

## **BAB VI**

### **PENUTUP**

#### **A. Kesimpulan**

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti dapat ditarik simpulan sebagai berikut:

1. Ada pengaruh yang signifikan antara media animasi (2 dimensi) terhadap minat belajar peserta didik pada ekstrakurikuler pramuka MI Miftahul Ulum Plosorejo Kademangan Blitar. Hal ini berdasarkan perhitungan uji-t untuk minat belajar IPA diperoleh *Sig. (2-tailed)* sebesar 0,004. Karena signifikasinya  $< 0,05$ , maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh yang positif dan signifikan antara media animasi (2 dimensi) terhadap minat belajar peserta didik pada ekstrakurikuler pramuka.
2. Ada pengaruh yang positif dan signifikan antara media animasi (3 dimensi) terhadap minat belajar peserta didik pada ekstrakurikuler pramuka MI Miftahul Ulum Plosorejo Kademangan Blitar. Hal ini berdasarkan perhitungan uji-t untuk media animasi (3 dimensi) diperoleh *Sig. (2-tailed)* sebesar 0,018 dan 0,019. Karena signifikasinya  $< 0,05$ , maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh yang positif dan signifikan antara media animasi (3 dimensi) terhadap minat belajar peserta didik pada ekstrakurikuler pramuka.

3. Ada pengaruh yang positif dan signifikan antara media animasi (2 dan 3 dimensi) terhadap minat belajar peserta didik pada ekstrakurikuler pramuka MI Miftahul Ulum Plosorejo Kademangan Blitar. Hal ini berdasarkan perhitungan uji Manova untuk minat dan hasil belajar IPA diperoleh *Sig. (2-tailed)* sebesar 0,000 dan 0,006. Karena signifikasinya < 0,05, maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh yang positif dan signifikan antara media animasi (2 dan 3 dimensi) terhadap minat belajar peserta didik pada ekstrakurikuler pramuka.

## **B. Saran**

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh peneliti beberapa saran yang dapat diberikan sebagai berikut:

### **1. Bagi kepala sekolah**

Kepala sekolah hendaknya memberikan arahan, masukan, motivasi, dan saran kepada pembina agar dalam proses pembelajaran pramuka, pembina mampu mengembangkan potensi kreatifnya. Demi perbaikan proses pembelajaran di masa mendatang. Salah satunya adalah pembina menggunakan kreativitasnya seperti penggunaan media animasi dalam pembelajarannya. Pembelajaran yang beragam pada saat mengajar dapat menumbuhkan semangat peserta didik dan menghilangkan kejenuhan dalam belajar. Memudahkan pembina dalam penggunaan media animasi yang sesuai dengan materi pembelajaran, serta mudah dipelajari sesuai karakteristik siswa dan juga keterjangkauan media pembelajaran yang hendak digunakan.

Sehingga tujuan pembina bisa membuahkan hasil sesuai yang diharapkan, dan peserta didik dapat belajar dengan optimal. Penelitian ini bisa dipergunakan sebagai tambahan wawasan dan bahan pertimbangan untuk mengambil kebijakan tentang pentingnya penggunaan media animasi dalam pendidikan, terkait dengan media pembelajaran yang digunakan terhadap minat belajar peserta didik. Dalam pengenalan media animasi di dunia pendidikan, diharapkan dapat menyaring penyalahgunaan media yang ada disekitarnya, seperti penggunaan *game* animasi.

## **2. Bagi pembina**

Seorang pembina dalam proses pembelajaran hendaknya bertindak kreatif dan inovatif dalam mengemas pembelajaran yang dapat meningkatkan keberhasilan peserta didik untuk masa depannya, dalam proses pembelajaran yang kreatif dan inovatif mampu meningkatkan minat belajar peserta didik. Salah satunya dengan menggunakan media pembelajaran animasi yang dikemas secara menarik dan tepat pada saat pembelajaran pramuka.

## **3. Bagi siswa**

Dengan upaya kreativitas pembina pada saat mengajar terutama dalam hal penggunaan media pembelajaran apapun dalam proses belajar mengajar, diharapkan peserta didik memiliki rasa ketertarikan dan antusias dalam mengikuti pembelajaran, serta dapat meningkatkan minatnya dalam pembelajaran. Sehingga ketika dalam proses pembelajaran menjadi lebih bermakna di benak peserta didik.

#### **4. Bagi peneliti**

Seorang peneliti diharapkan dapat mengembangkan hasil penelitiannya yang dapat bermanfaat bagi orang banyak, serta menambah variabel yang lain yang lebih inovatif, edukatif dan variatif dalam penelitian. Sehingga dapat menambah wawasan yang mendidik yang dapat dilaksanakan ketika sudah mengajar kelak.