

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan yang telah diuraikan, dapat ditarik kesimpulan bahwa penggunaan video pembelajaran interaktif memiliki pengaruh yang positif dan signifikan dalam meningkatkan motivasi belajar siswa kelas VII B SMP Negeri 1 Nita pada mata pelajaran Pendidikan Agama Katolik. Hal ini dibuktikan melalui perbandingan hasil pengukuran sebelum dan sesudah perlakuan, di mana nilai rata-rata motivasi belajar siswa mengalami peningkatan yang nyata, yaitu dari 37,5 pada tahap pre-test menjadi 51,9 pada tahap post-test.

Penerapan media video pembelajaran interaktif yang memuat materi kisah persahabatan Yonatan dan Daud terbukti mampu mengubah suasana pembelajaran yang sebelumnya cenderung pasif dan berpusat pada guru menjadi lebih aktif, menarik, dan berpusat pada peserta didik. Media ini mampu memicu antusiasme, keingintahuan, serta partisipasi aktif siswa dalam proses pembelajaran. Selain itu, penggunaan media ini juga membuat penyebaran data menjadi lebih homogen, yang menunjukkan bahwa dampak positif pembelajaran dirasakan secara merata oleh seluruh siswa, baik yang memiliki kemampuan tinggi maupun rendah.

Secara keseluruhan, strategi pembelajaran dengan memanfaatkan media video interaktif dinilai efektif dan relevan untuk mengatasi permasalahan rendahnya motivasi belajar yang sebelumnya terjadi akibat penggunaan metode ceramah konvensional yang kurang melibatkan partisipasi siswa.

5.2 Saran

Berdasarkan temuan dan kesimpulan yang diperoleh dari penelitian ini, disampaikan beberapa saran yang diharapkan dapat memberikan manfaat dan masukan bagi berbagai pihak terkait, yaitu:

1) Bagi Guru

Guru sebagai pengelola utama proses pembelajaran diharapkan dapat memahami makna pembelajaran yang menyenangkan, bermakna, dan mampu

memberikan penguatan positif kepada siswa. Guru tidak hanya berperan sebagai penyampai materi semata, melainkan juga sebagai fasilitator yang mampu menciptakan suasana belajar yang kondusif dan menarik. Oleh karena itu, disarankan agar guru lebih berinovasi dalam memanfaatkan berbagai media pembelajaran, khususnya media berbasis teknologi seperti video pembelajaran interaktif, untuk menghindari proses pembelajaran yang bersifat satu arah, membosankan, dan monoton. Penggunaan media yang tepat akan membantu guru menyajikan materi dengan lebih jelas, hidup, dan mudah dipahami, sehingga motivasi serta minat belajar siswa dapat terus ditingkatkan. Selain itu, guru juga disarankan untuk terus meningkatkan kompetensi profesional dan kemampuan dalam mengintegrasikan teknologi ke dalam pembelajaran secara terencana dan terukur.

2) Bagi Sekolah

Pihak sekolah diharapkan dapat mendukung dan memfasilitasi pengembangan proses pembelajaran yang inovatif dengan menyediakan sarana dan prasarana teknologi yang memadai, serta mendorong adanya pelatihan atau pengembangan kompetensi bagi tenaga pendidik terkait penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi. Dukungan fasilitas yang memadai akan memudahkan guru dalam menerapkan metode dan media pembelajaran yang bervariasi, sehingga kualitas pembelajaran di sekolah dapat terus meningkat.

3) Bagi Siswa

Siswa diharapkan dapat memanfaatkan keberadaan media pembelajaran interaktif ini dengan sebaik-baiknya, tidak hanya sekadar menonton, tetapi juga aktif berpikir, mengaitkan materi dengan pengalaman nyata, serta berani bertanya dan berpendapat. Siswa diharapkan semakin menyadari pentingnya motivasi belajar dalam mencapai keberhasilan akademik dan pengembangan diri, serta mampu mempertahankan semangat belajar yang tinggi dalam setiap kegiatan pembelajaran.

4) Bagi Peneliti Selanjutnya

Penelitian ini memiliki keterbatasan pada ruang lingkup materi dan sampel penelitian. Oleh karena itu, bagi peneliti selanjutnya disarankan untuk mengembangkan penelitian serupa dengan cakupan materi yang lebih luas, menggunakan sampel yang lebih besar atau jenjang pendidikan yang berbeda, serta mengkombinasikan media video pembelajaran interaktif dengan metode pembelajaran lain yang relevan. Hal ini bertujuan untuk memperoleh hasil yang lebih umum dan memberikan sumbangan pemikiran yang lebih luas dalam dunia pendidikan

DAFTAR PUSTAKA

BUKU:

- Abas, H. E. (2017). *Magnet kepemimpinan kepala madrasah terhadap kinerja guru* (Revisi). Elex Media Komputindo.sss
- Ali, A., Maniboey, L. C., Megawati, R., Djarwo, C. F., & Listiani, H. (2023). *Media pembelajaran interaktif: Teori komprehensif dan pengembangan media pembelajaran interaktif di sekolah dasar*. hlm. 30. PT. Sonpedia Publishing Indonesia.
- Ali, A., Maniboey, L. C., Megawati, R., Djarwo, C. F., & Listiani, H. (2024). *Media pembelajaran interaktif: Teori komprehensif dan pengembangan media pembelajaran interaktif di sekolah dasar*. hlm. 78. PT Sonpedia Publishing Indonesia.
- Arikunto, S. (2006). *Prosedur penelitian: Suatu pendekatan praktik*. Rineka Cipta.
- Farhana, H., Awina, & Muttaqien, N. (2020). *Penelitian tindakan kelas*. Harapan Cerdas.
- Galbraith, J. (2004). *Adult learning methods: A guide for effective instruction* (Edisi ke-3). hlm. 86. Publishing Company.
- Gustiana. (2022). *Penerapan model pembelajaran think talk write*. CV. Tatakata Grafika.
- Halimatussakdiah, Nabila, M., Harahap, M., Nurmayani, Angin, Perangin, Masri, L., Manurung, Unita, Free, I., & Ansya, Abda'u, Y. (2025). *Guru cakap digital*. hlm. 113. PT Adab Indonesia.
- Heryatno, F. (2008). *Pokok-pokok pendidikan agama Katolik di sekolah*. Kanisius.
- Kunandar, D. (2015). *Penilaian autentik: Penilaian hasil belajar peserta didik*. hlm. 121. Rajawali Pers.
- Lestari, E. T. (2020). *Cara praktis meningkatkan motivasi siswa sekolah dasar*. hlm. 125. CV Budi Utama.
- M, Syahrul & Hidayat, N. (2022). *Penelitian tindakan kelas*. PRADINA PUSTAKA.
- Pribadi, B. A. (2017). *Media dan teknologi dalam pembelajaran* (Edisi ke-2). hlm. 98. Kencana Prenadamedia Group
- Mayer, R. E. (2009). *Multimedia learning: Prinsip-prinsip dan aplikasi* (Edisi ke-2). hlm. 70. Pustaka Pelajar.

- Moleong, L. J. (2006). *Metodologi penelitian kualitatif*. PT Remaja Rosdakarya.
- Orey, M. (Ed.). (2015). *Educational media and technology yearbook* (Vol. 39). hlm. 123. Springer.
- Pardomuan, G. N., & Ristua, Y. (2023). *Media pembelajaran tepat guna*. hlm. 145. Cipta Media Nusantara.
- Payong, M. (2014). *Asosiasi Perguruan Tinggi Agama Katolik*. hlm. 247.
- Prensky, M. (2010). *Teaching digital natives: Partnering for real learning*. hlm. 123. Corwin Press
- Pribadi, B. (2009). *Model desain sistem pembelajaran*. hlm. 130. PT. Dian Rakyat.
- Priyanto, D. (2009). *Teknik mudah dan cepat melakukan analisis data penelitian dengan SPSS dan tanya jawab uji pendadaran*. Gava Media.
- Republik Indonesia. (2003). *Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional*. hlm. 28. Sekretariat Negara.
- Republik Indonesia. (2005). *Undang-Undang Nomor 14 Tahun 2005 tentang Guru dan Dosen*. Sekretariat Negara.
- Riduwan. (2010). *Rumus dan data dalam analisis data statistika*. Alfabeta.
- Rukajat, A. (2018). *Penelitian tindakan kelas: Classroom action research*. Deepublish.
- Soemanto, W. (2006). *Psikologi pendidikan*. hlm. 123. Rineka Cipta.
- Sugiyono. (2007). *Metode penelitian kuantitatif dan R&D*. Alfabeta.
- Sugiyono. (2015). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif dan R&D* (Cetakan ke-1). hlm. 329. Alfabeta
- Sugiyono. (2018). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif dan R&D*. hlm. 138. Alfabeta.
- Sunaga, D. (2024). *Buku ajar penelitian tindakan kelas (PTK)*. UKI Press
- Susilo. (2011). *Panduan penelitian tindakan kelas*. Pustaka Buku Publisher.
- Suyanto, M. (2005). *Multimedia alat untuk meningkatkan keunggulan bersaing*. hlm. 79. ANDI OFFSET.
- Kemmis, S., & McTaggart, R. (1990). *The action research planner*. Deakin University Press.
- Tumbel, F. M., & Kawuwung, F. (2023). *Media pembelajaran*. hlm. 145. Selat Media.

- Wahab, A. A. (2008). *Anatomi organisasi dan kepemimpinan pendidikan*. hlm. 78. CV. Alfabeta.
- Yaumi, M. (2015). *Model pengembangan media dan teknologi pembelajaran*. hlm. 130. Prenada Media.
- Yaumi, M. (2018). *Media dan teknologi pembelajaran*. hlm. 44. Prenada Media.
- Zainal, A. (2012). *Evaluasi pembelajaran*. Direktorat Jenderal Pendidikan Islam Kementerian Agama RI.

JURNAL DAN ARTIKEL ILMIAH:

- Abdul, J., Ansari, N., & Khan, A. (2020). "*Menjelajahi peran media sosial dalam pembelajaran kolaboratif: Domain baru pembelajaran.*" / International Journal of Educational Technology in Higher Education, 7.
- Damayanti, H. L., & Anando, A. A. (2021). "*Peran guru dalam menumbuhkembangkan kemandirian siswa melalui pembelajaran inkuiri.*" / Jurnal Sintesia, 11(1).
- Febrianti, P., & Apriyani, M. P. (2025). "*Pengaruh penggunaan media plastisin terhadap minat belajar seni budaya dan keterampilan siswa kelas IV SD.*" / Jurnal Ilmiah Insan Mulia, 2(1), 28–34.
- Hasanah, F. (2022). "*Pengembangan game spinning wheel sebagai media pembelajaran IPA pada materi kalor dan perpindahannya bagi siswa kelas VII SMP/MTs.*" / Skripsi, Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq.
- Hayon, H. H., Keban, Y. B., & Kebingin, B. Y. (2025). "*Pembelajaran pendidikan agama Katolik berbasis nilai karakter.*" / Jurnal Pendidikan dan Agama, 5(2).
- Janah, R., Nurfadilah, K., & Qomariyah, S. (2023). "*Peran motivasi belajar berpartisipasi dalam peningkatan prestasi peserta didik di SMK Azzainiyyah Al-Tarbiyah.*" / Jurnal Ilmu Pendidikan Islam, 1(3).
- Johnson, C. I., & Mayer, R. E. (2009). "*A testing effect with multimedia learning.*" / Journal of Educational Psychology, 101(3), 621.
- Kusuma, A. W. (2018). "*Meningkatkan kerjasama siswa dengan metode jigsaw.*" / Konselor, 7(1), 26–30.
- Lestari, Y. D. (2023). "*Pentingnya media pembelajaran dalam meningkatkan hasil belajar di sekolah dasar.*" / Lentera: Jurnal Ilmiah Kependidikan, 16(1), 73–80.

- Maisarah, A. I., Prasetyo, C., & Mulyani. (2023). *“Analisis kebutuhan media digital pada pembelajaran IPA di sekolah dasar.”* / Jurnal Pengajaran Sekolah Dasar, 2(1), 48–59.
- Mama, T. L., Maria, P., & Adinuhgra, S. (2021). *“Manfaat penggunaan media audio visual terhadap motivasi belajar peserta didik SMP pada pelajaran agama Katolik.”* / Sepakat: Jurnal Pastoral Kateketik, 7(1).
- Miftah, M. (2022). *“Strategi peningkatan kualitas pembelajaran melalui pemanfaatan media pembelajaran berbasis TIK.”* / DIALJAR: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran, 1(3), 237–243.
- Pasaribu, E. P. K. (2021). *“Pengaruh model pembelajaran mitigasi bencana terhadap pemahaman dan keterampilan siswa.”* / Jurnal Pendidikan Lingkungan Hidup, 3(2), 45–58.
- Phaleviannur, Rizal, M., Mudirka, S., Mulyono, H., Bano, Oktaviana, V., & Rizqi. (2025). *“Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis kearifan lokal.”* / Jurnal Teknologi Pendidikan, 4(2), 112–125.
- Rumawatine, Z., & Rituaay, P. P. (2023). *“Implementasi tingkat kesegaran jasmani pada siswa sekolah dasar di pulau-pulau kecil perbatasan Kecamatan Aru Selatan Utara.”* / ABDI UNISAP: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat, 1(2).
- Seravina, S. (2024). *“Meningkatkan motivasi belajar peserta didik melalui penggunaan teknologi audio visual pada materi pelajaran pendidikan agama Katolik dan budi pekerti pada siswa kelas VIII semester ganjil.”* / Jurnal Pendidikan Agama Katolik, 8(1), 45–56.
- Sumbogo, T., Pradipto, Y., & Muslikhin. (2025). *“Pemberdayaan komunitas film melalui pengembangan LMS Bee Scinemas untuk pembelajaran pembuatan film lokal di Banyumas Raya.”* / Journal of Community and Development, 6(1), 34–42.

SUMBER INTERNET ATAU DOKUMEN ELEKTRONIK:

- Distasio. (2016). Top 3 advantages of video-based training. <https://www.epathlearning.com/uncategorized/the-top-3-advantages>
- Stanic, T. (2014). Why you should add video to your teaching. <https://instructional-design/why-you-should-add-video-to-your-teaching>