

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1. Kesimpulan

Berdasarkan penelitian tentang keefektifan model pembelajaran *Example dan Non Example* berbantuan alat peraga Kuda Lantar terhadap minat belajar kelas 3 SDN Gedanganak 03, dapat disimpulkan bahwa:

1. Ada pengaruh model pembelajaran *Example non Example* berbantuan alat peraga kuda lantar terhadap minat belajar di kelas 3 SDN Gedanganak 03. Perihal ini dibuktikan dengan hasil Uji Regresi Linier Sederhana dengan nilai signifikansi kurang dari 0,05 yaitu $0,002 < 0,05$. Sehingga pada variabel minat belajar disimpulkan bahwa ada Ada pengaruh model pembelajaran *Example non Example* berbantuan alat peraga kuda lantar terhadap minat belajar di kelas 3 SDN Gedanganak 03 (nilai *R square* atau $R^2 = 0,390 = 39\%$), dan 62% dipengaruhi oleh faktor lain.
2. Ada perbedaan minat belajar menggunakan model pembelajaran *Example non Example* berbantuan alat peraga kuda lantar terhadap minat belajar di kelas 3 SDN Gedanganak 03. Perihal ini dibuktikan dengan hasil Uji *Independent Sample T-Test* dengan taraf nilai signifikansi kurang dari 0,05 yaitu $0,081 < 0,05$. Sehingga dapat disimpulkan kalau terdapat perbedaan

yang signifikan antara kelompok belajar kelas eksperimen dan kelas kontrol.

3. Ada peningkatan minat belajar di kelas 3 SDN Gedanganak 03 dengan model pembelajaran *Example Non Example* berbantuan media alat peraga kuda lantar. Perihal ini terlihat dari hasil angket dan observasi sebelum dan sesudah perlakuan diberikan, yang menunjukkan adanya perubahan positif pada indikator minat belajar seperti perhatian, ketertarikan, partisipasi, dan keaktifan siswa.

5.2. Saran

Dalam upaya mengoptimalkan implementasi model pembelajaran *Example dan Non Example* berbantuan alat peraga Kuda Lantar, beberapa saran dapat diberikan.

a. Bagi Guru

- 1) Guru disarankan untuk lebih sering menggunakan model pembelajaran *Example and Non-Example* berbantuan alat peraga dalam pembelajaran agar siswa lebih aktif dan tertarik terhadap materi yang diajarkan.
- 2) Guru dapat mengembangkan variasi contoh dan non-contoh yang lebih kontekstual sesuai dengan lingkungan belajar siswa agar pemahaman lebih optimal.
- 3) Penggunaan alat peraga Kuda Lantar dapat dikombinasikan dengan media pembelajaran lain untuk meningkatkan

efektivitas pembelajaran.

b. Bagi Sekolah

- 1) Sekolah dapat memberikan dukungan dalam penyediaan alat peraga dan pelatihan bagi guru dalam penerapan model pembelajaran *Example and Non-Example*.
- 2) Sekolah sebaiknya mendorong penggunaan model pembelajaran inovatif untuk meningkatkan minat dan hasil belajar siswa.