

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan serta pembahasan yang telah di uraikan pada bab IV, maka dapat disimpulkan hasil belajar seni budaya pada materi makna dan jenis lagu daerah di SMP Negeri 34 Medan sebagai berikut:

1. Sebelum melaksanakan penerapan model pembelajaran *Make A Match*, peneliti melakukan pre test dengan memperoleh nilai rata-rata dikelas eksperimen 59,56 dan dikelas kontrol 58,24 yang dikatakan masih rendah.
2. Pada kelas eksperimen diberikan perlakuan yaitu pembelajaran dengan model pembelajaran Kooperatif *Make A Match*. Siswa mencari pasangan kartunya, lalu mempresentasikannya didepan kelas. Materi Lagu daerah menjadi pendukung bagi siswa untuk dapat mengetahui dan memahami makna dan jenis-jenis lagu daerah dari berbagai tempat. Setelah diujikan dengan instrumen penelitian yaitu 20 butir soal pilihan berganda maka hasil rata-rata posttest siswa diperoleh sebesar 82,5.
3. Pada kelas kontrol tidak diberikan perlakuan. Kelas kontrol menggunakan model pembelajaran konvensional yaitu model pembelajaran yang hanya berpusat pada guru dan siswa hanya mencerna informasi yang diberikan oleh guru. Setelah diujikan dengan instrumen penelitian yaitu 20 butir soal pilihan berganda maka hasil rata-rata posttest siswa diperoleh sebesar 70,9

4. Terdapat pengaruh model pembelajaran Kooperatif tipe *Make A Match* terhadap hasil belajar siswa pada materi makna dan jenis lagu daerah kelas VIII SMP Negeri 34 Medan. Persentase pengaruh model pembelajaran Kooperatif tipe *Make A Match* terhadap hasil belajar diperoleh hasil sebesar **16,36%**.

B. Saran

Adapun saran-saran yang diajukan sesuai dengan hasil pengamatan yang didapatkan oleh peneliti adalah sebagai berikut :

1. Diharapkan kepada guru mata pelajaran Seni Budaya agar mencoba untuk menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match* ini dalam proses belajar mengajar untuk meningkatkan aktivitas siswa dalam belajar.
2. Guru harus mampu mengelola kelas pada saat model pembelajaran *Make A Match* ini diterapkan, karena kelas akan menjadi ricuh dan bisa berdampak siswa cenderung jadi bermain – main dengan temannya.
3. Peneliti selanjutnya yang hendak menggunakan model pembelajaran *Make A Match* perlu lebih memperhatikan durasi waktu karena apabila dalam pelaksanaan penerapan model ini waktu tidak di kelola dengan baik akan banyak waktu terbuang. Karena siswa akan cenderung bermain-main pada saat pelaksanaan model jika guru tidak mengelola kelas dengan baik.