

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 media animasi pada materi sistem ekskresi kelas XI SMA Negeri 1 Tongkuno diperoleh nilai rata-rata pada pretest sebesar 47,65 dan posttest 74,00, sedangkan motivasi belajar siswa yang menggunakan media konvensional diperoleh nilai rata-rata pretest sebesar 47,42 dan posttest 45,85. Berdasarkan data tersebut diketahui bahwa nilai motivasi belajar posttest yang menggunakan media animasi lebih tinggi dibanding menggunakan media konvensional.

5.1.2 Penguasaan konsep siswa yang menggunakan media animasi pada materi sistem ekskresi kelas XI SMA Negeri 1 Tongkuno diperoleh nilai rata-rata pretest sebesar 28,00 dan posttest 86,31, sedangkan penguasaan konsep siswa yang menggunakan media konvensional diperoleh nilai rata-rata pretest sebesar 26,71 dan posttest 77,14. Berdasarkan data tersebut diketahui bahwa nilai penguasaan konsep yang menggunakan media animasi lebih tinggi dibanding menggunakan media konvensional.

5.1.3 Tidak terdapat perbedaan motivasi belajar siswa sebelum menggunakan media animasi dan media konvensional pada materi sistem ekskresi kelas XI di SMA Negeri 1 Tongkuno, hal ini dibuktikan dengan hasil analisis uji perbedaan dua rata-rata dengan nilai sig. $0,896 < 0,05$.

5.1.4 Tidak terdapat perbedaan penguasaan konsep siswa sebelum menggunakan media animasi dan media konvensional pada materi sistem ekskresi kelas XI di SMA Negeri 1 Tongkuno, hal ini dibuktikan dengan hasil analisis uji perbedaan dua rata-rata dengan nilai sig. $0,607 < 0.05$

5.1.5 Efektivitas penggunaan media animasi terhadap motivasi belajar pada materi sistem ekskresi kelas XI di SMA Negeri 1 Tongkuno dibuktikan berdasarkan hasil perhitungan uji N-Gain pada kelas eksperimen dengan nilai N-Gain Score 61.88% berada pada kategori efektif, sedangkan pada kelas kontrol diperoleh N-Gain Score -7,81 berada pada kategori tidak efektif. Efektivitas penggunaan media animasi terhadap penguasaan konsep dibuktikan berdasarkan hasil perhitungan uji tingkat efektif pada kelas eksperimen dengan nilai N-Gain Score 80.90% berada pada kategori efektif, sedangkan pada kelas kontrol diperoleh N-Gain Score 68,71% berada pada kategori cukup efektif.

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. Salah satu 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.

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 animasi sebagai salah satu referensi belajar secara mandiri dan dapat memperoleh pengetahuan yang baru dan menarik.
- 5.3.2 Bagi guru, penerapan media animasi materi sistem ekskresi pada manusia pada proses pembelajaran terbukti dapat meningkatkan motivasi belajar dan penguasaan konsep siswa sehingga dapat dijadikan sebagai alternatif sumber belajar dalam proses pembelajaran biologi.
- 5.3.3 Bagi guru hendaknya media animasi bisa menjadi salah satu media belajar yang efektif. Media 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 animasi materi sistem ekskresi pada manusia pada pembelajaran terbukti dapat meningkatkan motivasi belajar dan penguasaan konsep siswa sehingga diharapkan peneliti yang lain dapat mengembangkan media animasi pada

kompetensi yang lain serta mengukur variabel dari aspek afektif maupun psikomotorik yang belum terukur pada penelitian ini.

