

## BAB V

### KESIMPULAN DAN REKOMENDASI

#### A. Kesimpulan

Dari hasil penelitian yang telah dilakukan, dapat ditarik kesimpulan berdasarkan kesimpulan umum dan khusus yaitu :

##### 1. Kesimpulan Umum

Berdasarkan analisis data dari hasil penelitian yang telah dilakukan tentang “Pengaruh Pemanfaatan Aplikasi *Hypervideo* Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Animasi Kelas XI Rekayasa Perangkat Lunak”, maka dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan peningkatan hasil belajar yang signifikan pada ranah kognitif antara siswa yang menggunakan aplikasi *hypervideo* dengan siswa yang menggunakan media *slide* pada Mata Pelajaran Animasi di SMK Negeri 4 Padalarang. Hal ini ditunjukkan dengan siswa pada kelas yang menggunakan aplikasi *hypervideo* lebih meningkatkan hasil belajar siswa dibandingkan dengan siswa yang menggunakan media *slide*.

##### 2. Kesimpulan Khusus

Dalam penelitian ini, peneliti merumuskan tiga kesimpulan khusus yang merupakan penjabaran dari kesimpulan umum dari penelitian ini. Adapun kesimpulan khusus pada penelitian ini adalah :

- a. Terdapat perbedaan peningkatan hasil belajar yang signifikan pada ranah kognitif aspek menerapkan antara siswa yang menggunakan aplikasi

*hypervideo* dengan siswa yang menggunakan media *slide* pada Mata Pelajaran Animasi.

- b. Terdapat perbedaan peningkatan hasil belajar yang signifikan pada ranah kognitif aspek menganalisis antara siswa yang menggunakan aplikasi *hypervideo* dengan siswa yang menggunakan media *slide* pada Mata Pelajaran Animasi.
- c. Terdapat perbedaan peningkatan hasil belajar yang signifikan pada ranah kognitif aspek mengevaluasi antara siswa yang menggunakan aplikasi *hypervideo* dengan siswa yang menggunakan media *slide* pada Mata Pelajaran Animasi.
- d. Aplikasi *hypervideo* memberikan kemudahan kepada siswa dalam belajar pada Mata Pelajaran Animasi.

Sesuai dengan simpulan di atas, maka dapat dikatakan bahwa penggunaan aplikasi *hypervideo* lebih efektif dibandingkan dengan media *slide* hal tersebut dibuktikan dengan meningkatnya hasil belajar siswa pada ranah kognitif aspek menerapkan, aspek menganalisis, aspek mengevaluasi, pada Mata Pelajaran Animasi pokok bahasan media presentasi sederhana dengan menggunakan *Adobe Flash CS4*.

## **B. Rekomendasi**

Berdasarkan hasil penelitian dan kesimpulan yang diperoleh, maka penulis mengajukan beberapa saran dan rekomendasi berikut ini :

### 1. Sekolah

Para pengelola program pengembangan kurikulum dan akademik diharapkan dapat meningkatkan sarana dan prasarana media sumber belajar yang memadai sehingga pembelajaran yang membutuhkan sarana dan prasarana yang memadai dapat dilakukan secara optimal demi peningkatan hasil belajar siswa.

### 2. Guru

Mampu menerapkan dan menggunakan media pembelajaran ini sebagai variasi dan pilihan baru pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

### 3. Peneliti Selanjutnya

Melihat kecilnya ruang lingkup subjek yang diteliti dalam penelitian ini, maka bagi penulis selanjutnya perlu melakukan penelitian dalam lingkup yang lebih luas lagi. Selain itu sangat memungkinkan untuk dilakukan penelitian lebih lanjut mengenai video interaktif khususnya *hypervideo* pada setiap mata pelajaran di sekolah, jenjang sekolah, dan pokok bahasan yang berbeda. Hal ini dimaksudkan agar penelitian ini mengetahui dengan jelas peningkatan hasil belajar siswa dari penggunaan media pembelajaran ini di sekolah.