

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **A. Kesimpulan**

Berdasarkan landasan teori dan didukung dengan hasil analisis, pengolahan data serta pembahasan yang telah diuraikan di bab IV dan mengacu pada rumusan masalah yang telah diuraikan, maka dapat disimpulkan bahwa:

Rata-rata hasil pre test IPA kelas eksperimen yaitu 35,71 dan kelas kontrol yaitu 35. Rata-rata post test IPA kelas eksperimen dan kelas kontrol, yaitu kelas eksperimen mempunyai rata-rata 742,62 sedangkan kelas kontrol memiliki rata-rata 36,67. Selanjutnya hipotesis yang menggunakan uji independen t test menghasilkan signifikansi 0,030, maka  $H_1$  diterima dan  $H_0$  ditolak karena signifikansi  $0,030 > 0,05$  (taraf signifikan).

Hasil pre test mata pelajaran IPS yang diperoleh kelas eksperimen yaitu 47,48 dan kelas kontrol yaitu 31,27. Sedangkan rata-rata post test mata pelajaran IPS kelas eksperimen dan kelas kontrol, yaitu kelas eksperimen mempunyai rata-rata 65,90 sedangkan kelas kontrol memiliki rata-rata 28,22. Dengan uji hipotesis yang menggunakan uji independen t test menghasilkan signifikansi 0,023, maka  $H_1$  diterima dan  $H_0$  ditolak karena signifikansi  $0,023 > 0,05$  (taraf signifikan).

Hasil pre test mata pelajaran bahasa Indonesia yang diperoleh kelas eksperimen dan kelas kontrol menunjukkan nilai rata-rata kelas eksperimen yaitu 41,24 dan kontrol yaitu 46,4. Sedangkan Rata-rata post test mata pelajaran bahasa Indonesia kelas eksperimen dan kelas kontrol, yaitu kelas eksperimen mempunyai rata-rata 73,81 sedangkan kelas kontrol memiliki rata-rata 46,67. Dengan uji hipotesis yang menggunakan uji independen t test menghasilkan signifikansi 0,013, maka  $H_1$  diterima dan  $H_0$  ditolak karena signifikansi  $0,013 > 0,05$  (taraf signifikan).

Dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh pada penggunaan media berbasis flash terhadap hasil belajar kognitif siswa kelas IV/A SDN Daramista II pada tema kayanya negeriku.

## **B. Saran**

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan dan kesimpulan di atas dapat diberikan saran terkait manfaat penelitian sebagai berikut.

### **a. Bagi guru**

Dalam proses pembelajaran di kelas juga perlu menggunakan media berbasis flash, agar pembelajaran lebih bersifat interaktif dan menyenangkan sehingga proses kegiatan belajar mengajar menjadi lebih menarik. Media ini juga dapat digunakan sebagai media alternatif dalam proses pembelajaran.

b. Bagi siswa

Para siswa seharusnya dapat memanfaatkan pengetahuan yang diperoleh dalam proses pembelajaran melalui sebuah karya yang dapat membuat siswa menjadi aktif.

c. Bagi sekolah

Sebaiknya sekolah memaksimalkan alat penunjang pembelajaran di kelas agar para guru dapat memanfaatkannya dalam meningkatkan kualitas pembelajaran di kelas, sehingga pembelajaran menjadi menyenangkan dan menarik serta interaktif agar dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik.