

BAB VI

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan rumusan masalah dan hipotesis penelitian yang diajukan oleh peneliti, serta analisis data yang telah dilakukan, maka kesimpulan yang didapat adalah sebagai berikut:

1. Dengan Menggunakan penghitungan *N Gain* bahwa pada kelas eksperimen maupun kelas kontrol di peroleh skor Kelas eksperimen mempunyai nilai rata – rata (mean) 0,7579 dan kelas kontrol sebesar 0,6071 maka perilaku peserta didik tersebut masuk dalam kategori sedang. Dengan menggunakan uji *Independent Sampel T-Test* diperoleh nilai Sig. (2 tailed) sebesar 0,571. Karena $0,571 > 0,05$. Sehingga tidak ada pengaruh penggunaan media benda benda konkret terhadap perilaku negative siswa di dalam kelas II MIN 4 Tulungagung.
2. Berdasarkan kategori perolehan tafsiran efektifitas *N Gain* persen (%) bahwa pada kelas eksperimen dengan muatan Seni Budaya dan Ketrampilan sebesar 56% , Bahasa Indonesia 56 % dan Matematika 58% pada kelas eksperimen di kategorikan cukup efektif sedangkan kelas kontrol tanpa media benda kongkrit pada muatan Seni Budaya dan Ketrampilan sebesar 34 % , Bahasa Indonesia 31 % , dan Matematika 31 % dikategorikan tidak efektif. Berdasarkan uji *Independent Sample Test* di peroleh Sig. (2 tailed) sebesar 0,001 pada muatan Seni Budaya dan Ketrampilan, 0,001 pada muatan Bahasa Indonesia dan Matematika

sebesar 0,000. Karena $0,001 < 0,05$, $0,000,1 < 0,05$ dan $0,000 < 0,05$ sehingga terdapat pengaruh penggunaan media pembelajaran benda konkret terhadap hasil belajar siswa kelas 2 MIN 4 Tulungagung.

3. Tidak ada pengaruh penggunaan media pembelajaran benda konkret terhadap perilaku negative peserta didik didalam kelas dan hasil belajar siswa kelas 2 di MIN 4 Tulungagung. Dengan nilai signifikan dilihat pada Pillai's Trace, Wilks' Lambda, Hotelling's Trace, dan Roy's Largest Root yang terdapat pada effect factor dan diperoleh keseluruhan data yaitu sebesar 0,569 Karena nilai $0,569 > 0,05$

B. Saran

Penggunaan media benda konkret pada pembelajaran tematik dapat digunakan sebagai penyempurna pelaksanaan pembelajaran. Berikut saran – saran yang mungkin berguna untuk pembaca yang tertarik menerapkan media benda kongkrit dalam pembelajaran.

1. Bagi Madrasah

Hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai masukan dan menjadi alternatif media pembelajaran tematik maupun pembelajaran lainnya sehingga mampu meningkatkan kualitas sekolah dan sumbangan pemikiran bagi madrasah yang akan memilih media benda kongkrit untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

2. Bagi Guru

- a. Agar guru hendaknya selalu mempersiapkan media pembelajaran, agar siswa tidak merasa kesulitan didalam menerima materi pembelajaran.
- b. Media pembelajaran yang digunakan diharapkan sesuai dengan materi yang di ajarkan agar tujuan pembelajaran tercapai dengan maksimal.
- c. Hendaknya guru selalu memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk berpendapat di dalam kelas.
- d. Hendaknya guru selalu memberikan tugas kepadapeserta didik setelah pembelajaran usai, hal ini penting agar peserta didik dapat lebih memahami materi yang telah dipelajari serta persiapan untuk materi selanjutnya.

3. Bagi Siswa

Agar peserta didik termotivasi dalam pembelajaran, penggunaan media benda kongkrit dapat menjadikan siswa lebih bersemangat untuk belajar.

4. Bagi peneliti Selanjutnya

Dengan penelitian ini diharapkan peneliti lain mampu mengembangkan pengetahuan penelitian yang berkaitan dengan penggunaan media benda kongkrit yang tidak hanya sebatas pada hasil belajar Tematik saja melainkan mengembangkan lebih jauh karena dapat diterapkan pada mata pelajaran yang lain.