

BAB V

KESIMPULAN, IMPLIKASI DAN SARAN

A. Kesimpulan

1. Hasil belajar prakarya yang diberi Metode *Quantum Learning* Berbantuan Media Animasi pada siswa kelas X SMA Negeri 17 Medan termasuk kategori tinggi yaitu sebesar 57,5%.
2. Hasil belajar prakarya yang diberi Metode *Quantum Learning* tanpa Berbantuan Media Animasi pada siswa kelas X SMA Negeri 17 Medan termasuk kategori cukup yaitu sebesar 52,5%.
3. Nilai rata-rata hasil belajar siswa pada kelas eksperimen (menggunakan media animasi lebih besar dari pada hasil belajar siswa pada kelas kontrol (tanpa menggunakan media animasi), berarti “Terdapat Pengaruh Metode *Quantum Learning* Berbantuan Media Animasi Terhadap Hasil Belajar Prakarya Siswa Kelas X SMA Negeri 17 Medan”.

B. Implikasi

Hasil belajar prakarya dengan menggunakan metode *Quantum Learning* Berbantuan Media Animasi rata-rata memperoleh hasil yang lebih tinggi dibandingkan hasil belajar tanpa menggunakan media animasi. Berdasarkan hasil tersebut, maka Metode *Quantum Learning* Berbantuan Media Animasi dapat menjadi acuan dan salah satu cara dalam meningkatkan hasil belajar siswa khususnya pada materi pokok pembuatan dompet dari kain flanel. Karena dengan berbantuan animasi dapat menimbulkan keaktifan siswa dalam proses

pembelajaran di kelas dan memudahkan siswa dalam memahami proses pembuatan dompet dari kain flanel berdasarkan gambar-gambar yang tertera dalam media animasi tersebut.

C. Saran

1. Diharapkan guru dapat menggunakan metode *Quantum Learning* Berbantuan Media Animasi serta melakukan pembelajaran yang lebih bervariasi sehingga siswa lebih mengerti dan memahami materi pembelajaran yang akan disampaikan.
2. Diharapkan kepada siswa agar lebih kreatif dan inovatif dalam meningkatkan kemampuan khususnya pada mata pelajaran prakarya pada materi pokok pembuatan dompet dari kain flanel dengan mempelajari dan memahami terlebih dulu teori pembuatan dompet dengan baik, sehingga pada saat tahap proses pengerjaan siswa mampu mempraktikkan dan membuat dompet dengan rapi dan menarik.
3. Dari hasil penelitian, terdapat perbedaan hasil belajar prakarya dengan media pembelajaran yang berbeda. Sehingga diharapkan guru dapat menggunakan media animasi pada setiap proses pembelajaran yang sedang berlangsung dikelas, khususnya dalam pembelajaran prakarya agar hasil belajar dapat terus meningkat.