

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan mengenai pengaruh media Fun Thinkers Book terhadap minat belajar dan hasil belajar siswa, maka dapat disimpulkan sebagai berikut :

1. Berdasarkan hasil analisis statistik inferensial menggunakan *Uji-t (t-test)* dengan bantuan *SPSS 26 For Windows*, diperoleh hasil uji hipotesis terhadap hasil belajar siswa dengan nilai $t_{hitung} = 2,325 \geq t_{tabel} = 2,024$, atau dapat dilihat nilai $\text{sig.}(2\text{-tailed}) = 0,025 \leq 0,05$, maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Sedangkan hasil uji hipotesis terhadap minat belajar siswa diperoleh nilai $t_{hitung} = 4,588 \geq t_{tabel} = 2,024$, atau dapat dilihat nilai $\text{sig.}(2\text{-tailed}) = 0,000 \leq 0,05$, maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Artinya ada pengaruh penggunaan media pembelajaran Fun Thinkers Book terhadap minat belajar siswa kelas III pada subtema 2 Perubahan Energi di SDN Mayangan 2 Kota Probolinggo.
2. Berdasarkan Hasil analisis statistik inferensial menggunakan *Uji-t (t-test)* dengan bantuan *SPSS 26 For Windows*, diperoleh hasil uji hipotesis terhadap hasil belajar siswa dengan nilai $t_{hitung} = 2,325 \geq t_{tabel} = 2,024$, atau dapat dilihat nilai $\text{sig.}(2\text{-tailed}) = 0,025 \leq 0,05$, maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Artinya ada pengaruh penggunaan media pembelajaran Fun Thinkers Book terhadap hasil belajar siswa kelas III pada subtema 2 Perubahan Energi di SDN Mayangan 2 Kota Probolinggo.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan kesimpulan, maka dapat dikemukakan saran-saran sebagai berikut :

1. Bagi guru, hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan perbandingan untuk melakukan pembelajaran ke arah yang lebih baik, penggunaan media pembelajaran *Fun Thinkers Book* ini dalam proses belajar mengajar dapat menciptakan kegiatan belajar lebih menarik dan menyenangkan.
2. Bagi siswa, media pembelajaran *Fun Thinkers Book* ini diharapkan dapat menumbuhkan semangat belajar, meningkatkan hasil belajar siswa, menumbuhkan kerjasama serta dapat dijadikan daya tarik agar proses belajar lebih menyenangkan.
3. Bagi peneliti selanjutnya yang ingin melakukan penelitian sejenis disarankan untuk meminimalisir kelemahan-kelemahan dalam penggunaan media *Fun Thinkers Book*. Selain itu, peneliti lanjutan dapat memperbaiki kekurangan yang ditemukan dalam penelitian ini sehingga penelitian selanjutnya akan mendapatkan hasil yang lebih baik.