

BAB V

SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN REKOMENDASI

5.1 Simpulan

5.1.1 Pengaruh Penggunaan Video Animasi Terhadap Hasil Belajar Siswa pada Kelas Eksperimen dengan Menggunakan Media Video Animasi dan Kelas Kontrol Tidak Menggunakan Video Animasi (Media Konvensional)

Pengaruh penggunaan video animasi terhadap hasil belajar siswa pada kelas eksperimen dengan menggunakan video animasi dan kelas kontrol tidak menggunakan video animasi menunjukkan pengaruh yang signifikan. Berdasarkan hasil tes dapat menunjukkan bahwa hasil nilai yang diperoleh kelas eksperimen dengan bantuan media video animasi lebih baik jika dibandingkan dengan kelas kontrol yang menggunakan media konvensional. Sebelum diberikan perlakuan kelas kontrol memperoleh rata-rata nilai *pre-test* 4,52 dengan nilai tertinggi 7 dan *post-test* 6,47 dengan nilai tertinggi 9. Sedangkan untuk kelas eksperimen sebelum diberi perlakuan memperoleh rata-rata nilai *pre-test* 4,26 dengan nilai tertinggi 7 dan *post-test* 8 dengan nilai tertinggi 10. Berdasarkan data tersebut terlihat bahwa adanya pengaruh pada kelas yang menerapkan media video animasi dengan kelas yang tidak menerapkan video animasi (media konvensional).

5.1.2 Peningkatan Terhadap Hasil Belajar Siswa pada Kelas Eksperimen yang Menggunakan Video Animasi dan Kelas Kontrol yang Menggunakan Media Konvensional

Hasil belajar siswa setelah diberikan perlakuan pada kelas eksperimen dengan menggunakan video animasi dan kelas kontrol menggunakan media konvensional menunjukkan bahwa hasil belajar pada kelas eksperimen mengalami peningkatan yang lebih baik jika dibandingkan dengan kelas kontrol. Hasil belajar siswa pada kelas eksperimen setelah diberikan perlakuan menggunakan media video animasi terjadi peningkatan rata-rata yang signifikan, yang di mana kelas eksperimen memperoleh nilai rata-rata 8 dengan kategori sangat tinggi berjumlah 9 siswa. Sedangkan kelas kontrol memperoleh nilai rata-rata 6,47 dengan kategori sangat tinggi berjumlah 3 siswa.

5.1.3 Hasil Belajar Siswa pada Materi Siklus Air dengan Menggunakan Media Video Animasi di Kelas Eksperimen dan Menggunakan Media Konvensional Di Kelas Kontrol

Berdasarkan hasil perhitungan N-Gain dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan pada kelas yang diberikan perlakuan dengan menggunakan video animasi (kelas eksperimen). Hal ini ditunjukkan dalam hasil N-gain pada kelas eksperimen memperoleh nilai rata-rata 66,7% yang berkategori cukup efektif dengan nilai minimal 25% dan nilai maksimal 100%. Maka dapat disimpulkan bahwa media video animasi cukup efektif dan berpengaruh terhadap hasil belajar siswa pada materi siklus air di kelas V SDN 1 Pataruman Kota Banjar.

5.2 Implikasi

1. Pendidikan

Penggunaan video animasi dalam pembelajaran dapat menjadi alternatif yang efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa, terutama dalam materi yang kompleks atau abstrak. Video animasi dapat membantu guru dalam menyampaikan materi secara lebih variatif dan interaktif, yang dapat mendukung berbagai gaya belajar siswa. Dengan mengintegrasikan video animasi dalam pembelajaran, proses pendidikan menjadi lebih efektif dan responsif terhadap kebutuhan siswa.

2. Pengembangan Media Pembelajaran

Perlu adanya pengembangan lebih lanjut terhadap media pembelajaran berbasis animasi untuk berbagai mata pelajaran, guna memfasilitasi proses belajar mengajar yang lebih interaktif dan menarik. Pengembangan ini dapat mencakup pembuatan animasi yang sesuai dengan kurikulum dan kebutuhan spesifik setiap mata pelajaran.

3. Kurikulum

Integrasi media pembelajaran video animasi dalam kurikulum sekolah dapat membantu meningkatkan efektivitas pembelajaran dan keterlibatan siswa. video animasi menyediakan representasi visual yang menarik, memudahkan pemahaman konsep-konsep yang kompleks. Implementasi media ini dalam kurikulum mendukung pencapaian hasil belajar yang lebih baik dan memperkaya pengalaman pendidikan siswa.

5.3 Rekomendasi

1. Bagi Siswa

Diharapkan siswa lebih fokus dalam pembelajaran dengan memanfaatkan media video animasi. Dengan demikian, materi pembelajaran yang disampaikan akan lebih mudah dipahami. Penggunaan media ini diharapkan dapat membantu siswa untuk lebih aktif berpartisipasi dalam kelas dan mencapai hasil belajar yang lebih baik.

2. Bagi Guru

Diharapkan Bapak/Ibu Guru dapat memiliki keterampilan dalam menggunakan teknologi dan media digital, seperti video animasi, untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran. Dengan keterampilan ini, Bapak/Ibu Guru dapat menciptakan suasana belajar menarik dan interaktif, yang dapat membantu siswa lebih fokus dan memahami konsep dengan baik. Selain itu, diharapkan Bapak/Ibu Guru juga mampu memanfaatkan teknologi untuk mendukung berbagai metode pengajaran yang sesuai dengan kebutuhan siswa.

3. Bagi sekolah

Diharapkan sekolah dapat memberikan fasilitas dan dukungan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran melalui visualisasi yang lebih baik, seperti pengadaan LCD proyektor yang memadai atau alat pendukung lain untuk mendukung penggunaan video animasi, dan menciptakan pengalaman belajar yang lebih efektif dan menarik bagi siswa sehingga video animasi dapat diterapkan secara rutin

4. Peneliti Selanjutnya

Penelitian selanjutnya diharapkan dapat mengeksplorasi efektivitas video animasi dalam berbagai mata pelajaran seperti Matematika, Bahasa Indonesia, atau Ilmu Sosial. Hal ini dilakukan untuk mengetahui apakah media video animasi dapat meningkatkan pemahaman dan keterlibatan siswa secara menyeluruh dalam berbagai bidang studi. Peneliti selanjutnya juga diharapkan dapat meneliti aspek-aspek lain seperti durasi video, jenis animasi, dan metode penyampaian untuk menemukan pendekatan yang paling efektif dalam penggunaan video animasi. Dengan demikian, hasil penelitian ini dapat memperkaya strategi pembelajaran dan memberikan kontribusi lebih lanjut terhadap peningkatan kualitas pendidikan.