

## BAB V

### SIMPULAN DAN SARAN

#### A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian tentang Pengaruh Media Video Animasi Berbasis Kinemaster Terhadap Hasil Belajar Kelas IV Di SD Negeri 106 Palembang dapat disimpulkan bahwa:

1. Hasil belajar peserta didik pada kelas kontrol (IV C) yang tidak diterapkannya media video animasi berbasis kinemaster pada mata pelajaran matematika dengan materi FPB dan KPK dari hasil soal *pre – test* pada kelas kontrol yaitu dalam kategori skor tertinggi terdapat 5 peserta didik dengan nilai 80 ke atas dengan presentase 15, 2%, dalam kategori sedang terdapat 7 peserta didik dengan nilai 60 ke atas dengan presentase 21, 2%, dalam kategori rendah terdapat 21 peserta didik dengan nilai 26 ke atas dengan presentase 63, 6%. Sedangkan, dari hasil soal *post – test* pada kelas kontrol yaitu dalam kategori skor tertinggi terdapat 12 peserta didik dengan nilai 80 ke atas dengan presentase 36, 4%, dalam kategori skor sedang terdapat 12 peserta didik dengan nilai 60 ke atas dengan presentase 36, 4%, dalam kategori skor rendah terdapat 9 peserta didik dengan nilai 26 ke atas dengan presentase 23, 7%.
2. Hasil belajar peserta didik pada kelas eksperimen (IV A) yang diterapkannya media video animasi berbasis kinemaster pada mata pelajaran matematika dengan materi FPB dan KPK dari hasil soal *pre – test* pada kelas eksperimen yaitu dalam kategori skor tertinggi

terdapat 10 peserta didik dengan nilai 80 ke atas dengan presentase 33, 3%, dalam kategori sedang terdapat 11 peserta didik dengan nilai 60 ke atas dengan presentase 36, 7%, dalam kategori rendah terdapat 9 peserta didik dengan nilai 26 ke atas dengan presentase 30, 0%. Sedangkan, dari hasil soal post – test pada kelas eksperimen yaitu dalam kategori skor tertinggi terdapat 19 peserta didik dengan nilai 80 ke atas dengan presentase 63, 3%, dalam kategori skor sedang terdapat 9 peserta didik dengan nilai 60 ke atas dengan presentase 30, 0%, dalam kategori skor rendah terdapat 2 peserta didik dengan nilai 40 ke atas dengan presentase 6, 7%.

3. Adanya pengaruh yang signifikan dari pengaruh media pembelajaran video animasi berbasis kinemaster terhadap hasil belajar siswa kelas IV pada pembelajaran matematika dengan materi FPB dan KPK di SD Negeri 106 Palembang. Hal ini dapat dilihat dari nilai yang di dapat dari hasil soal post – test baik dari kelas kontrol dan kelas eksperimen yang dimana peserta didik dari kelas kontrol yang mendapatkan nilai di atas KKM sebanyak 12 peserta didik dengan presentase 36. 4%, sedangkan dari kelas eksperimen yang mendapatkan nilai di atas KKM yaitu sebanyak 19 peserta didik dengan presentase 63, 3% . Selisih yang di dapat dari hasil nilai post – test kelas eksperimen dan kelas kontrol sebesar 26, 9%. Yang artiya terjadinya peningkatan dalam hasil belajar peserta didik di kelas eksperimen dibandingkan dengan hasil belajar di kelas kontrol. Selanjutnya setelah dianalisis dengan menggunakan uji

Independent Sample T -Test diperoleh hasil perhitungan uji T yang menunjukkan bahwa  $H_a$  diterima karena  $\text{sig} < 0,05$  yaitu  $0,008 < 0,05$ , maka hasil belajar peserta didik kelompok eksperimen yang menggunakan media pembelajaran video animasi berbasis kinemaster pada kegiatan pembelajaran, berbeda dengan hasil belajar peserta didik kelompok kontrol dengan menggunakan media pembelajaran video animasi berbasis kinemaster. Jadi, dapat disimpulkan bahwa penerapan media video animasi berbasis kinemaster berpengaruh terhadap hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran matematika kelas IV di SD Negeri 106 Palembang.

## **B. SARAN**

Setelah melakukan penelitian dan pembahasan hasil penelitian mengenai pengaruh media video animasi berbasis kinemaster terhadap hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran matematika pada kelas IV di SD Negeri 106 Palembang, adapun saran yang dapat disampaikan setelah melaksanakan dan memperoleh hasil dari penelitian yaitu:

### **1. Bagi Sekolah**

Media video animasi ini dapat digunakan untuk sarana yang dapat digunakan secara efektif dan tepat dalam proses pembelajaran dan dapat digunakan untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik di sekolah dasar tersebut.

### **2. Bagi Guru**

Guru diharapkan dapat lebih kreatif lagi dalam memilih media pembelajaran untuk kelancaran pemahaman peserta didik

akan materi yang akan diterapkan dan juga media pembelajaran video animasi ini dapat digunakan guru untuk menarik perhatian peserta didik sehingga peserta didik dapat memahami materi dengan mudah dan peserta didik tidak merasa bosan dengan media yang terlalu monoton yang diterapkan oleh guru tersebut.

### 3. Bagi Peserta Didik

Diharapkan peserta didik dapat mengikuti pembelajaran yang lebih bermakna sehingga berguna untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar yang memuaskan.

### 4. Bagi Peneliti Selanjutnya

Penelitian ini dapat dijadikan bahan kajian bagi peneliti lain yang ingin melakukan penelitian sejenis. Diharapkan peneliti selanjutnya bisa menyusun jenis instrumen dan media lain yang lebih baik dan menarik bagi siswa.