

## BAB V

### KESIMPULAN DAN SARAN

#### A. Kesimpulan

Berdasarkan deskripsi hasil penelitian yang diperoleh dari hasil analisis data dan pengujian hipotesis maka dapat diambil kesimpulan sebagai berikut:

1. Terdapat pengaruh yang signifikan dalam penggunaan *macromedia dreamweaver* MX 2004 terhadap hasil belajar siswa pada materi menggambar bagian-bagian busana di kelas X Tata Busana SMKN 1 Kisaran Tahun Ajaran 2012/2013. Hal ini terbukti dari rata-rata pos tes siswa untuk kelas eksperimen adalah 66,97 dan untuk kelas yang konvensional memiliki rata-rata 40,67.
2. Terdapat perbedaan yang signifikan hasil belajar siswa di kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan dari kelas konvensional dilihat dari nilai  $t_{hitung} > t_{tabel}$  yaitu  $6,575 > 1,671$

#### B. Saran

Berdasarkan kesimpulan diatas dalam penelitian ini, maka penulis mengajukan beberapa saran sebagai berikut :

1. Bagi calon guru maupun guru, supaya menjadikan *macromedia dreamweaver* sebagai salah satu alternatif media pembelajaran menggambar bagian-bagian busana mengingat bahwa penerapan media ini terjadi peningkatan hasil belajar.

2. Siswa diharapkan agar lebih aktif dan positif dalam mencari bahan-bahan yang relevan untuk materi pelajaran khususnya materi menggambar bagian-bagian busana. Karena *macromedia dreamweaver* memudahkan siswa untuk dalam memperoleh sumber bahan ajar.
3. Bagi mahasiswa agar lebih aktif dan kreatif dalam pembuatan media yang dapat berdaya guna dalam penelitian selanjutnya baik dibidang pendidikan ataupun yang lainnya.
4. Bagi peneliti lebih banyak belajar lagi dan mengembangkan media yang ada untuk perbaikan penelitian selanjutnya.