

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti terhadap pengembangan media pembelajaran video animasi untuk meningkatkan hasil belajar fiqih kelas X MAN 1 Nganjuk, maka dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Pengembangan yang telah dilakukan pada penelitian ini menghasilkan produk berupa pengembangan media pembelajaran video animasi pada mata pelajaran fiqih materi wakalah, dimana dalam penelitian dan pengembangan yang telah dilakukan menggunakan model pengembangan ADDIE. Model pengembangan ADDIE memiliki lima tahapan dalam setiap prosesnya, diantaranya: tahap analisis (*Analyze*), perancangan (*Design*), pengembangan (*Development*), implementasi (*Implementation*) dan evaluasi (*evaluation*).
2. Hasil uji kelayakan media pembelajaran video animasi yang telah dilakukan melalui hasil validasi media kepada para ahli yaitu ahli media, materi, bahasa serta terdapat hasil dari angket respon siswa. Dari hasil validasi ahli media diperoleh persentase sebesar 78,85% dimana kategori yang didapatkan yaitu "Layak". Selanjutnya hasil validasi dari ahli materi, pada penelitian ini tahap ahli validasi materi dilakukan oleh 2 ahli materi, dan diperoleh jumlah persentase dari ahli materi pertama yaitu sebesar 94,32% yang dikategorikan "Layak". Sedangkan jumlah persentase dari ahli materi kedua yaitu sebesar 96,59% yang dikategorikan "Layak". Kemudian hasil dari ahli bahasa diperoleh dengan jumlah persentase 88,89% yang juga dikategorikan "Layak". Dan yang terakhir hasil dari angket respon siswa yaitu peserta didik kelas X-

I dan X-G MAN 1 Nganjuk masing-masing diperoleh jumlah persentase sebesar 97,12% dan 97,22% yang dikategorikan "Layak". Ke empat hasil validasi yang diperoleh diklasifikasikan menurut kategori kelayakan media pembelajaran video animasi masuk pada persentase 76%-100% yang dikategorikan "Valid". Sehingga dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran video animasi yang dikembangkan dan telah direvisi sesuai saran, layak untuk diterapkan kepada peserta didik kelas X SMA/MA.

3. Hasil uji keefektifan penggunaan media pembelajaran video animasi diperoleh melalui hasil uji Wilcoxon Rank karena data yang dihasilkan tidak terdistribusi secara normal. Dari hasil uji Wilcoxon Rank kelompok kecil diperoleh nilai signifikan (Asymp p. Sig.) sebesar 0,001 yang kurang dari 0,05 maka H_0 ditolak dan H_1 diterima. Kemudian karena pada kelompok besar data berdistribusi normal maka dilakukan uji t dengan nilai signifikansi (2-tailed) sebesar 0,000, yang lebih kecil dari tingkat signifikansi ($\alpha = 0,05$). Maka Hipotesis alternatif (H_1) diterima, sedangkan hipotesis nol (H_0) ditolak. Sehingga dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran video animasi berpengaruh terhadap peningkatan hasil belajar peserta didik. Selain itu, hasil angket respon siswa menunjukkan bahwa mayoritas peserta didik merasa tertarik dan terbantu dalam memahami materi melalui media ini, yang semakin memperkuat bukti keefektifan media pembelajaran video animasi.

B. Saran

1. Saran Pemanfaatan

a. Bagi Sekolah

Dengan adanya media pembelajaran video animasi, dapat dimanfaatkan dalam proses pembelajaran pada materi wakalah. Sehingga kegiatan pembelajaran yang dilakukan lebih efektif dan suasana pembelajaran menjadi sangat bermakna bagi peserta didik. Karena dengan adanya media pembelajaran video animasi peserta didik dapat memahami konsep wakalah secara lebih jelas dan menarik, sehingga mereka tidak akan merasa bosan selama kegiatan pembelajaran. Dengan penyajian yang interaktif, media ini membantu meningkatkan keterlibatan siswa dalam memahami materi.

b. Bagi Pendidik

Dengan adanya media pembelajaran video animasi dapat membantu pendidik untuk meningkatkan kreatifitas, inovasi dan memanfaatkan media pembelajaran sebagai alat untuk menunjang kegiatan pembelajaran.

c. Bagi Peserta Didik

Dengan adanya media pembelajaran video animasi, peserta didik dapat memanfaatkannya untuk belajar dengan lebih efektif melalui penjelasan yang menarik mengenai konsep wakalah, dengan bantuan buku petunjuk penggunaan media. Selain itu, penggunaan media ini juga dapat mendorong kolaborasi yang baik di antara peserta didik saat mereka mendiskusikan materi yang telah dipelajari.

2. Diseminasi

Produk dari penelitian dan pengembangan ini berupa media pembelajaran video animasi dapat diimplementasikan pada kelas X MAN 1 Nganjuk, namun juga dapat diimplementasikan pada semua sekolah tingkat SMA/MA. Sebelum pelaksanaan implementasi produk yang dikembangkan, pendidik juga harus memperhatikan mengenai kebutuhan dan karakteristik peserta didik. Sehingga peserta didik tidak merasa bosan dan pembelajaran yang dilakukan tidak terasa monoton.

3. Pengembangan Produk Lebih Lanjut

- a. Bagi penelitian selanjutnya yang ingin mengembangkan media pembelajaran video animasi ini, disarankan untuk memperbanyak materi dan menciptakan desain yang lebih menarik dengan menambahkan elemen animasi, sehingga media menjadi lebih menarik bagi peserta didik.
- b. Bagi penelitian selanjutnya juga penting untuk menganalisis secara rinci dan menyediakan alat serta bahan yang diperlukan dalam kegiatan pembelajaran, agar semua elemen yang ada sesuai dengan karakteristik peserta didik.
- c. Selain itu, peneliti selanjutnya diharapkan dapat berinovasi dan berkreasi untuk menciptakan media pembelajaran yang aman, menarik, dan mudah diakses oleh siswa.
- d. Media pembelajaran video animasi ini diharapkan dapat digunakan oleh pendidik sebagai alat pembelajaran selama kegiatan tatap muka di kelas, khususnya pada materi wakalah, untuk meningkatkan pemahaman siswa.

- e. Dianjurkan untuk membagi konten video menjadi beberapa segmen yang lebih pendek agar siswa dapat lebih mudah menyerap informasi dan mempertahankan perhatian peserta didik selama proses pembelajaran.
- f. Peneliti selanjutnya diharapkan untuk mengintegrasikan teknologi terbaru, seperti *Augmented Reality* (AR) atau *Virtual Reality* (VR), untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih imersif dan menarik bagi siswa.