

BAB V PENUTUP

A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan uraian dalam pembahasan yang telah dilakukan, maka pada bab ini akan memaparkan simpulan dari hasil penelitian tentang pengaruh penerapan media pembelajaran video animasi pada materi ekologi kelas X di MA Assyafi'iyah Kayen tahun ajaran 2020/2021 sebagai berikut:

1. Hasil belajar kognitif siswa sebelum dan sesudah di berikan perlakuan pada kelas eksperimen memiliki nilai rata-rata hasil belajar *pretest* siswa sebesar 55 sedangkan nilai rata-rata hasil belajar *posttest* siswa sebesar 85,53. Hasil data yang diperoleh menunjukkan bahwa, adanya peningkatan hasil belajar kognitif siswa setelah menggunakan media pembelajaran video animasi dimana membandingkan nilai *pretest* dan *posttest* pada kelas eksperimen.
2. Respon dari siswa menunjukkan adanya respon positif, siswa menyukai cara belajar dengan menggunakan media pembelajaran video animasi. Hal ini ditunjukkan dengan jumlah skor rata-rata persentase yang dijawab oleh responden adalah 60,87 masuk dalam kategori Sedang dengan range (13,2% - 86,8%).
3. Terdapat pengaruh penggunaan media pembelajaran video animasi terhadap hasil belajar siswa pada materi ekologi kelas sampel. Hal ini dibuktikan dari hasil uji hipotesis dengan menggunakan uji *Wilcoxon* diperoleh bahwa nilai signifikansi p -value sebesar $0,000 < 0,05$, maka dapat disimpulkan bahwa H_a diterima dan H_0 ditolak, artinya ada perbedaan pada hasil *posttest* kelas sampel.

B. Saran

Berdasarkan dengan hasil penelitian dan pembahasan, untuk mencapai ketercapaiannya hasil belajar kognitif menggunakan media video animasi dikemukakan sebagai berikut:

1. Penerapan suatu media dalam pembelajaran, diharapkan guru mengerti dan paham betul dengan pengoperasian media pembelajaran yang akan digunakan agar penggunaan media dapat maksimal.

2. Guru sebaiknya memperbanyak referensi materi terkait tentang materi yang akan disampaikan, terlihat sekarang sudah ada dukungan internet untuk mengakses semua materi yang relevan sesuai dengan perkembangan teknologi.
3. Perencanaan penelitian yang selanjutnya, lebih baik dilaksanakan dalam waktu yang lebih matang sehingga faktor-faktor hambatan dapat diminimalisir.
4. Seiring perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi, maka perlu diadakan penelitian yang berkelanjutan dengan mengembangkan media pembelajaran yang inovatif dan kreatif untuk mendukung perkembangan jaman dan ilmu pengetahuan.
5. Proses pembelajaran tidak hanya dilakukan di dalam ruang kelas tapi bisa di luar kelas atau diajak berinteraksi langsung dengan lingkungan sekitar.

