

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **A. Simpulan**

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, maka terjawablah dua rumusan masalah yang telah dirumuskan diawal. Berikut adalah pemaparan dari hasil penelitian:

1. Pengembangan media pembelajaran animasi dua dimensi (2D) materi fiqih tentang “Ibadah Umrah” menggunakan prosedur pengembangan yang peneliti ambil pada peneitian ini adalah model Borg dan Gall yang telah diadaptasi. Pengembangan model Borg dan Gall memuat sistematika langkah-langkah agar produk yang di kembangkan mencapai standar kelayakan langkah yaitu (1) Analisis Kebutuhan, (2) Pengembangan Produk (3) Uji Lapangan Awal (4) Revisi Hasil Uji Coba, (5) Uji Lapangan Produk Utama, (6) Revisi Produk Final, (7) Diseminasi dan Penggunaan. Berdasarkan kajian produk yang telah di revisi, peneliti mendapatkan banyak saran dan masukan untuk dijadikan sebagai bahan evaluasi dalam merevisi produk. Peneliti melakukan revisi produk setelah memberikan kuisioner/angket penilaian produk kepada 3 validator yaitu ahli materi, ahli media dan ahli praktisi, amsing-masing dari ketiga validator memberi saran untuk dilakukannya revisi produk. Setelah dilakukannya revisi produk peneliti konsultasikan

hasil revisi tersebut kepada dosen pembimbing, setelah di diterima kemudian peneliti melakukan penelitian dengan memberikan surat izin penelitian ke sekolah yang dituju. Kemudian sekolah memberikan izin. Berikut gambar hasil revisi yang telah dilakukan oleh peneliti dengan memperhatikan dan menerapkan saran-saran dari hasil uji lapangan awal. Dalam mengembangkan media pembelajaran animasi 2 dimensi dibutuhkan *software adobe illustrator* dan *adobe after effect*. Setelah media pembelajaran animasi 2D selesai dibuat, maka menghasilkan output VCD selain itu peneliti mengunggah/ menerbitkan melalui aplikasi *youtube*, maka media pembelajaran dapat ditonton dan dipahami melalui *smartphone/ gadget* dan bisa juga diakses melalui PC/laptop.

2. Adanya pengaruh yang signifikan antara media pembelajaran animasi 2D dengan efektivitas pembelajaran siswa terbukti setelah di lakukannya penelitian dan pengolahan data yang terkumpul menyatakan bahwa hubungan antara media animasi 2D dengan efektivitas belajar siswa adalah positif. Sebagaimana diketahui bahwa, jika hubungan antara 2 variabel itu positif, maka variabel X memiliki pengaruh terhadap variabel Y, berdasarkan penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti dan terkumpulnya data-data hasil penelitian, membuktikan bahwa hubungan antara variabel X dan variabel Y memiliki hubungan yang kuat/ jelas hubungannya terbukti pada skor korelasi antara

keduanya (variabel X dan Y) dengan skor yaitu 0,755. Dengan demikian media pembelajaran animasi 2D Ini tetap dapat digunakan sebagai salah satu media untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran siswa. Media animasi 2D juga telah lulus uji validitas kelayakan produk oleh tiga ahli dengan skor rerata 4,04 yang termasuk kedalam kategori layak. Sehingga dapat diambil kesimpulan bahwa media pembelajaran animasi 2D ini sudah layak untuk dijadikan media pembelajaran. Karena hubungan antara media animasi 2D dengan efektivitas pembelajaran siswa yaitu memiliki hubungan yang positif dan hubungannya termasuk golongan kuat.

## **B. Saran-Saran**

Adapun saran yang dapat peneliti berikan berdasarkan hasil penelitian adalah sebagai berikut:

### **1. Bagi Guru**

Menggunakan media pembelajaran interaktif animasi 2D materi fiqih tentang “Ibadah Umrah”, selain itu sebaiknya guru juga ikut mengembangkan media serupa agar sarana pembelajaran bervariasi.

Hasil pengembangan ini di harapkan dapat digunakan oleh guru MTs Al-Khairiyah Pontang Kab. Serang. Media yang telah saya kembangkan ini dalam pembelajaran Fiqih, saya sangat senang sekali dikarenakan media yang saya kembangkan ini bisa bermanfaat bagi sekolah.

## 2. Bagi Siswa

Pembelajaran menggunakan media animasi 2D khususnya materi fiqih tentang “ibadah umrah” sebagai media pembelajaran untuk mendukung kegiatan belajar dan sarana mandiri di kelas maupun di luar kelas.

## 3. Bagi Peneliti Selanjutnya

Penelitian pengembangan ini di lakukan dengan tujuan menghasilkan produk dan menguji tingkat kelayakannya. Adanya penelitian pengembangan yang di lakukan sampai pengaruhnya terhadap siswa, yaitu bertambahnya pengetahuan siswa dan efektivitas penggunaannya terhadap kegiatan pembelajaran.

Produk pengembangan ini sebaiknya dikembangkan lebih lanjut dengan materi-materi lain yang berkaitan dengan pembelajaran PAI dengan pendekatan yang lebih baik sesuai karakteristik bidang studi. Beberapa yang perlu diketahui bahwa pengembangan ini bermaksud untuk mempermudah siswa dalam mengatasi permasalahan ketika pembelajaran PAI sehingga siswa termotivasi dan terbangun semangatnya dalam pembelajaran.