

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **5.1. Kesimpulan**

Berdasarkan analisis data mengenai perbandingan hasil belajar matematika antara media animasi dengan media alat peraga, maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

- 5.1.1. Hasil belajar matematika dengan menggunakan media animasi memperoleh range atau rentang nilai sebesar 19 dengan nilai terkecil adalah 22 dan nilai terbesar adalah 41, untuk rata-rata nilai test sebesar 33,67 dari 15 siswa.
- 5.1.2. Hasil belajar matematika dengan menggunakan media alat peraga memperoleh range atau rentang nilai sebesar 17 dengan nilai terkecil adalah 22 dan nilai terbesar adalah 39, untuk rata-rata nilai test sebesar 32,20 dari 15 siswa.
- 5.1.3. Berdasarkan uji hipotesis diperoleh t hitung sebesar 0,674 dan nilai t table sebesar 2,048. Karena nilai t hitung  $<$  t table ( $0,674 < 2,048$ ) dan nilai signifikan  $0,506 > 0,05$ . Karena nilai sig  $>$  0,05 maka  $H_0$  diterima, dengan kata lain tidak terdapat perbedaan hasil belajar dengan menggunakan media animasi atau dengan media alat peraga.
- 5.1.4. Dari angket respon siswa dengan 5 buah uraian pertanyaan, di dapatkan data bahwa media alat peraga unggul 93% pada butir 1, namun media animasi

unggul pada butir 2 dengan 93%, untuk butir 3 media alat peraga unggul sebesar 93%, pada butir 4 media alat peraga unggul dengan 100% dan pada butir 5 kedua media memperoleh 100%. Sehingga dapat di simpulkan bahwa media alat peraga lebih unggul dari media animasi dalam hal respon siswa.

## 5.2. Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan dan kesimpulan yang diperoleh, maka saran yang penulis ajukan adalah sebagai berikut:

### a. Bagi Guru

Dalam pembelajaran hendaknya guru mencoba menggunakan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar sehingga akan menumbuhkan minat belajar siswa sehingga siswa tidak akan merasa jenuh dan proses penyampaian materi akan jadi lebih menarik. Terutama pada materi yang di anggap sulit dan bersifat abstrak seperti materi bangun ruang sisi datar.

### b. Bagi siswa

Pada saat pembelajaran menggunakan media animasi atau alat peraga sedang berlangsung, siswa hendaknya aktif dalam menjawab, bertanya serta menyanggah jawaban teman yang kurang benar.

### c. Bagi sekolah

Sekolah hendaknya merekomendasikan strategi-strategi pembelajaran yang lebih inovatif dan membuat siswa lebih aktif terutama dalam kegiatan pembelajaran matematika untuk meningkatkan kualitas pembelajaran disekolah.

d. Bagi Peneliti Selanjutnya

Pembelajaran dengan menggunakan media animasi atau dengan alat peraga merupakan media pembelajaran yang cukup menyita waktu dalam merancang dan juga mempersiapkannya, untuk itu hendaknya bagi peneliti selanjutnya dalam merencanakan pembelajaran harus memperhatikan materi pembelajaran yang hendak disampaikan. Selain itu, harus bisa memanfaatkan waktu sebaik mungkin supaya materi pembelajaran dapat tersampaikan dengan sebaik-baiknya.