

## BAB V

### SIMPULAN DAN SARAN

#### 5.1. Kesimpulan

Berdasarkan hasil dari penelitian yang sebelumnya telah dilakukan, maka dapat dibuatkan kesimpulan yang didapatkan adalah sebagai berikut :

1. Pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran ini disesuaikan dengan sintaks model *Contextual Teaching Learning* pada mata pelajaran pemrograman dasar dengan melakukan 7 tahapan sebagai berikut :
  - a. Konstruktivisme yang dimana guru menyajikan materi menggunakan media animasi 2D tentang materi perulangan dan siswa mengamati serta mencatat poin-poin penting.
  - b. Menemukan yang dimana guru memberikan waktu pada siswa untuk memahami dan menemukan permasalahan apa yang ada dalam materi yang diberikan melalui animasi. Kemudian siswa mengamati dan mencari permasalahan mengenai materi pada animasi.
  - c. Bertanya, pada tahap ini, guru dan siswa bertanya jawab mengenai materi yang ada pada animasi.
  - d. Masyarakat belajar, guru mengarahkan siswa duduk berdasarkan kelompoknya kemudian membagikan LKPD. Kemudian siswa duduk berkelompok dan merumuskan cara menjawab pertanyaan. Selanjutnya guru mengarahkan setiap kelompok untuk mendiskusikan bagaimana membuat program sederhana dalam kehidupan sehari-hari dan guru membimbing siswa mengisi LKPD dan menilai keaktifan siswa dalam kelompoknya.
  - e. Pemodelan, pada tahap ini, guru meminta perwakilan kelompok untuk mencoba menampilkan contoh program yang telah dibuat. Kemudian perwakilan kelompok mempresentasikan hasil kerja kelompoknya. Setelah itu guru menilai serta *mereview* hasil kerja siswa dan siswa mencatat serta merevisi kekurangannya.

- f. Refleksi, pada tahap ini guru meminta siswa untuk menyimpulkan hasil pembelajaran yang telah dilakukan dan siswa menyimpulkan hasil pembelajarannya. Kemudian guru memberikan apresiasi serta motivasi dan siswa menuliskan pengalaman baru yang didapatkan pada buku catatan kerja.
  - g. Penilaian autentik, pada tahap ini, guru mengarahkan siswa untuk mengumpulkan hasil program yang telah dibuat serta menilainya dan siswa mengumpulkan tugasnya.
2. Dengan menerapkan media animasi 2D dalam pembelajaran pemrograman dasar khususnya materi perulangan, kita dapat meningkatkan kemampuan kognitif siswa melalui visualisasi konsep, pelatihan praktis, dan umpan balik pada hasil tanggapan siswa terhadap media. Oleh karena itu, penggunaan media animasi 2D dapat dianggap sebagai strategi efektif dalam meningkatkan pembelajaran pemrograman dasar dan mendukung perkembangan kognitif siswa dibuktikan pada hasil *pretest* yang rata-rata nya rendah menjadi meningkat pada hasil *posttest*.
  3. Penelitian menggunakan model *contextual teaching learning* yang diterapkan menggunakan media pembelajaran berbasis video animasi dapat meningkatkan pemahaman siswa yang dibuktikan dengan hasil *pretest* dan *posttest*, dimana Secara keseluruhan, terdapat peningkatan pemahaman atau kemampuan kognitif siswa setelah menggunakan media pembelajaran ini yaitu dari rata-rata nilai *pretest* sebesar 45 menjadi sebesar 69 untuk rata-rata nilai *posttest*, sedangkan untuk nilai gain didapatkan rata-rata sebesar 0,47 yang dapat diartikan sebagai tingkat efektivitas yang tergolong “Sedang”. Dari hasil pengujian uji hipotesis menggunakan uji *sample paired t test*, didapatkan nilai Sig. sebesar  $0,00 < 0,05$  maka  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima. Maka dapat dinyatakan bahwa setelah diterapkannya model pembelajaran *contextual teaching learning* menggunakan media pembelajaran berbasis video animasi terdapat perbedaan yang signifikan pada hasil peningkatan kognitif siswa, dapat disimpulkan bahwa terjadi peningkatan kognitif siswa setelah diberikan perlakuan.

## 5.2. Saran

Adapun beberapa saran yang diperoleh berdasarkan penelitian yang telah dilaksanakan adalah sebagai berikut:

1. Pada penelitian selanjutnya, karakter pada video animasi sebaiknya ditambahkan lebih banyak.
2. Media pembelajaran berbasis video animasi dapat dikembangkan dengan model pembelajaran lain.