

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Terdapat perbedaan yang signifikan antara perolehan hasil belajar pada kelas eksperimen 1 (menggunakan media permainan kartu kuartet) dan kelas eksperimen 2 (menggunakan media permainan kartu domino) sehingga hipotesis awal ditolak. Perolehan hasil belajar pada kelas eksperimen 1 relatif lebih tinggi dibanding pada kelas eksperimen 2. Hal tersebut dapat dibuktikan dengan perolehan rata-rata hasil *posttes* pada kelas eksperimen 1 sebesar 76,67 lebih tinggi dari perolehan rata-rata hasil *posttes* pada kelas eksperimen 2 sebesar 72,35.

Perbedaan pada hasil belajar antara kelas eksperimen 1 dan kelas eksperimen 2 didukung dengan hasil perbandingan motivasi siswa. Pada kelas eksperimen 1 dan kelas eksperimen 2 terdapat perbedaan perolehan skor rata-rata motivasi siswa. Perolehan skor rata-rata motivasi siswa pada kelas eksperimen 1 sebesar 3,72 relatif lebih tinggi dibanding dengan kelas eksperimen 2 sebesar 3,58. Hasil dari angket motivasi pada kelas eksperimen 1 dan kelas eksperimen 2 tergolong dalam kategori baik.

Selain adanya perbedaan hasil belajar dan motivasi siswa pada kelas eksperimen 1 dan kelas eksperimen 2, respon siswa terhadap pembelajaran menunjukan adanya perbedaan persentase perolehan respon positif pada beberapa aspek seperti keyakinan minat yang mungkin timbul dan kemudahan memahami materi. Persentase perolehan respon positif pada kelas eksperimen 1 relatif lebih besar dibanding pada kelas eksperimen 2. Berdasarkan angket respon siswa, pembelajaran melalui media permainan kartu kuartet dan media permainan kartu domino memberikan kesan pembelajaran yang menyenangkan dan mudah dipahami oleh siswa. Pada awalnya siswa sempat bingung dengan peraturan permainannya, namun setelah dilaksanakan permainan mudah dilakukan.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan kesimpulan mengenai perbandingan hasil belajar dan motivasi siswa melalui media permainan kartu kuartet dan media permainan domino pada materi filum Chordata, terdapat beberapa saran yang ingin disampaikan penulis. Adapun saran tersebut, diantaranya:

1. Bagi Guru
 - a. Media permainan kartu kuartet dan media permainan kartu domino dapat dijadikan alternatif media pembelajaran untuk menyampaikan materi filum Chordata terutama materi yang terkait dengan ciri atau klasifikasi hewan.
 - b. Peraturan permainan kartu yang digunakan sebaiknya dibuat sesederhana mungkin dan mudah dipahami siswa.
 - c. Penggunaan media permainan kartu kuartet dan media permainan kartu domino dalam pembelajaran, sebaiknya jumlah kartu dan isi materi disesuaikan dengan tujuan pembelajaran dan alokasi waktu.
 - d. Penggunaan media permainan kartu kuartet dan media permainan kartu domino dalam pembelajaran, sebaiknya memperhatikan kesesuaian dengan kondisi siswa dan mempertimbangkan pemerataan kemampuan siswa pada pembagian kelompok serta lebih sering mengunjungi tiap kelompok agar lebih terkontrol dan memudahkan untuk mengevaluasi kinerja siswa.
2. Bagi Peneliti lain
 - a. Penelitian mengenai media permainan kartu dapat dikembangkan lebih luas lagi. Pengembangan yang dilakukan dimulai dengan merencanakan dan membuat media dengan sebaik mungkin serta lebih memperhatikan kualitas gambar yang dimuat.
 - b. Selain hasil belajar pada ranah kognitif, disarankan untuk melakukan penelitian pada ranah lain, seperti ranah afektif dan psikomotor.