

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis data dengan pendekatan kuantitatif, diperoleh kesimpulan bahwa media pembelajaran digital berbasis video animasi berpengaruh signifikan terhadap motivasi belajar siswa. Hal ini dibuktikan melalui hasil uji-t independen antara kelas eksperimen (menggunakan video animasi) dan kelas kontrol (menggunakan metode ceramah), yang menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,000 (Sig. < 0,05). Dengan demikian, H_0 ditolak dan H_1 diterima, yang berarti bahwa terdapat perbedaan yang signifikan pada motivasi belajar antara kedua kelompok.

Selain itu, peningkatan skor rata-rata motivasi belajar siswa pada kelas eksperimen dari pre-test sebesar 2,99 menjadi 3,91 pada post-test memperkuat bahwa penggunaan media video animasi secara nyata meningkatkan motivasi belajar siswa. Angket yang diberikan juga menunjukkan nilai rata-rata di atas 4,00 untuk semua item, yang menandakan bahwa siswa sangat setuju terhadap pernyataan-pernyataan yang berkaitan dengan peningkatan motivasi belajar melalui media video animasi.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa media video animasi secara statistik terbukti efektif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa Agama Kristen kelas IV A UPT SDN 7 Makale Utara.

B. Saran-Saran

1. Untuk Sekolah

Sekolah sebaiknya mendukung penggunaan media pembelajaran digital seperti video animasi dengan menyediakan alat-alat yang dibutuhkan, misalnya LCD proyektor, speaker, dan jaringan internet yang memadai. Dengan fasilitas ini, guru bisa mengajar dengan lebih menarik dan siswa lebih semangat belajar.

2. Untuk Guru

Guru sebaiknya memilih media pembelajaran yang menyenangkan dan sesuai dengan usia anak-anak SD. Video animasi bisa membuat materi pelajaran lebih hidup dan menarik, terutama dalam pelajaran Agama Kristen. Guru juga perlu memastikan bahwa media yang digunakan sesuai berdasarkan nilai-nilai yang ingin digunakan kepada siswa.

3. Untuk Siswa

Diharapkan siswa menunjukkan keaktifan dan antusiasme yang lebih tinggi dalam pembelajaran, khususnya ketika guru memanfaatkan pembelajaran seperti video animasi. Siswa sebaiknya memperhatikan dengan baik isi video, bertanya jika ada yang belum dipahami, dan tidak malu untuk berdiskusi dengan teman atau guru. Dengan semangat belajar yang tinggi, peserta didik akan lebih mudah mengerti materi dan mendapatkan hasil belajar yang lebih baik. Disamping itu, siswa lagi pula diajak untuk menjaga

sikap yang baik dan disiplin selama pembelajaran berlangsung, baik saat menonton video maupun saat berdiskusi.

4. Untuk Penelitian Selanjutnya

Menggunakan ukuran sampel yang lebih dan beragam dari berbagai jenjang pendidikan dan mata pelajaran. Mengembangkan penelitian dengan membandingkan efektivitas berbagai jenis media digital, seperti game edukasi, augmented reality, atau pembelajaran interaktif lainnya. Mengadakan studi dengan durasi lebih lama untuk mengevaluasi efek jangka panjang dari kegunaan media video animasi mengenai semangat dan hasil belajar murid.