

## **BAB V**

### **SIMPULAN DAN SARAN**

#### **A. Simpulan**

Beberapa simpulan penting dapat ditarik sebagai berikut dari hasil penelitian tentang pengaruh video animasi aljabar terhadap hasil belajar siswa yang dilakukan di SMP Zainuddin Waru kelas VII-A dengan jumlah siswa 28 orang sebagai berikut:

1. Penggunaan video animasi aljabar terbukti berpengaruh positif dan signifikan terhadap hasil belajar siswa. Dengan nilai korelasi sebesar 0,945 dan taraf signifikansi  $p$ -value  $< 0,000$  pada analisis regresi linier sederhana itu menunjukkan bahwa  $H_1$  diterima dan  $H_0$  ditolak. Berdasarkan koefisien determinasi (KD), video animasi aljabar memberikan kontribusi sebesar 89,4% terhadap hasil belajar siswa, sedangkan faktor lain yang tidak termasuk dalam penelitian ini menyumbang 10,6% sisanya. Berdasarkan persamaan regresi  $\hat{Y} = -105,909 + 1,700X$ , peningkatan satuan dalam aktivitas video animasi aljabar akan menghasilkan peningkatan 1,700 satuan dalam hasil belajar siswa. Menurut hasil uji asumsi klasik tidak terdapat heteroskedastisitas ( $p$ -value = 0,106  $> 0,05$ ), tidak terdapat autokorelasi (nilai Durbin-Watson = 1,678 berada dalam rentang yang dapat diterima), dan residual terdistribusi secara normal ( $p$ -value = 0,200  $> 0,05$ ). Hal ini menunjukkan bahwa data penelitian memenuhi persyaratan untuk analisis regresi.
2. Pemanfaatan video animasi aljabar juga mendapat tanggapan yang sangat baik dari siswa dengan reaksi rata-rata masuk dalam kategori "baik", dengan persentase berkisar antara 83,3% hingga 100%. Respons positif ini mengindikasikan bahwa siswa merasa terbantu dan termotivasi dalam mempelajari aljabar melalui media visual yang menarik.

## **B. Saran**

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dilakukan, terdapat saran yang dapat direkomendasikan oleh peneliti yaitu bagi peneliti selanjutnya, disarankan untuk mengembangkan penelitian dengan menambahkan variabel lain yang mempengaruhi hasil belajar siswa, seperti motivasi belajar, gaya belajar, atau lingkungan belajar. Penelitian juga dapat diperluas dengan menggunakan desain eksperimen yang membandingkan kelompok kontrol dan eksperimen untuk mendapatkan hasil yang lebih komprehensif. Selain itu, berdasarkan kelemahan yang ditemukan, disarankan agar pada penelitian selanjutnya media video animasi yang digunakan benar-benar memuat unsur animasi secara utuh, yaitu dengan menampilkan gambar-gambar bergerak, ilustrasi dinamis, serta visualisasi konsep-konsep matematika yang relevan dan menarik. Penggunaan animasi yang sesuai dengan karakteristik video edukatif dapat meningkatkan efektivitas media pembelajaran dan berdampak lebih signifikan terhadap hasil belajar siswa.

