

BAB V

PENUTUP

a. Kesimpulan

1. Media pembelajaran berupa video animasi digunakan dalam mata pelajaran akidah akhlak untuk membahas materi tentang menghindari sifat tercela, seperti hubbu ad-dunya, hasad, takabbur/ujub, dan riya'. Dalam media video animasi ini, gambar-gambar animasi dipadukan dengan narasi yang sesuai dengan materi yang disampaikan, menciptakan daya tarik bagi siswa untuk tetap terfokus pada tayangan video tersebut. Praktik yang serupa dilakukan oleh Sanusi, seorang guru mata pelajaran akidah akhlak di MA Islahiyah Kalitidu Bojonegoro, yang menggunakan video animasi sebagai alat bantu pembelajaran. Hasil observasi menunjukkan bahwa kelas eksperimen yang menggunakan video animasi memiliki rata-rata hasil belajar yang lebih tinggi daripada kelas kontrol.
2. Dalam kegiatan pembelajaran, guru perlu melakukan persiapan terlebih dahulu untuk perangkat pembelajaran. Contohnya, dengan merancang rencana pembelajaran (RPP), program semester (Prosem), dan program tahunan (Prota). Sementara dalam hal persiapan harian, guru dapat menyiapkan peralatan sebelumnya sebelum menerapkan media yang akan digunakan. Selanjutnya, dalam kegiatan evaluasi, guru memberikan pertanyaan serta motivasi untuk para siswa.
3. Hasil wawancara dengan guru mata pelajaran akidah akhlak mengindikasikan bahwa penggunaan media video animasi telah

memberikan dampak positif terhadap hasil belajar dan pelaksanaan pembelajaran di kelas X. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa media video animasi memiliki pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan hasil belajar siswa kelas X di MA Islahiyah Kalitidu Bojonegoro.

b. Saran

1. Untuk Kepala Sekolah

Upaya persiapan, dukungan, dan kebijakan yang telah diterapkan oleh kepala sekolah dalam penggunaan media video animasi sprite dalam pembelajaran telah terbukti sangat efektif. Pendekatan ini telah memberikan dampak positif terhadap proses pembelajaran.

2. Bagi Guru Mata Pelajaran Akidah Akhlak

Guru yang mengajar mata pelajaran akidah akhlak telah berhasil menerapkan pendekatan pembelajaran melalui video animasi sprite dengan baik. Meskipun demikian, diharapkan guru dapat mengidentifikasi solusi yang sesuai untuk mengatasi kendala-kendala yang mungkin muncul selama proses pembelajaran.

3. Rekomendasi untuk Penelitian Selanjutnya

Bagi peneliti yang akan melakukan penelitian berikutnya, disarankan untuk mengeksplorasi variasi media yang lebih luas terkait penggunaan video animasi sprite. Selain itu, penelitian lebih lanjut tentang metode kuantitatif dapat dilakukan, dengan fokus pada pengaruh pembelajaran melalui video animasi sprite terhadap hasil belajar siswa.



UNUGIRI