

BAB V

PENUTUP

A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan tentang pengembangan media pembelajaran film animasi dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada materi kisah keteladanan Abu Bakar Ash-Shiddiq R.A pada mata pelajaran akidah akhlak, diperoleh simpulan sebagai berikut:

1. Pengembangan yang dilakukan oleh peneliti menghasilkan sebuah produk berupa media pembelajaran film animasi dengan materi kisah keteladanan Abu Bakar Ash-Shiddiq R.A. Produk tersebut dikembangkan dengan menggunakan model penelitian *ADDIE* yang terdiri dari lima tahapan yaitu *analysis* (analisis), *design* (perancangan), *development* (pengembangan), *implementation* (implementasi), dan *evaluation* (evaluasi).
2. Kelayakan media pembelajaran film animasi dengan materi kisah keteladanan Abu Bakar Ash-Shiddiq R.A divalidasi oleh ahli media, ahli materi, dan siswa. Hasil penilaian ahli media masuk dalam kategori sangat layak dengan skor 84% dan penilaian ahli materi masuk dalam kategori sangat layak dengan skor 92%. Selanjutnya peneliti melakukan uji coba skala kecil dengan memberikan angket penilaian kepada 10 orang siswa dan hasil penilaian pada tahap uji

coba skala kecil tersebut masuk dalam kategori layak dengan skor 79,6%. Kemudian peneliti melakukan uji coba lapangan dalam skala besar yaitu dengan memberikan angket penilaian kepada 34 orang siswa dalam satu kelas dan hasil penilaian pada tahap uji coba lapangan masuk dalam kategori layak dengan skor 78,64%.

3. Efektivitas penggunaan media pembelajaran film animasi dalam meningkatkan hasil belajar siswa diukur dengan menggunakan *pre-test* dan *posttest*. Hasil analisis rata-rata nilai *pre-test* sebesar 65,5 dan rata-rata nilai *post-test* sebesar 85. Selanjutnya untuk mengukur tingkat efektivitas pengembangan media pembelajaran film animasi dalam meningkatkan hasil belajar siswa sebelum dan sesudah pembelajaran menggunakan rumus *N-Gain* dan memperoleh skor sebesar 0,56 dengan kategori sedang. Hasil analisis tersebut diketahui bahwa media pembelajaran film animasi efektif digunakan dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Berdasarkan perolehan hasil belajar siswa sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran film animasi dengan jumlah rata-rata nilai *Pre-test* lebih rendah dibandingkan dengan rata-rata nilai *Post-test* yaitu $65,5 < 85$. Kemudian hasil analisis uji nilai *gain* diperoleh skor sebesar 0,56 dengan kategori sedang, dan berada pada skor 56% berdasarkan pada

persentase tingkat keefektifan penggunaan media pembelajaran film animasi dengan kategori Cukup Efektif.

B. Saran

1. Bagi siswa

Dengan pengembangan media pembelajaran film animasi, siswa diharapkan dapat mengoptimalkan penggunaan media pembelajaran tersebut dalam proses pembelajaran sehingga dapat meningkatkan pemahaman terhadap materi dan motivasi siswa untuk memperoleh hasil belajar yang lebih baik.

2. Bagi guru

Dengan mengetahui pengembangan media pembelajaran film animasi memberikan dampak yang positif terhadap peningkatan hasil belajar siswa, guru diharapkan dapat meningkatkan penggunaan teknologi dalam media pembelajaran sehingga dapat menghasilkan proses pembelajaran yang lebih aktif.

3. Bagi sekolah

Dengan mengetahui pengembangan media pembelajaran film animasi memberikan dampak yang positif terhadap peningkatan hasil belajar siswa, sekolah diharapkan dapat meningkatkan sarana dan prasarana yang dapat menunjang media pembelajaran sehingga

tercipta kegiatan belajar dan mengajar yang lebih aktif dan menyenangkan.

4. Bagi peneliti

Dengan mengetahui pengembangan media pembelajaran film animasi memberikan dampak yang positif terhadap peningkatan hasil belajar siswa, peneliti diharapkan dapat menyiapkan bahan ajar dan media pembelajaran secara lebih detail agar pelaksanaan uji coba produk dapat berjalan dengan baik.

5. Bagi UIN Sultan Maulana Hasanuddin Banten

Dengan mengetahui pengembangan media pembelajaran film animasi memberikan dampak yang positif terhadap peningkatan hasil belajar siswa, lembaga UIN Sultan Maulana Hasanuddin Banten khususnya program studi Pendidikan Agama Islam disarankan untuk mendorong dan memfasilitasi mahasiswa dalam mengembangkan media pembelajaran inovatif berbasis teknologi. Kampus dapat menyediakan pelatihan, bimbingan teknis, dan sarana pendukung produksi media digital guna memperkuat keterampilan mahasiswa dalam merancang media pembelajaran yang kontekstual dan menarik.