

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan pada bab-bab sebelumnya pada “Media pembelajaran penggolongan hewan berdasarkan jenis makanan”, maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut :

1. Berdasarkan hasil kuisioner mendapatkan presentase sebesar 89%, maka aplikasi “penggolongan hewan berdasarkan jenis makanan” dapat dikatakan layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran yang sesuai dengan mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam kelas VI.
2. Berdasarkan hasil pengujian statistik, dapat disimpulkan bahwa ada perbedaan antara metode pembelajaran multimedia interaktif dan metode pembelajaran menggunakan buku terhadap hasil belajar siswa. Hal ini dibuktikan dari hasil uji independents sample t test, diketahui $t = 2,951$; $F = 0,262$ dan signifikansi 2-tail lebih kecil dari signifikansi 0,05. Uji independent sample t test hasil belajar diperoleh taraf signifikansi yaitu 0,018 lebih kecil dari 0,05.
3. Berdasarkan uji N-Gain bahwa menggunakan metode pembelajaran multimedia interaktif kurang efektif untuk meningkatkan hasil belajar dalam mata pelajaran IPA materi Penggolongan Hewan Berdasarkan Jenis Makanannya pada siswa kelas VI SD.

Sementara penggunaan metode pembelajaran menggunakan buku tidak efektif untuk meningkatkan hasil belajar dalam mata pelajaran IPA materi

“Penggolongan Hewan berdasarkan Jenis Makanannya” pada siswa kelas VI SD Muhammadiyah Bayen Sleman. Dapat dibuktikan dari hasil rata-rata uji N-Gain Score untuk kelas eksperimen (media pembelajaran interaktif) adalah sebesar 88,67% termasuk efektif. Sementara untuk rata-rata uji N-Gain Score untuk kelas kontrol (metode pembelajaran menggunakan buku) adalah sebesar 25,43% termasuk dalam kategori tidak efektif.

5.2 Saran

Berdasarkan kesimpulan penelitian, maka penulis ingin menyampaikan beberapa saran yang diharapkan dapat membantu dan mengatasi kekurangan dari aplikasi ini, yaitu sebagai berikut :

1. Aplikasi ini diharapkan dapat dikembangkan dengan menambah animasi tentang anatomi tubuh hewan berdasarkan jenis makanan.
2. Aplikasi ini hanya dapat dipergunakan pada komputer atau laptop saja. Penulis berharap aplikasi ini dapat dikembangkan lagi dengan cara dijalankan melalui mobile agar bias dipergunakan secara luas tanpa harus mengoperasikan dengan komputer atau laptop.
3. Pada aplikasi ini diharapkan dapat dikembangkan dengan menambah materi lain tidak hanya “Penggolongan hewan berdasarkan jenis makanan saja, namun juga materi pembelajaran ilmu pengetahuan alam yang lain juga.