

## BAB V

### SIMPULAN, IMPLIKASI DAN REKOMENDASI

#### A. Simpulan

Berdasarkan temuan dan pembahasan, hasil belajar siswa aspek kognitif pada kelas permainan kartu kuartet dan *website* biologi yang telah diuji dengan menggunakan Uji *Mann Whitney* menunjukkan bahwa tidak terdapat perbedaan yang signifikan pada kedua kelas eksperimen. Untuk hasil belajar aspek afektif, kedua kelas tidak terdapat perbedaan karena kedua kelas termasuk kedalam kategori baik sekali. Kedua kelas mengalami peningkatan, dengan kategori peningkatan yang sama yaitu sedang.

Pada aspek kemampuan klasifikasi, sama seperti hasil belajar siswa pada kelas permainan kartu kuartet dan *website* biologi yang telah diuji dengan menggunakan Uji *Mann Whitney* menunjukkan bahwa tidak terdapat perbedaan yang signifikan pada kedua kelas eksperimen. Kedua kelas mengalami peningkatan dengan kategori peningkatan yang sama yaitu tinggi.

#### B. Implikasi

Hasil penelitian ini memberikan beberapa implikasi sebagai berikut:

1. Media pembelajaran di sekolah hendaknya dirancang/ disiapkan secara cermat, disesuaikan dengan kondisi dan kebutuhan siswa agar dapat mengoptimalkan hasil belajar dan kemampuan klasifikasi siswa.
2. Guru hendaknya menyediakan kesempatan bagi siswa untuk menunjukkan sikap ilmiahnya dalam pembelajaran, khususnya yang berhubungan dengan *website* biologi dan permainan kartu kuartet.

#### C. Rekomendasi

Berdasarkan hasil penelitian tersebut, maka peneliti memberikan beberapa rekomendasi bagi pembaca sebagai pendukung penelitian selanjutnya. Beberapa rekomendasi tersebut adalah:

1. Penggunaan *website* dapat lebih dioptimalkan lagi dengan fitur-fitur yang terdapat di dalamnya yaitu seperti pemberian tugas dan kuis.
2. Fitur komen dan *chatting* juga sebaiknya digunakan dengan maksimal, karena fitur tersebut dapat membantu siswa dan guru untuk berkomunikasi diluar jam pembelajaran.
3. Menggunakan permainan yang lebih inovatif baik berupa papan maupun menggunakan teknologi modern seperti aplikasi.