

BAB V

PENUTUP

A. Kajian Produk

Pada penelitian ini peneliti menciptakan produk berupa media pembelajaran berbasis animasi. Produk ini dibuat guna meningkatkan minat belajar pada mata pelajaran Akidah Akhlak dan untuk mengukur tingkat keefektifan produk.

Dalam penelitian ini peneliti menggunakan metodologi penelitian *RnD (Research and Development)*. Tahap pengembangan pada penelitian ini menggunakan model 4D yang terdiri dari 4 tahap, yaitu tahap pendefisian (*Define*), perancangan (*Design*), pengembangan (*Develop*), dan penyebaran (*Desseminate*). Dalam pembuatan media ini, media dirancang agar dapat meningkatkan minat belajar siswa MTsN 1 Kota Kediri, sebab menurut Nurul Fitri Yanti dkk dalam Henry (2020), media pembelajaran yang menarik mempengaruhi minat belajar siswa⁴⁸.

Secara keseluruhan hasil penelitian ini diketahui bahwa media pembelajaran berbasis animasi mendapatkan tanggapan positif dari ahli media dan ahli materi, sehingga media pembelajaran tersebut layak digunakan. Hal ini dapat dilihat dari hasil tabel validasi yang diberikan pada kedua ahli.

Tanggapan serupa pun juga diberikan oleh peserta didik sebagai pengguna media pembelajaran. Hal ini juga dapat dilihat pada tabel data

⁴⁸ Yanti and Sumianto, "Analisis Faktor-Faktor Yang Menghambat Minat Belajar Dimasa Pandemi Covid-19 Pada Siswa SDN 008 Salo." h, 612.

yang dilakukan ketika uji coba kelompok besar. Secara keseluruhan media pembelajaran mendapatkan skor baik dalam uji cobanya. Peserta didik menyatakan bahwa media pembelajaran berbasis animasi dapat membuat semangat belajar, dengan durasi yang singkat namun mencakup semua pembahasan peserta didik tidak merasakan bosan ketika menyimak.

Namun dalam pemanfaatan media ini perlu di dukung dengan beberapa aspek ketika pembelajaran, sebagai sarana dan prasarana maupun kemampuan guru dalam pemanfaatan dan pengguna teknologi informasi dalam memaksimalkan penggunaan media pembelajaran berbasis animasi ini. Berikut ini hal yang perlu dipersiapkan dalam penggunaan media :

1. Kemampuan guru dalam mendesain produk. Pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran berbasis animasi mempunyai tingkat persiapan yang lebih banyak. Seperti mengoperasikan aplikasi-aplikasi editing yang cukup menguras waktu agar mendapatkan hasil yang bagus.
2. Kemampuan guru dalam menggunakan media pembelajaran berbasis animasi. Guru harus mengerti cara penggunaan media pembelajaran berbasis animasi ini, jika video pembelajaran mengharuskan diupload pada platform tertentu, maka guru harus mengerti cara mengoperasikannya. Jika tidak maka media pembelajaran ini tidak dapat berjalan

Media pembelajaran berbasis animasi akan maksimal jika memenuhi hal-hal diatas. Berdasarkan hasil penelitian, sekolah MTsN 1

Kota Kediri telah menyediakan fasilitas pendukung pembelajaran, seperti WiFi dan LCD. Namun pada saat ini fasilitas tersebut tidak dapat digunakan pada saat ini, karena sekolah masih diliburkan pada pandemi *covid-19* ini. Jadi sekolah mengganti fasilitas pembelajaran tersebut dengan *e-learning* madrasah. Dan dari hasil wawancara pada bab IV dijelaskan oleh guru Akidah Akhlak bahwa secara keseluruhan peserta didik MTsN 1 Kota Kediri sudah memiliki *Handphone*, sehingga penelitian ini dapat berjalan dengan maksimal.

B. Kekuatan Produk

Media pembelajaran berbasis animasi memiliki kekuatan. Kekuatan produk ini dapat menjadikan media ini unggul dalam penggunaannya. Berikut kelebihan media pembelajaran berbasis animasi :

1. Dari hasil angket respon siswa 98% dari 28 siswa memberikan respon positif, peserta didik menanggapi bahwa media mudah diakses, bahasanya mudah dipahami dan gambar dapat terlihat jelas. Sehingga dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran animasi ini praktis.
2. Dari hasil angket minat siswa, peneliti mendapatkan 96% dari 28 siswa respon positif pada video animasi yang telah dibuat, hal ini dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis animasi dapat menjadikan peserta didik merasa senang dalam belajar dan dapat meningkatkan minat belajar.

C. Kelemahan Produk

Pada masa pandemi ini para guru di MTsN 1 Kota Kediri menemukan banyak kesulitan dalam pembelajaran daring. Terdapat beberapa guru yang hanya memberikan materi pada siswa dengan bentuk “*word*” saja. Hal tersebut membuat peserta didik semakin malas untuk membaca materi yang diberikan guru. Maka dari itu peneliti tertarik dengan mengembangkan media pembelajaran berbasis animasi, dimana peserta didik dapat mudah mengaksesnya. Namun media pembelajaran ini sangat bergantung dengan akses internet. Karena peserta didik/ responden diminta untuk membuka *youtube* agar dapat menyimak materi yang telah dijelaskan.

D. Saran Pemanfaatan

Pada saran pemanfaatan ini, peneliti memfokuskan pada tiga aspek, yaitu saran keperluan pemanfaatan produk, saran untuk dimensi yang lebih luas dan saran untuk keperluan pengembangan yang lebih lanjut. Berikut saran pengembangan dari media pembelajaran berbasis animasi :

1. Saran untuk Keperluan Pemanfaatan Produk

Agar penggunaan produk ini dapat lebih baik, peneliti selanjutnya harus mempersiapkan dengan matang seperti melihat kondisi siswa apakah semua peserta didik memiliki *handphone* agar dapat mengakses media, mampu mengoperasikan media, penyaringan bahasa yang mudah dipahami, dan kemampuan peneliti dalam membuat produk. Jika tidak dipersiapkan dengan matang maka media

pembelajaran berbasis animasi tidak dapat berjalan sesuai yang diharapkan.

2. Saran untuk Dimensi Produk ke Sasaran yang Lebih Luas

Agar penelitian berjalan dengan lancar, maka perlu diperhatikan subjek yang akan diteliti. Sebelum membuat suatu produk media pembelajaran dapat dilakukan wawancara agar tau media seperti apa yang dapat meningkatkan minat belajar.

3. Saran untuk Keperluan Pengembangan Lebih Lanjut

Pada peneliti selanjutnya diharapkan dapat memastikan terlebih dahulu kesesuaian materi dengan media dan dapat membuat media pembelajaran berbasis animasi yang lebih bervariasi agar siswa lebih tertarik menyimak pembelajaran.