**BAB V**

**PENUTUP**

**A. Simpulan**

Berdasarkan pembahasan hasil penelitian tentang pengaruh penggunaan media pembelajaran *video character animation* terhadap kemampuan membaca peserta didik materi tema 2 subtema 4 kelas I di SD Negeri 3 Berkat dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Kemampuan membaca siswa kelas I sebelum penerapan media pembelajaran *video character animation* di SD Negeri 3 Berkat, yaitu diperoleh nilai rata-rata sebesar 63,13%, dengan kata lain kemampuan membaca siswa sebelum diterapkannya media pembelajaran *video character animation* masih terbilang renda.

2. Hasil penelitian ditemukan bahwa kemampuan membaca siswa di kelas I dengan penerapan media pembelajaran *video character animation* mengalami perubahan yang baik. Hal ini terlihat dari rata-rata kemampuan membaca siswa yakni memperoleh skor nilai rata-rata sebesar 94,13%.

3. Adanya pengaruh penggunaan media pembelajaran *video character animation* terhadap kemampuan membaca peserta didik materi tema 2 subtema 4 kelas I di SD Negeri 3 Berkat tahun ajaran 2022/2023, hal ini dapat dilihat dari nilai rata-rata hasil *pretest* 63,13% dan nilai rata-rata hasil *posttest* 94,13%. Artinya terjadi peningkatan kemampuan membaca siswa setelah penerapan media pembelajaran *video character animation*. Selanjutnya setelah dianalisis dengan uji *paired* T-Test diperoleh hasil perhitungan yang menunjukkan bahwa Ha diterima karena sig < 0,05 yaitu 0,000 < 0,05, jadi dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran *video character animation* berpengaruh terhadap kemampuan membaca peserta didik kelas I di SD Negeri 3 Berkat.

64

**B. Saran**

Setelah melakukan penelitian dan pembahasan hasil penelitian mengenai pengaruh media *video character animation* terhadap kemampuan membaca peserta didik materi tema 2 subtema 4 kelas I di SD Negeri 3 Berkat Kec. SP. Padang. Adapun saran yang dapat disampaikan setelah melaksanakan dan memperoleh hasil dari penelitian yaitu:

1. Bagi guru, diharapakan kegiatan pembelajaran berikutnya dapat menggunakan media *video character animation*. Hal ini dikarenakan bahwa media *video character animation* dipercaya dapat melibatkan siswa lebih aktif dalam belajar sehingga tingkat kemampuan membaca siswa mengalami peningkatan.

2. Bagi siswa, diharapkan untuk lebih terlibat aktif dalam pembelajaran serta dapat bekerjasama dengan baik dalam penerapan media *video character animation*.

3. Bagi peneliti selanjutnya diharapkan berminat untuk melakukan penelitian yang sesuai dengan media ini pada tema yang berbeda, agar dapat memotivasi siswa dalam pembelajaran sehingga dapat tercipta pembelajaran baru yang dapat meningkatkan kemampuan membaca yang baik.