

## BAB V

### KESIMPULAN DAN SARAN

#### 5.1. Kesimpulan

Dari hasil analisis uji t maka diperoleh nilai uji t  $t_{hitung}(10,7077) > t_{tabel}$  (1.67155) dan nilai rata-rata pada kelas eksperimen sebesar 70,17 sedangkan pada kelas kontrol diperoleh nilai rata-rata sebesar 56,87, maka dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan pembelajaran menggunakan media animasi dengan *Problem Based learning* (PBL) terhadap kemampuan koneksi matematika siswa kelas VIII di SMP Negeri Medan.

#### 5.2. Saran

##### 1. Bagi Guru

Dalam proses pembelajaran sebaiknya memberikan kesempatan kepada siswa untuk lebih aktif belajar dengan mengkoneksikan pelajaran kedalam kehidupan sehari-hari, dan ilmu lain dan juga topik matematika yang lain. Dengan hal itu belajar akan lebih kreatif, imajinatif sehingga disarankan untuk menggunakan media pembelajaran yang menarik seperti media animasi dan juga bisa digabungkan dengan model pembelajaran, media yang lebih relevan digunakan adalah *VideoScribe Sparkol* karena animasinya lebih menarik dengan sketsatangan yang lebih real, hanya saja diperlukan keterampilan dan keahlian dalam membuat video agar lebih menarik.

##### 2. Bagi peneliti selanjutnya

Hasil dan perangkat penelitian ini dapat dijadikan pertimbangan dalam melakukan penelitian tentang media animasi *VideoScribe sparkol* pada materi lainnya.