

BAB V PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah diuraikan sebelumnya, maka diperoleh kesimpulan bahwa:

5.1.1. Motivasi belajar siswa yang menggunakan video animasi dan media gambar (konvensional) pada kelas kontrol dan eksperimen pada materi sistem pencernaan kelas XI SMA Negeri 1 Tongkuno diperoleh nilai rata-rata motivasi belajar *pretest* kelas eksperimen sebesar 52,07 masuk dalam kategori kurang kreatif. Sedangkan nilai rata-rata motivasi belajar *postest* kelas eksperimen sebesar 92,78 masuk dalam kategori baik. Nilai rata-rata motivasi belajar *pretest* kelas kontrol sebesar 54,26 masuk dalam kategori kurang baik. Sedangkan nilai rata-rata motivasi belajar *postest* kelas kontrol sebesar 65,84 masuk dalam kategori cukup baik.

5.1.2. Kemampuan berpikir kreatif siswa yang menggunakan video animasi dan media gambar (konvensional) pada kelas kontrol dan eksperimen pada materi sistem pencernaan kelas XI SMA Negeri 1 Tongkuno diperoleh nilai rata-rata ke mampuan berpikir kreatif *pretest* kelas eksperimen sebesar 39 masuk dalam kategori sangat kurang kreatif. Sedangkan nilai rata-rata kemampuan berpikir kreatif *postest* kelas eksperimen sebesar 87 masuk dalam kategori kreatif. Nilai rata-rata kemampuan berpikir kreatif *pretest* kelas kontrol sebesar 42 masuk dalam kategori sangat kurang kreatif.

Sedangkan nilai rata-rata kemampuan berpikir kreatif *posttest* kelas kontrol sebesar 81 masuk dalam kategori kreatif.

5.1.3. Perbedaan motivasi belajar siswa sebelum menggunakan video animasi dan media gambar pada kelas kontrol dan kelas eksperimen di SMA Negeri 1 Tongkuno, hal dibuktikan dengan Uji perbedaan dua rata-rata menunjukkan bahwa motivasi belajar *pretest* siswa kelas eksperimen dan kontrol tidak ada perbedaan. Hal ini dibuktikan dengan hasil uji perbedaan dua rata-rata motivasi belajar *pretest* kelas eksperimen dan kelas kontrol dengan nilai sig. $0,064 > 0,05$ yang menunjukkan bahwa H_0 diterima dan H_1 ditolak. Artinya tidak terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil *pretest* pada kelas eksperimen dan kelas kontrol.

5.1.4. Perbedaan kemampuan berpikir kreatif siswa sebelum menggunakan video animasi dan media gambar pada kelas kontrol dan kelas eksperimen di SMA Negeri 1 Tongkuno, hal ini dibuktikan dengan hasil analisis uji perbedaan dua rata-rata menunjukkan bahwa kemampuan berpikir kreatif siswa *pretest* siswa kelas eksperimen dan kontrol tidak ada perbedaan. Hal ini dibuktikan dengan hasil uji perbedaan dua rata-rata kemampuan berpikir kreatif siswa *pretest* kelas eksperimen dan kelas kontrol dengan nilai sig. $0,124 > 0,05$ yang menunjukkan bahwa H_0 diterima dan H_1 ditolak. Artinya tidak ada perbedaan yang signifikan antara hasil *pretest* kemampuan berpikir kreatif kelas eksperimen dan kelas kontrol.

5.1.5 Perbedaan motivasi belajar dan kemampuan berpikir kreatif siswa sebelum dan sesudah penerapan video animasi dan media gambar pada kelas kontrol

dan kelas eksperimen di SMA Negeri 1 Tongkuno, hal ini dibuktikan dengan hasil analisis uji T berpasangan motivasi belajar *pretest* dan *posttest* siswa kelas kontrol tersebut mendapat nilai sig. 2-tailed $0,000 < 0,05$ sehingga dapat diartikan H_0 ditolak dan H_1 diterima artinya ada perbedaan yang signifikan antara hasil *pretest* dan *posttest* motivasi belajar kelas kontrol . Hasil pengujian uji T berpasangan kemampuan berpikir kreatif *pretest* dan *posttest* siswa kelas eksperimen tersebut mendapat nilai sig. 2-tailed $0,000 < 0,05$ sehingga dapat diartikan H_0 ditolak dan H_1 diterima artinya ada perbedaan yang signifikan antara hasil *pretest* dan *posttest* motivasi belajar kelas kontrol.

5.2 Limitasi Penelitian

Limitasi atau pembatasan pada penelitian ini terletak pada proses pembelajaran serta pengambilan data. Peneliti menyadari bahwa dalam proses penelitian pasti terjadi banyak kendala dan hambatan yang dapat terjadi pada saat proses pembelajaran dan pengambilan data. Faktor yang menjadi kendala atau hambatan yaitu alokasi waktu pembelajaran yang terbatas. Waktu penelitian dalam proses pembelajaran sangat terbatas, sehingga membuat peneliti harus meminimalisir materi yang akan diajarkan. Serta faktor penghambat lainnya banyaknya tanggal merah dihari mata pelajaran biologi sehingga membuat lama proses penelitian.

5.3 Rekomendasi

Berdasarkan kesimpulan yang telah diuraikan, dapat disampaikan beberapa rekomendasi berkaitan dengan penggunaan media animasi. Saran ini

ditunjukkan kepada pihak yang berkepentingan dalam pendidikan, yaitu pihak sekolah serta para peneliti selanjutnya. Beberapa rekomendasi tersebut yaitu sebagai berikut:

5.3.1 Bagi siswa dapat menggunakan media pembelajaran video animasi sebagai salah satu referensi belajar secara mandiri dan dapat memperoleh pengetahuan yang baru dan menarik.

5.3.2 Bagi guru, penerapan media video animasi materi sistem pencernaan pada manusia pada proses pembelajaran terbukti dapat meningkatkan motivasi belajar dan kemampuan berpikir kreatif siswa sehingga dapat dijadikan sebagai alternatif sumber belajar dalam proses pembelajaran biologi.

5.3.3 Bagi sekolah hendaknya media video animasi bisa menjadi salah satu media belajar yang efektif. Media video animasi bisa disosialisasikan kepada sekolah serta guru-guru lainnya. Sehingga penelitian ini menjadi bermanfaat untuk semua. Di sekolah/madrasah bisa dijadikan workshop (pelatihan) bagaimana cara membuat media animasi yang kreatif dan menarik sebagai media belajar siswa.

5.3.4 Bagi peneliti selanjutnya, penerapan penggunaan media video animasi materi sistem pencernaan pada manusia pada pembelajaran terbukti dapat meningkatkan motivasi belajar dan kemampuan berpikir kreatif siswa sehingga diharapkan peneliti yang lain dapat mengembangkan media video animasi pada kompetensi yang lain serta mengukur

variabel dari aspek afektif maupun psikomotorik yang belum terukur pada penelitian ini.

