

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan di SDN Aengdake I, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media video animasi memiliki pengaruh signifikan terhadap kemampuan membaca dan mengingat peserta didik kelas 2. Penelitian ini menggunakan desain pretest-posttest control group dengan populasi 30 peserta didik yang dibagi menjadi dua kelompok, yaitu kelas eksperimen yang menggunakan media video animasi dan kelas kontrol yang menggunakan metode ceramah tradisional. Instrumen penelitian telah diuji validitas, reliabilitas, tingkat kesukaran soal, dan homogenitasnya, dengan hasil menunjukkan bahwa dari 20 butir soal yang diujikan, 15 soal dinyatakan valid dan reliabel dengan nilai alpha 1.000.

Data hasil pretest dan posttest dari kedua kelompok berdistribusi normal, dengan nilai signifikan $> 0,05$, serta uji homogenitas menunjukkan bahwa kedua kelompok memiliki varians yang sama, yang berarti kedua kelompok berasal dari populasi yang homogen. Analisis hipotesis dengan uji-t menunjukkan nilai sig (2-tailed) sebesar $0,000 < 0,05$, yang berarti terdapat perbedaan signifikan dalam hasil belajar antara kelas yang menggunakan media video animasi dan kelas yang menggunakan metode ceramah. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa media video animasi efektif dalam meningkatkan kemampuan membaca dan mengingat peserta didik kelas 2 di SDN Aengdake I.

B. Saran

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan di SDN Aengdake I maka dalam sebuah penelitian seorang peneliti harus mampu memberikan sesuatu yang berguna ataupun bermanfaat bagi orang lain serta bagi pendidikan, instansi dan lembaga. Setelah peneliti menyelesaikan

pembahasan pada skripsi ini, maka pada bab penutup peneliti mengemukakan saran sebagai berikut:

1. Bagi Guru

Guru disarankan untuk mengintegrasikan media video animasi dalam proses pembelajaran, khususnya untuk materi yang memerlukan visualisasi yang kuat untuk membantu meningkatkan pemahaman dan daya ingat peserta didik. Penggunaan media ini dapat membuat pembelajaran menjadi lebih menarik dan interaktif, sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Guru juga perlu terus mengembangkan keterampilan dalam menggunakan teknologi pendidikan dan mencari serta memilih media animasi yang relevan dan berkualitas untuk mendukung proses pembelajaran.

2. Bagi Peserta Didik

Peserta didik diharapkan untuk lebih aktif dan terbuka terhadap penggunaan media pembelajaran yang inovatif seperti video animasi. Mereka juga perlu memanfaatkan media ini secara optimal untuk membantu memahami materi pelajaran. Selain itu, peserta didik harus mengembangkan kebiasaan belajar yang baik, seperti mengulangi materi yang telah dipelajari melalui video animasi dan berdiskusi dengan teman atau guru jika ada hal yang kurang dipahami.

3. Bagi Peneliti

Peneliti disarankan untuk terus mengeksplorasi penggunaan berbagai jenis media pembelajaran dan teknologi pendidikan lainnya dalam penelitian lanjutan. Selain itu, penelitian serupa dapat dilakukan dengan sampel yang lebih besar dan pada jenjang pendidikan yang berbeda untuk melihat apakah hasil yang sama dapat diterapkan secara lebih luas. Peneliti juga

perlu memperhatikan aspek-aspek lain yang dapat mempengaruhi efektivitas media pembelajaran, seperti lingkungan belajar, motivasi siswa, dan keterlibatan orang tua dalam proses pembelajaran.