

## **BAB V**

### **KESIMPULAN DAN SARAN**

#### **5..1 Kesimpulan**

Penelitian ini mengembangkan media pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) berupa video animasi yang fokus pada peningkatan pemahaman nilai karakter alim faqih bagi siswa kelas III Sekolah Dasar. Pengembangan media dilakukan melalui model ADDIE yang terdiri dari lima tahap, yakni analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Setiap tahap dikerjakan secara sistematis untuk menghasilkan media pembelajaran yang efektif, menarik, dan sesuai dengan kebutuhan siswa sekolah dasar.

Pada tahap analisis, ditemukan bahwa pembelajaran PAI selama ini masih dominan menggunakan metode ceramah dan buku teks, sehingga membuat siswa kurang aktif dan kurang memahami nilai karakter alim faqih secara mendalam. Sarana pendukung teknologi sudah tersedia di sekolah, namun penggunaan media digital seperti video animasi masih sangat terbatas. Oleh sebab itu, kebutuhan media pembelajaran yang inovatif sangat diperlukan untuk meningkatkan motivasi dan pemahaman siswa terhadap materi PAI.

Pada tahap desain dan pengembangan, dilakukan perancangan storyboard video animasi yang memuat materi cerita Nabi Nuh a.s. dan anaknya Kan'an sebagai media untuk menanamkan nilai ketaatan, takwa, dan penguatan karakter alim faqih. Video ini dirancang memadukan teks, ilustrasi, animasi, suara narasi, dan backsound untuk memberikan pengalaman belajar yang menarik dan efektif. Proses pengembangan menggunakan teknologi digital seperti Canva, CapCut, serta bantuan AI untuk pengisian suara dan animasi tokoh. Validasi oleh ahli media menunjukkan persentase kelayakan 91,2% dan validasi ahli materi memperoleh nilai 83,3%, yang menandakan media ini layak digunakan pada pembelajaran PAI di sekolah dasar.

Pada tahap implementasi, media video animasi digunakan pada kelas 3 dengan jumlah 23 siswa. Hasil pengujian menunjukkan adanya peningkatan signifikan pada pemahaman karakter alim faqih siswa dengan nilai rata-rata N-Gain 64,21%. Uji statistik (uji t independen) memperkuat temuan bahwa perbedaan peningkatan hasil belajar tersebut signifikan secara statistik. Observasi terhadap aktivitas dan

partisipasi siswa selama pembelajaran juga menunjukkan tingkat keaktifan yang tinggi sebesar 91,6%. Angket respons siswa terhadap media pembelajaran memperlihatkan tingkat kepuasan dan persepsi positif yang sangat tinggi, yakni 94,78%, dengan siswa merasa lebih tertarik, mudah memahami materi, dan termotivasi untuk mengamalkan nilai alim faqih.

Penelitian ini membuktikan bahwa media video animasi efektif digunakan dalam pembelajaran PAI untuk membentuk dan meningkatkan karakter alim faqih pada siswa sekolah dasar. Media ini juga memberikan alternatif inovasi pembelajaran yang dapat mengatasi keterbatasan metode konvensional, serta mengoptimalkan pemanfaatan teknologi dalam proses belajar mengajar. Namun demikian, penelitian ini memiliki keterbatasan seperti variabilitas keterampilan guru dalam menggunakan teknologi, fasilitas akses media bagi siswa di rumah yang belum merata, dan ruang lingkup penelitian yang terbatas pada satu sekolah dengan sejumlah sampel terbatas sehingga hasil belum dapat digeneralisasi secara luas.

## 5.2 Saran

### 5.2.1 Bagi Guru PAI di Sekolah Dasar

- Mengoptimalkan pemanfaatan media pembelajaran berbasis video animasi untuk meningkatkan pemahaman siswa mengenai nilai karakter alim faqih.
- Meningkatkan keterampilan dalam mengoperasikan teknologi pembelajaran agar media digital dapat digunakan secara efektif dalam proses belajar mengajar.

### 5.2.2 Bagi Sekolah

- Menyediakan fasilitas pendukung, seperti akses internet dan perangkat yang memadai.
- Memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengakses media pembelajaran di luar jam pelajaran sehingga pembelajaran mandiri dapat berjalan dengan baik.

### 5.2.3 Bagi Pengembang Media Pembelajaran

Terus melakukan inovasi agar konten video animasi yang dikembangkan tetap menarik, relevan dengan perkembangan teknologi, dan sesuai dengan kebutuhan pembelajaran.

#### 5.2.4 Bagi Kolaborator (Guru, Ahli Materi, dan Ahli Media)

Melakukan kolaborasi yang erat untuk menghasilkan produk media pembelajaran yang berkualitas dan efektif.

#### 5.2.5 Bagi Peneliti Selanjutnya

- Melakukan penelitian dengan cakupan sampel yang lebih luas.
- Melaksanakan penelitian di berbagai sekolah agar hasilnya lebih representatif dan dapat diterapkan secara menyeluruh.