

BAB V

SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN REKOMENDASI

5.1 Kesimpulan

Temuan penelitian menunjukkan bahwa siswa di Kelas VIII SMP IT Tahsin belajar lebih banyak tentang masuknya bangsa Jepang ketika video animasi *Powtoon* dimasukkan dalam pelajaran mereka. Peningkatan ini ditunjukkan di kelas eksperimen dengan skor *posttest* yang lebih tinggi setelah penggunaan media video animasi pembelajaran *Powtoon*. Selain itu, kelas eksperimen mencatat nilai gain yang lebih tinggi saat menggunakan media PowerPoint untuk membandingkan dirinya dengan kelas kontrol. Hasilnya, telah ditunjukkan bahwa menggunakan media video animasi pembelajaran *powtoon* untuk mengajarkan pembelajaran sejarah kepada siswa di Kelas VIII SMP IT Tahsin meningkatkan hasil belajar mereka.

Lebih lanjut, simpulan khusus dari penelitian ini dijelaskan sebagai berikut:

- a. Ranah kognitif aspek memahami (C2) terdapat perbedaan hasil belajar yang signifikan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Hal tersebut dilihat dari perbedaan hasil analisis nilai rata-rata dan gain kelas eksperimen dengan skor 33.2 dan gain dengan skor 16.94% yang lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol dengan skor 23 dan gain skor 8.35%, serta hasil pengujian hipotesis yang secara *signifikan* menunjukkan bahwa media video animasi pembelajaran berbasis *powtoon* lebih *efektif* dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada ranah kognitif aspek memahami (C2) dibandingkan dengan pembelajaran yang menggunakan media power point
- b. Ranah kognitif aspek menerapkan (C3) terdapat perbedaan hasil belajar yang signifikan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Hal tersebut dilihat dari perbedaan hasil analisis nilai rata-rata dan gain pada kelas eksperimen dengan skor 27.4 dan gain 12.48% yang lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol dengan skor 21.8 dan gain 6.06%, serta hasil pengujian hipotesis yang secara *signifikan* menunjukkan bahwa media video animasi pembelajaran berbasis *powtoon* lebih efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada ranah kognitif aspek menerapkan (C3) dibandingkan dengan pembelajaran yang menggunakan media power point.

- c. Ranah kognitif aspek menganalisis (C4) terdapat perbedaan hasil belajar yang signifikan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Hal tersebut dilihat dari perbedaan hasil analisis nilai rata-rata dan gain pada kelas eksperimen dengan skor 30.6 dan gain 13.12% yang lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol dengan skor 23.8 dan gain 4.78%, serta hasil pengujian hipotesis yang secara signifikan menunjukkan bahwa media video animasi pembelajaran berbasis powtoon lebih efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada ranah kognitif aspek menganalisis (C4) dibandingkan dengan pembelajaran yang menggunakan media power point.

5.2 Implikasi

Implikasi dari penelitian ini adalah pembelajaran media video animasi berbasis powtoon dipilih karena dapat membuat perubahan lingkungan dan budaya belajar bagi siswa. Siswa mendapatkan pengalaman belajar baru yang dapat meningkatkan ketertarikan siswa dalam mempelajari materi. Selain itu, kebijakan sekolah yang menyediakan kebutuhan belajar siswa dengan pembelajaran video animasi. Pendidik dan sekolah dapat membuat pertimbangan untuk menggunakan pembelajaran media video animasi pembelajaran berbasis powtoon sebagai upaya memberikan pengajaran yang lebih bermakna.

5.3 Rekomendasi

Hasil dari penelitian ini tentu akan menghasilkan saran dan masukan dari berbagai pihak terkait penggunaan media video animasi berbasis Powtoon. Berikut ini disajikan rekomendasi yang berkaitan dengan hasil penelitian.

- a. Sekolah diharapkan dapat meningkatkan dan mengoptimalkan proses pembelajaran dengan menggunakan berbagai media pembelajaran, termasuk konvensional dan digital. Media video animasi pembelajaran berbasis powtoon ini terbukti berdampak signifikan dalam meningkatkan minat dan motivasi siswa selama kelas berlangsung, serta memfasilitasi interaksi yang lebih dinamis antara guru dan siswa. Saat ini, penggunaan media pembelajaran semakin mudah berkat berbagai platform dan aplikasi yang tersedia. Diharapkan bahwa efisiensi dalam menggunakan media ini akan sejalan dengan efektivitas dalam meningkatkan pencapaian dan

kualitas pembelajaran.

- b. Bagi guru diharapkan dapat memanfaatkan pembelajaran media video animasi pembelajaran berbasis powtoon sebagai bahan ajar untuk menunjang proses pembelajaran terutama pada mata pelajaran sejarah.
- c. Untuk para peneliti yang akan datang, diharapkan dapat mengembangkan lebih lanjut studi tentang efektivitas media video animasi berbasis powtoon sebagai upaya untuk meningkatkan kualitas pendidikan secara keseluruhan. Penelitian tentang efektivitas media video animasi berbasis powtoon berperan penting dalam usaha peningkatan standar pendidikan. Temuan dari penelitian tersebut dapat menjadi pedoman dalam penerapan media pembelajaran di berbagai sekolah. Terkait dengan media video animasi, perlu peningkatan dalam hal konten, konteks, presentasi, dan pengepakan. Selain itu, dalam hal instrumen dan aspek kognitif, perlu dipertimbangkan peningkatan dalam kategori kemampuan berpikir tingkat tinggi untuk memenuhi kebutuhan dan dinamika pembelajaran yang berkembang. Hasil dari penelitian ini tentu akan menghasilkan saran dan masukan dari berbagai pihak terkait penggunaan media video animasi berbasis Powtoon. Berikut ini disajikan rekomendasi yang berkaitan dengan hasil penelitian.

