

BAB V PENUTUP

A. Kesimpulan

1. Media video animasi pembelajaran berbasis *Plotagon* dan *Kinemaster* diukur kelayakannya dari hasil validasi materi mencapai persentase 100% dan dari hasil validasi media 88,9%, hal ini dapat diartikan bahwa media tersebut dalam kategori layak.
2. Keterbacaan dan kemenarikan media video animasi pembelajaran berbasis *Plotagon* dan *Kinemaster* dinyatakan dalam kategori sangat baik terbukti dari hasil angket respon siswa, didapatkan persentase sebesar 94,2% untuk keterbacaan media dan persentase sebesar 90,7% untuk kemenarikan media.
3. Media video animasi pembelajaran berbasis *Plotagon* dan *Kinemaster* dapat meningkatkan hasil belajar kognitif tingkat C1-C3 siswa kelas II SD Islam Lukman Hakim Pakisaji-Malang dari nilai rata-rata *pretest* 69,67 menjadi nilai rata-rata *posttest* setelah menggunakan media sebesar 82,33 dengan *N-gain* yang nilai kuantitatifnya 0,42 dan pada kriteria peningkatannya termasuk nilai kualifikasi sedang.

B. Saran

1. Perlunya penelitian lebih lanjut tentang penggunaan media video animasi pembelajaran berbasis *Plotagon* dan *Kinemaster* untuk pembelajaran yang lain.

2. Pengguna yang belum memiliki media video animasi pembelajaran berbasis *Plotagon* dan *Kinemaster* disarankan mendownloadnya terlebih dahulu saat memiliki jaringan internet yang memadai.
3. Perlu diupayakan kegiatan penelitian lebih lanjut untuk mengetahui tingkat efektifitas penggunaan produk.



UNIVERSITAS ISLAM
RADEN RAHMAT

DAFTAR PUSTAKA

- Adkhar, B.I. 2016. *Pengembangan Media Video Animasi Pembelajaran Berbasis Powtoon pada Kelas 2 Mata Pelajaran IPA di SD Labschool Unnes*. Online dari (<https://lib.unnes.ac.id>), diakses 1 Desember 2020.
- Ananda, R. 2019. *Perencanaan Pembelajaran*. Medan: LPPPI Press.
- Arikunto, S. 2002. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arikunto, S. 2009. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arikunto, S. 2010. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arsyad, A. 2006. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Press.
- Asyhar. 2012. *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Jakarta: Gaung Persada (GP) Press.
- Bessi, A.R, 2002. Pengembangan Media Video Pembelajaran Kinemaster sebagai Sumber Belajar Siswa SMA/MA Kelas X MIA pada Materi Larutan Elektrolit dan Non Elektrolit. Skripsi. Online dari (<http://undana.ac.id>) Diakses pada tanggal 28 Juli 2021.
- Cahyadi, A. 2019. *Pengembangan Media dan Sumber Belajar*. Serang: Penerbit Laksita Indonesia.
- Dalyono, M. 2005. *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Depdiknas. 2003. *Undang-Undang RI No. 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional*. Jakarta.
- Hadi, S. 2017. Efektivitas Penggunaan Video Sebagai Media Pembelajaran untuk siswa Sekolah Dasar. *Prosiding TEP & PDs Transformasi Pendidikan Abad 21*. 1 (15): 99. ISBN: 978-602-71836-6-7. Online dari (<http://pasca.um.ac.id>), diakses 27 Oktober 2020.
- Hamalik. O. 2007. *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Hamidi. 2007. *Metode Penelitian dan Teori Komunikasi*. Malang: UMM Press.
- Isnaton dan Farida. 2013. *Mahir Berbahasa Indonesia*. Bogor: Yudistira.
- Kemendikbud. 2017. *Buku Guru*. Jakarta: Kemendikbud.
- Kemendikbud. 2017. *Buku Siswa*. Jakarta: Kemendikbud.
- Khaira, H. 2020. Pemanfaatan Aplikasi Kinemaster Sebagai Media Pembelajaran Berbasis ICT. *Prosiding Seminar Nasional PBSI-III Tahun 2020*. Online dari (<http://digilib.unimed.ac.id>) diakses 10 Agustus 2021.
- Kurnia, A. 2015. Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Visual terhadap Hasil Belajar Ekonomi Siswa Kelas 10. *Prosiding*. Online dari (<http://download.garuda.ristideksi.goid>), diakses 8 Agustus 2021.
- Lestari dan Ridwan. 2015. *Penelitian Pendidikan Matematika*. Bandung: PT Refika Aditama.
- Meriyati. 2015. *Memahami Karakteristik Peserta Didik*. Lampung: Fakta Press
- Mulyatiningsih, Endang. 2011. *Metode Penelitian Terapan Bidang Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Munir. 2017. *Pembelajaran Digital*. Bandung: Alfabeta.

- Novita, L. dkk. 2020. Penggunaan Media Pembelajaran Animasi Terhadap Hasil Belajar Subtema Manusia dan Lingkungan. *JIKAP PGSD: Jurnal Ilmiah Ilmu Kependidikan*. 4 (3) e-ISSN: 2597-4440 dan p-ISSN: 2597-4424. Hal. 294-302. *Online* dari (<http://ojs.unm.ac.id>) diakses 24 Oktober 2020.
- Nurlina, L dan Akhmad F. 2021. Pelatihan Pembuatan Video Ajar untuk Meningkatkan Kualitas Pembelajaran Daring. *Jurnal Abdikarya*. 3(1) ISSN: 2686-6447 dan E-ISSN: 2715-6605. *Online* dari (<http://ejournal.lppm.unbaja.ac.id>) diakses 10 Agustus 2021.
- OECD. 2019. *Programme For International Student Assessment (PISA) Results from PISA 2018*. *Online* dari (<https://www.oecd.org/pisa/publications/pisa-2018-results.htm>), diakses 15 Juni 2021.
- Perwita, dkk. 2019. Analisis Pengembangan Model Bahan Ajar. *Makalah*. Universitas Negeri Padang.
- Ponza, dkk. 2018. Pengembangan Media Video Animasi pada Pembelajaran Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal EDUTECH Univesitas Pendidikan Ganesha*. 6(1). *Online* dari (<https://ejournal.undhiksa.ac.id>), diakses 8 Agustus 2021.
- Riyana, C. 2007. *Pedoman Pengembangan Media Video*. Bandung: Program P3AI Universitas Pendidikan Indonesia.
- Ruwaida. 2019. Proses Kognitif dalam Taksonomi Bloom Revisi: Analisis Kemampuan Mencipta (C6) pada Pembelajaran Fiqih. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*. 4 (2) p-ISSN: 2620-5807 dan e-ISSN: 2620-7184. *Online* dari (<https://jurnal.stiq-amuntai.ac.id>) diakses 25 Desember 2020.
- Sadiman, A.S. dkk. 2009. *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta: Pustekom Dikbud dan PT Rajagrafindo Persada.
- Salma, F.S. 2018. *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbentuk Cerita Animasi Berbantuan Lectora Inspire dan Plotagon pada Sub Pokok Bahasan Perbandingan Senilai dan Berbalik Nilai*. *Online* dari (<http://repository.unej.ac.id>), diakses 4 September 2020.
- Siswoyo, D. 2011. *Ilmu Pendidikan*. Yogyakarta: UNY Press.
- Sofiani, E. 2011. *Pengaruh Model Inkuiri Terbimbing (Guided Inquiry) Terhadap Hasil Belajar Fisika Siswa Pada Konsep Listrik Dinamis*. *Online* dari (<https://uin>), diakses 10 Desember 2020.
- Sucipto, dkk. 2014. *Bahasa Indonesia*. Klaten: Intan Pariwara.
- Sudjana dan Rivai. 2002. *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algesindo.
- Sudjana dan Rivai. 2013. *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algesindo.
- Sudjana, N. 2009. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Sugiyono, 2009. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, R & D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono, 2010. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, R & D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono, 2013. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, R & D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono, 2015. *Metode Penelitian Kombinasi (Mixed Methode)*. Bandung: Alfabeta.
- Suherman, Y. 2009. *Pengembangan Media Pembelajaran Bagi ABK*. Bandung: Bumi Makmur.

- Sukardi, M. 2008. *Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Sukiman. 2012. *Pengembangan Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Pedagogia
- Sungkono. 2008. Pemilihan dan Penggunaan Media dalam Proses Pembelajaran. *Majalah Ilmiah Pembelajaran*. 1 (4) 71-80. *Online* dari (<http://media.neliti.com>). diakses 29 Juli 2021.
- Susanto, A. 2013. *Teori belajar & Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Kencana Prenadamedia Group.
- Sutisna, E, dkk. 2020. Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi dalam Meningkatkan Hasil Belajar Subtema Lingkungan Tempat Tinggalku. *Jurnal Ilmiah Pendidikan*. 4 (1) 01-06. *Online* dari (<http://journal.unpak.ac.id/index.php/pedagonal>). diakses 26 Oktober 2020.
- Thohir, M, dkk. 2019. Prelude Aplikasi Plotagon Story untuk Keterampilan Berbicara pada Pembelajaran Bahasa Arab Sesuai KMA 183 Tahun 2019. *Jurnal Pendidikan Islam*. 10(1). *Online* dari (<http://journal.um-surabaya.ac.id>) diakses 10 Agustus 2021.
- Turrohmah, M. 2017. Hubungan Kompetensi Profesional Guru Qurán Hadits dan Motivasi Belajar Siswa Terhadap Hasil Belajar Siswa. *Online* dari (<respository.radenintan.ac.id>), diakses 8 Agustus 2021.
- Ujan, K. 2016. Penggunaan Media Audiovisual dalam Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Kelas VII SMP Negeri 2 Mlati Sleman Pada Materi Ekosistem. *Skripsi*. *Online* dari (<https://Respository.usd.ac.id>). diakses 6 Desember 2020.
- Wibawanto, W. 2017. *Desain dan Pemrograman Multimedia Pembelajaran Interaktif*. Jember: Cerdas Ulet Kreatif Publisher.
- Wulandari N.P. dan Wahono W. 2019. Keefektifan Media Pembelajaran Interaktif untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas VII Pada Materi Konsep Energi. *e-Journal Pensa*. 7 (2): 133-137. *Online* dari (<http://ejournal.unesa.ac.id>). diakses 26 Oktober 2020.