

BAB V

SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan analisis data yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media video animasi berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar matematika siswa kelas IV SD Negeri 75 Kota Bengkulu. Hasil uji normalitas menunjukkan bahwa data pre-test dan post-test pada kelas eksperimen maupun kelas kontrol berdistribusi normal karena nilai signifikansi (Sig.) $> 0,05$. Selain itu, hasil uji homogenitas menggunakan uji Levene memperoleh nilai signifikansi sebesar 0,604 (Sig. $> 0,05$), sehingga varians kedua kelompok dinyatakan homogen. Setelah memenuhi uji prasyarat, dilakukan uji hipotesis menggunakan independent samples t-test yang menghasilkan nilai thitung sebesar 6,095 dengan nilai signifikansi $0,000 < 0,05$, sehingga H_a diterima dan H_0 ditolak. Hasil analisis deskriptif juga menunjukkan bahwa rata-rata hasil belajar siswa pada kelas eksperimen yang menggunakan media video

animasi sebesar 79,68, lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol yang menggunakan pembelajaran konvensional sebesar 68,46. Dengan demikian, media video animasi terbukti efektif dan mampu meningkatkan hasil belajar matematika siswa kelas IV SD Negeri 75 Kota Bengkulu.

B. Implikasi

Berdasarkan hasil penelitian tersebut, dapat dikemukakan implikasi secara teoritis dan praktis sebagai berikut:

1. Implikasi Teoritis

- a. Penggunaan media video animasi dapat menjadi salah satu alternatif dalam proses pembelajaran yang mampu meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi, khususnya pada mata pelajaran matematika yang bersifat abstrak.
- b. Penelitian ini memberikan kontribusi terhadap pengembangan ilmu pendidikan, khususnya terkait pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

c. Penelitian ini juga memperkuat teori bahwa penggunaan media pembelajaran yang menarik, interaktif, dan visual dapat meningkatkan motivasi, keterlibatan, serta hasil belajar siswa dalam proses pembelajaran.

2. Implikasi Praktis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi masukan dan acuan bagi guru maupun calon guru dalam memilih dan mengembangkan media pembelajaran yang inovatif, seperti video animasi, untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Selain itu, penggunaan media video animasi dapat membantu menciptakan suasana pembelajaran yang lebih menarik, tidak monoton, serta mampu meningkatkan keaktifan dan pemahaman siswa selama proses pembelajaran berlangsung.

C. Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, maka saran yang dapat diberikan adalah sebagai berikut:

a. Bagi Guru

Guru diharapkan dapat memanfaatkan media video animasi sebagai alternatif dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan minat dan hasil belajar siswa.

b. Bagi Siswa

Siswa diharapkan lebih aktif dalam mengikuti pembelajaran serta memanfaatkan media yang digunakan untuk meningkatkan pemahaman terhadap materi yang dipelajari.

c. Bagi Sekolah

Sekolah diharapkan dapat menyediakan fasilitas yang mendukung penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi, seperti proyektor dan perangkat pendukung lainnya.

d. Bagi Peneliti Selanjutnya

Peneliti selanjutnya diharapkan dapat mengembangkan penelitian ini dengan cakupan yang lebih luas, waktu yang lebih panjang, serta menambahkan variabel lain seperti motivasi atau minat belajar siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Andrasari, A. N., Haryanti, Y. D., & Yanto, A. (2022, October). Media pembelajaran video animasi berbasis Kinemaster bagi guru SD. In *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan* (Vol. 4, pp. 76-83).
- Astuti, M. W., Cahyadi, F., & Budiman, M. A. (2024). Media video animasi pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar matematika siswa kelas 3 sekolah dasar. *Jurnal Papeda: Jurnal Publikasi Pendidikan Dasar*, 6(2), 239-247.
- Bulu, Y. K., Triwahyudianto, T., & Sulistyowati, P. (2022, November). Pengembangan media video animasi berbasis gambar seri untuk meningkatkan kemampuan menulis karangan narasi siswa SD. In *Prosiding Seminar Nasional PGSD Unikama* (Vol. 6, No. 1, pp. 46-56).
- Dakhi, A. S. (2020). Peningkatan hasil belajar siswa. *Jurnal Education and Development*, 8(2), 468-472.
- Dalman. (2013). *Keterampilan membaca*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Djaali. (2021). *Metodologi Penelitian Kuantitatif*. Bumi Aksara.
- Faizah, J., & Wati, T. L. (2021). The Correlation of Motivation With Student Learning Outcomes Fourth Grade Elementary School: Hubungan Motivasi Dengan Hasil Belajar Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Indonesian Journal of Education Methods Development*, 14, 1-9.
- Habibah, L. Z., Pamungkas, H. P., & Ghofur, M. A. (2023). Pengaruh Minat Motivasi Dan Cara Belajar Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ekonomi Di Sma Negeri 1 Sooko. *Journal of Education and Research*, 2(2), 93-108.
- Husni. (2021). Pengaruh video animasi dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 9(2), 45-52.
- Ibrahim. (2015). *Metodologi penelitian pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Imanulhaq, Rela, and Ichsan Ichsan. "Analisis teori perkembangan kognitif piaget pada tahap anak usia operasional konkret 7-12 tahun sebagai dasar kebutuhan media pembelajaran." *Waniambey: Journal of Islamic Education* 3.2 (2022): 126-134.

- Kamalia, A., & Rahmadhar, Y. (2023). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Animasi Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas IV di Sekolah Dasar. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 7(1), 362-371.
- Laura, S. N., & Sahronih, S. (2022). Pengaruh Media Video Animasi Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas IV SDN 1 Bojongnegara. *PERISKOP: Jurnal Sains dan Ilmu Pendidikan*, 3(2).
- Mahmud, S., Isro'ani, F., Pebriana, P. H., Karim, A. R., & Noto, M. S. (2023). *Media pembelajaran*. Yogyakarta: Lentera Pena.
- Marwah, S. S., Syafe'i, M., & Sumarna, E. (2018). Relevansi konsep pendidikan menurut Ki Hadjar Dewantara dengan pendidikan islam. *TARBAWY: Indonesian Journal of Islamic Education*, 5(1), 14-26.
- Mayer, R. E. (2021). *Multimedia learning*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Muhibbah, F., & Iba, K. (2022). Pengaruh penggunaan media video animasi terhadap hasil belajar Matematika kelas IV SD. *Primary: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 11(4), 1022-1028.
- Nurhasnah, R., & Sabri, A. (2023). Ranah Kognitif, Afektif, dan Psikomotorik sebagai Objek Evaluasi Hasil Belajar. Jenis dan Model Evaluasi Pendidikan, Serta Implikasinya Dalam Pendidikan Islam. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 7(3), 28204-28220.
- Pasampuri, T. (2024). Pengenalan Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi untuk Meningkatkan Motivasi belajar Siswa di SDN 110 Lura. *Journal Scientific of Mandalika*, 5(12), 2809-0543.
- Pradana, S. (2025). Efektivitas penggunaan video animasi sebagai media pembelajaran interaktif di sekolah dasar. *Jurnal Transformasi Pendidikan Dasar*, 1(1), 33-39.
- Prasetya, W. A., Suwatra, I. I. W., & Mahadewi, L. P. P. (2021). Pengembangan video animasi pembelajaran pada mata pelajaran matematika. *Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan*, 5(1), 60-68.

- Putra, L. D., Assyifaniingtyas, A. T., Jannah, M., & Pangestu, R. A. (2024). Pemanfaatan video animasi sebagai sarana peningkatan motivasi belajar di sekolah dasar. *NUSRA: Jurnal Penelitian dan Ilmu Pendidikan*, 5(3), 1616–1626.
- Sahir. (2021). *Metodologi penelitian kuantitatif*. Medan: Universitas Medan Area.
- Sani. (2022). *Metode penelitian pendidikan*. Jakarta: Prenadamedia.
- Saputra, D., Wargadinata, W., & Fikri, S. (2025). Studi pustaka tentang faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar siswa. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(2), 399–405.
- Shoffa, S., Subroto, D. E., Nasution, F. S., Astuti, W., Romadi, U., Cholid, F., Azhari, D. S., Hafidz, H., Kardi, J., Umar, R. H., & Gusmirawati, G. (2023). *Media pembelajaran*. Malang: CV Afasa Pustaka.
- Siregar, N., Isrok'atun, I., & Ismail, A. (2024). Peningkatan hasil belajar siswa melalui pemanfaatan lingkungan sekitar sekolah sebagai sumber belajar pada mata pelajaran IPAS kelas IV materi bentang alam. *Al-Madrasah: Jurnal Ilmiah Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 8(4).
- Sugiyono. (2013). *Metode penelitian pendidikan: Pendekatan kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Supit. (2020). Pengaruh media video terhadap motivasi belajar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 7(1), 55–66.
- Ulfah, U., Arifudin, O., & Kartika, I. (2021). Pengaruh aspek kognitif, afektif, dan psikomotor terhadap hasil belajar peserta didik. *Jurnal Al-Amar: Ekonomi Syariah, Perbankan Syariah, Agama Islam, Manajemen Dan Pendidikan*, 2(1), 1-9.
- Wahyuni, D., Yanti, W. A., & Vazira, Z. (2024). Pengaruh penggunaan media video animasi terhadap hasil belajar matematika kelas IV SD. *Semantik: Jurnal Riset Ilmu Pendidikan, Bahasa dan Budaya*, 2(3), 125–131.
- Zikrulloh, M., Srihartini, Y., Humairo, S. S., & Yulistiani, S. A. (2025). Konsep dasar mengenai teori belajar kognitif serta tahapannya menurut para ahli dan implikasinya di dalam pembelajaran. *At-Tadris: Journal of Islamic Education*, 4(1), 60–68.