

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

5.1. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah diuraikan sebelumnya, maka dikemukakan beberapa simpulan sebagai berikut :

1. Terdapat perbedaan jumlah spesies capung di lingkungan kampus yang ditunjukkan dengan dengan perbandingan 9 spesies di USU, 5 spesies di Unimed dan 8 spesies di UMA.
2. Terdapat perbedaan kelimpahan capung di lingkungan kampus dengan perbandingan kelimpahan 112 ekor di USU, 104 ekor di Unimed dan 70 ekor di UMA.
3. Lembar kegiatan yang dikembangkan memenuhi standar kelayakan menurut ahli materi dengan rata-rata persentase sebesar 83,33% (Baik) artinya produk siap digunakan dalam kegiatan pembelajaran yang sebenarnya dengan sedikit revisi.
4. Lembar kegiatan yang dikembangkan memenuhi standar kelayakan menurut ahli desain dengan rata-rata persentase sebesar 87,50% (Sangat Baik), artinya produk siap digunakan dalam kegiatan pembelajaran yang sebenarnya /tidak ada revisi.
5. Lembar kegiatan yang dikembangkan memenuhi standar kelayakan menurut guru Biologi SMAN 4 Medan dengan rata-rata persentase sebesar 85,50% (Sangat Baik), artinya produk siap digunakan dalam kegiatan pembelajaran yang sebenarnya dengan sedikit revisi.
6. Lembar kegiatan yang dikembangkan memenuhi standar kelayakan menurut siswa/i kelas XI MIA SMAN 4 Medan sebagai responden pada uji kelompok terbatas dengan rata-rata persentase sebesar 90,35% (Sangat Baik), artinya produk siap digunakan dalam kegiatan pembelajaran yang sebenarnya /tidak ada revisi.

5.2. Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan kesimpulan diatas, maka sebagai tindak lanjut dari penelitian ini disarankan beberapa hal sebagai berikut :

1. Penelitian ini sebaiknya diimplementasikan dengan sampel yang lebih luas, tidak hanya satu sekolah, agar dapat direvisi menjadi lebih baik lagi dan dapat diproduksi secara masal.
2. Desain lembar kegiatan ini dapat dibuat menjadi lebih kreatif dan menarik lagi, agar semakin menumbuhkan semangat siswa dalam mempelajari *Animalia*.
3. Validator ahli desain sebaiknya dipisah menjadi dua, yaitu desain pembelajaran dan desain grafis, agar produk yang dikembangkan lebih valid.
4. Produk ini sebaiknya digunakan sebagai bahan pengayaan untuk siswa agar lebih mendalami materi.