

## **BAB V PENUTUP**

### **A. Kesimpulan**

Berdasarkan hasil penelitian, maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran video animasi berpengaruh terhadap hasil belajar peserta didik kelas VII di SMPK Sta. Familia Sikumana, Kupang tahun ajaran 2021/2022.

### **B. Saran**

Berdasarkan hasil penelitian di lapangan, maka peneliti dapat memberikan saran sebagai berikut :

1. Guru harus mampu merancang proses pembelajaran secara maksimal dengan menggunakan media pembelajaran yang bervariasi yang dapat meningkatkan kemampuan kognitif peserta didik
2. Semoga dari hasil penelitian ini, dapat dilakukan penelitian lanjutan dengan materi pokok yang berbeda untuk melihat pengaruh media pembelajaran.

## DAFTAR PUSTAKA

- Apriansyah, M. R., Sambowo, Kusno, A., & Maulana, Arris. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran Video Berbasis Animasi Mata Kuliah Bahan Bangunan Di Program Studi Pendidikan Teknik Bangunan Fakultas Teknik Universitas Negeri Jakarta. Jurnal Pendidikan Teknik Sipil, Volume 9*, 8-18. Diakses 2 Februari 2022.
- Arsyad, A. (2011). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Arsyad, A. (2015). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Asnawir & Usman, M. B. (2002). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Ciputat Pers.
- Baharuddin & Wahyuni, E. N. (2008). *Teori Belajar dan pembelajaran*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Clpto, W. T. (2015). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi Pada Mata Pelajaran Mekanika Teknik. *Jurnal Penelitian Dan Evaluasi Pendidikan Indonesia*.
- Darajadt, Z. (1995). *Metodik Khusus Pengajaran Pendidikan Islam*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Daryanto. Tanpa Tahun. *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.
- Fauhah, H. & Rosy, B. (2021). Analisis Model Pembelajaran *Make A Match* Terhadap Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran, Vol. 9*, 326-328. Diakses 2 Februari 2022.
- Febryananda, I. P. (2019). Pengaruh Metode Pembelajaran Sociodrama Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas XI OTKP Pada Kompetensi Dasar Menerapkan Pelayanan Prima Kepada Pelanggan Di SMKN 2 Kediri. *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran*, 07(04), 170-174.
- Firmansyah, A., & Kurniawan, M.P. (2013). Pembuatan Film Animasi 2d Menggunakan Metode Frame By Frame Berjudul "Kancil dan Siput." *Data Manajemen Dan Teknologi Informasi*, 14(4), 10-13.
- Hamalik, O. (1989). *Media Pendidikan*. Bandung: Citra Aditya.
- Hardani, H., Ustiawaty, J., Utami, E.F., Istiqomah, R. R., Fardani, R. A., Sukmana, D. J., & Auliya, N. H. (2020). *Metode Penelitian Kualitatif & Kuantitatif*. Yogyakarta: CV. Pustaka Ilmu.
- Karsidi, R. (2018). *Media Pembelajaran Inovatif Dan Pengembangannya*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

- Kumalasari, G. (2021). *Fungsi Media Pembelajaran*. Diakses pada 2 Februari 2022, dari <https://retizen.republika.co.id/posts/15290/fungsi-media-dalam-pembelajaran>.
- Moore, K. D. (2014). *Effective Instructional Strategies From Theory to Practice*. London: Sage.
- Munir. (2015). *Multimedia Konsep Dan Aplikasi Dalam Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Ndukang, Sardina (2010). *Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw Untuk Meningkatkan Kemampuan Komunikasi Dan Penguasaan Konsep Batu-Batuab, Tanah Dan Struktur Bumi Pada Siswa Kelas V Sekolah Dasar*. (Tesis). Universitas Pendidikan Indonesia, Bandung.
- Nurmadiyah, N. (2016). Media Pendidikan. *Al-Afkar: Jurnal Keislaman & Peradaban*, 5(1).
- Purnama, B. E. (2013). *Konsep Dasar Multimedia*. Yogyakarta : Graha Ilmu.
- Purwanto, M. N. (2002). *Ilmu Pendidikan Teoritis dan Praktis*. Bandung: Andi Publisher.
- Rusman. (2017). *Belajar Dan Pembelajaran*. Jakarta: Kencana.
- Ricardo & Meilani, R. I. (2017). Impak Minat dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran, Volume 2 No. 2*, 188-201. Diakses 2 Februari 2022.
- Sadirman, A. S., dkk., (2012). *Media Pendidikan*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada
- Sanaky, H. AH. (2009). *Media Pembelajaran* . Jogjakarta: Safirialinsani Press.
- Shalahuddin, M. (1986). *Media Pendidikan Agama*. Bandung: Bina Islam.
- Silitonga, M. K., & Rosyida, S. (2015). Animasi Interaktif Sebagai Media Sosialisasi Indonesia Tsunami Early Warning System (Inatews). *Jurnal Sistem Informasi Stmik Antar Bangsa, IV (2)*, 200-207.
- Slameto. (2015). *Belajar dan Faktor-Faktor Yang Memengaruhi*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Straus, S. E., Tetroe, J., & Graham, I. D. (2013). *Translation in Health Care: Moving From Evidence to Practice*. London: BMJ Publishing Group.
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R & D*. Bandung: CV. Alfabeta.
- Sundayana, R. (2015). *Media dan Alat Peraga dalam Pembelajaran Matematika*. Bandung: Alfabeta.

- Susanto, J. (2012). Pengembangan Perangkat Pembelajaran Berbasis Lesson Study Dengan Kooperatif Tipe Numbered Heads Together Untuk Meningkatkan Aktivitas Dan Hasil Belajar IPA Di SD. *Jurnal of Primary Educational*, 75.
- Utami, A. P., Mahardika, K., & Wicaksono, I. (2021). Penggunaan Video Animasi Tekanan Zat Cair Untuk Meningkatkan Hasil Belajar di SMP. *Jurnal Pendidikan Fisika*, Vol. 5(2) 1-11.
- Widodo, W., Rachmadiarti, F., Hidayati, S. N. (2017). *Ilmu Pengetahuan Alam*. Jakarta: Pusat Kurikulum dan Perbukuan.
- Yunita, L. (2017). *Pengaruh Penggunaan Media Animasi Terhadap Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Sistem Pencernaan Di SMP 1 Darussalam*. (Skripsi, Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Darussalam).