

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan peneliti, maka dapat disimpulkan bahwa:

1. Penelitian pengembangan ini menggunakan model *ADDIE* yang bertujuan menghasilkan produk berupa materi ajar menggunakan video animasi berbasis *website storyjourney.ai* pada materi zakat yang layak berdasarkan hasil validasi dari para ahli.
2. Berdasarkan validasi dari ahli bidang media menghasilkan rata-rata 86% dan ahli materi dengan rata-rata 93% bahwa pengembangan materi ajar menggunakan video animasi pada *website storyjourney.ai* untuk materi zakat dinilai sangat layak diterapkan sebagai media dalam proses pembelajaran untuk santri kelas X dalam mata pelajaran fiqih materi zakat.
3. Hasil penilaian angket kepraktisan dari guru dan tanggapan siswa menunjukkan pengembangan materi ajar menggunakan video animasi berbasis *website storyjourney.ai* sangat layak, baik, dan praktis dipakai sebagai media pembelajaran bagi santri kelas X dalam mata pelajaran fiqih pada materi zakat. Hal ini didukung oleh rata-rata kepraktisan produk sebesar 90% yang termasuk

kriteria sangat baik, sehingga media ini mudah diterapkan dalam kegiatan pembelajaran.

4. Berdasarkan data hasil evaluasi diperoleh nilai peningkatan pembelajaran sebesar 76% yang menunjukkan kriteria yang tinggi dan sudah termasuk dalam kategori efektif.

B. Saran

Penelitian ini merupakan pengembangan media pembelajaran sebagai salah satu media pembelajaran audio visual pada video animasi berbasis *website storyjourney.ai*. Berdasarkan hasil pengembangan video animasi tersebut, perlu dilakukan pengembangan selanjutnya untuk menghasilkan video animasi berbasis *website storyjourney.ai* dengan peningkatan yang berkualitas dan menarik. Oleh karena itu, peneliti menganjurkan:

1. Penelitian pengembangan materi ajar video animasi selanjutnya bisa melanjutkan pengembangan ini dengan memanfaatkan *website* yang menghadirkan animasi berbackground 360 derajat serta berbasis teknologi 3D atau 4D, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih menyenangkan, membangkitkan minat dan motivasi siswa, serta interaktif.
2. Peneliti menganjurkan untuk peneliti berikutnya untuk membuat materi ajar video menggunakan animasi berbasis *website storyjourney.ai* pada materi fiqih lainnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Adrianto, S. (2023). *Mengapa Media Pembelajaran itu Penting?* Bekasi: Aranca Pratama.
- Alti, R. M. (2022). *Media Pembelajaran*. Padang: PT. Global Eksekutif Teknologi.
- Amalia, N. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Pada Materi Asam Basa Di MAN 2 Banda Aceh. UIN Ar-Raniry Fakultas Tarbiyah dan Keguruan.
- Anggraini, A. A. D., Wiryokusumo, I., & Leksono, I. P. (2021). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Mengenal Huruf Dan Angka Dengan Model ADDIE. *Jurnal Education and Development*, 9(4), 426–432.
- Ardiansah, F., & Miftakhi, D. R. (2020). Pengembangan Buku Ajar dengan Model Addie pada Mata Kuliah Manajemen Teknologi Pendidikan. *Journal of Education and Instruction (JOEAI)*, 3(2), 247–258. Retrieved from <https://journal.ipm2kpe.or.id/index.php/JOEAI/article/view/1550>
- Ariawan, K. Y., Suartama, I. K., & Renda, N. T. (2023). Video Animasi Rotasi Bumi dan Akibatnya Berbasis Powtoon, 3(1), 38–46.
- As'ary, M. (2020). *Fikih MA Kelas X*. Jakarta: Direktorat KSKK Madrasah Direktorat Jenderal Pendidikan Islam Kementerian Agama R.
- Azhar Arsyad. (2020). *Media Pembelajaran*. Depok: Rajawali Press.
- Aziiz, A. N. R. Al. (2020). *Ibadah Zakat*. Klaten: Penerbit Cempaka Putih.
- Cahyadi, R. A. H. (2019). Pengembangan bahan ajar berbasis ADDIE model. *Halaqa: Islamic Education Journal*, 3(1), 35–42. Retrieved from <https://halaqa.umsida.ac.id/index.php/halaqa/article/view/15>

- Chatijah, S. (2017). PENERAPAN METODE DEMONSTRASI TERHADAP PENINGKATAN HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN FIKIH DI MI MA'ARIF NGABEAN SECANG MAGELANG. *PROCEEDING IAIN Batusangkar*, 1(1), 677-682. Retrieved from <https://core.ac.uk/download/pdf/236392635.pdf>
- Defina. (2021). *BIPA dan MKWK Bahasa Indonesia: Penelitian Pengembangan Materi Ajar di IPB*. Bogor: PT. Penerbit IPB Press.
- Djaali. (2020). *Metode Penelitian Kuantitatif*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Erianjoni. (2021). *Materi Ajar Tekstual ke Kontekstual*. Banyumas: CV. Amerta Media.
- Farida, C., Destiniar, D., & Fuadiah, N. F. (2022). Pengembangan media pembelajaran berbasis video animasi pada materi penyajian data. *Plusminus: Jurnal Pendidikan Matematika*, 2(1), 53-66.
- Fitria, R., Saputra, D., Rasti, M., Putri, A., Khajar, R., & Sari, T. P. (2025). Dampak Metode Pembelajaran PAI terhadap Motivasi Belajar Siswa di SMPN 12 Kota Bengkulu. *Didaktika: Jurnal Pemikiran Pendidikan*, 31(1), 55-61.
- Gafrawi, & Mardianto. (2023). Konsep pembelajaran fikih di madrasah aliyah. *Al-gazali Journal of Islamic Education*, 2(1), 2830-2842.
- Harefa, E. P., Waruwu, D. P., Hulu, A. H., & Bawamenewi, A. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Indonesia Berbasis Website dengan Menggunakan Model ADDIE. *Journal on Education*, 6(1), 4405-4410. Retrieved from <https://jonedu.org/index.php/joe/article/view/3581>
- Hendrick, Z. T., Nabilah, R., Hidayat, O. S., Chandra, N., & Utami, M. (2024). Analisis Kebutuhan Media Animasi Digital Interaktif Berbasis Adobe Animate Dalam Pelajaran IPA SD,

9, 1371–1377.

- Hikmah, N., Kuswidyano, A., & Lubis, P. H. . (2020). Pengembangan Media Pop-Up Book pada Materi Siklus Air di Kelas V SD Negeri 04 Puding Besar. *Jurnal PGSD : Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar p-ISSN*, 15(2), 137–148.
- Ilham, M., Sari, D. D., Basrul, Zulfikar, Sundana, L., Rahman, F., Yusra, et al. (2023). *Media Pembelajaran: Teori, Implementasi, dan Evaluasi*. Yogyakarta: Jejak Pustaka.
- Jalil, A. (2019). *Mengenal Zakat Fitrah dan Zakat Mal*. Semarang: Penerbit Mutiara Aksara.
- Jusuf, H., & Istiyowati, L. S. (2023). *Penelitian R&D Dalam Bidang Teknologi Pendidikan*. Bandung: Indonesia Emas Group.
- Kartika, Y. D., Egok, A. S., & YUNETI, A. (2024). Pengembangan media pembelajaran berbasis video animasi pada pembelajaran IPA kelas V SD Negeri 82 Lubuklinggau. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Indonesia (JPPI)*, 4(1), 111–118.
- Kustandi, C., & Darmawan, D. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran(Konsep & Aplikasi Pengembangan Media Pembelajaran Bagi Pendidik di Sekolah dan Masyarakat*. Jakarta: Kencana.
- Lestari, W. P., Putri, K. E., & Mukmin, B. A. (2023). Analisis Kebutuhan Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi Materi Gaya Dan Gerak Kelas IV SDN 4 Bajulan, 1516–1522.
- MacIntosh, D., & Andrian, D. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Prisma Berbasis Macromedia Flash Dengan Desain Pembelajaran Assure. *Inovasi Matematika (Inomatika)*, 4(1), 83–97. STKIF Muhammadiyah Bangka Belitung.
- Masykur, M. R. (2019). Metodologi Pembelajaran Fiqih. 31 *Jurnal Al-Makrifat*, 4(2), 31–44.

- Muftisany, H. (2021). *Zakat Fitrah dan Zakat Profesi*. Karanganyar: Intera.
- Mukti, W. A. H., Asvio, N., & Febriani, H. (2024). Pengembangan E-Komik Sebagai Bahan Ajar Berbasis Kearifan Lokal Tradisi Sekujang Dari Desa Pagar Agung Kecamatan Seluma Barat. *Excellent Journal for Undergraduate*, 1(1), 16–25.
- Mulyasari, R., & Doly, M. (2023). Pengembangan Bahan Ajar Bangun Ruang Sisi Datar Dengan Model ADDIE (Sekolah Dasar). *Jurnal Genta Mulia*, 14(1). Retrieved from <https://ejournal.uncm.ac.id/index.php/gm/article/view/698>
- Mutmainnah, I. (2020). *Fikih zakat*. Parepare: Dirah.
- Nesti, E. W., Medriati, R., Purwanto, A., Fisika, P. P., & Keguruan, F. (2022). Analisis Kebutuhan Pengembangan Media Pembelajaran Fisika Berbasis Aplikasi Lectora Inspire Abstrak. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Fisika*, 6(2), 379–385.
- Nugraha, M. F. S., Sudjani, S., & Purwanto, D. (2022). Pengembangan media pembelajaran video animasi berbasis powtoon pada mata pelajaran teknik pengukuran tanah di SMK. *Jurnal Pendidikan Teknik Bangunan*, 1(2), 89–102.
- Nuralan, S. (2021). Persepsi Siswa Terhadap Penggunaan Media Pada Masa Pandemi Covid-19 Di SMA Negeri 1 Tolitoli. *Jurnal Inovasi Penelitian*, 2(7).
- Nurfadilah, S., & Dasar, 4A Pendidikan Guru Sekolah. (2021). *Media Pembelajaran: Pengertian Media Pembelajaran, Landasan, Fungsi, Manfaat, Jenis-Jenis Media Pembelajaran, dan Cara Penggunaan Kedudukan Media Pembelajaran*. Sukabumi: CV Jejak.
- Okpatrioka. (2023). Research And Development (R & D) Penelitian Yang Inovatif Dalam Pendidikan. *DHARMA ACARIYA NUSANTARA : Jurnal Pendidikan, Bahasa dan Budaya*, 1(1), 86–100.
- Permatasari, I. S., Hendracipta, N., & Pamungkas, A. S. (2019). Pengembangan media pembelajaran video animasi hands

move dengan konteks lingkungan pada mapel IPS. *Terampil: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Dasar*, 6(1), 34–48.

- Rachma, A., Iriani, T., & Handoyo, S. S. (2023). Penerapan model ADDIE dalam pengembangan media pembelajaran berbasis video simulasi mengajar keterampilan memberikan reinforcement. *Jurnal Pendidikan West Science*, 1(08), 506–516. Retrieved from <https://wnj.westsciencepress.com/index.php/jpdws/article/view/554>
- Rayanto, Y. H., & Sugiarti. (2020). *Penelitian Pengembangan Model ADDIE dan R2D2: Teori dan Praktek*. Pasuruan: Lembaga Academic & Research Institute.
- Rosidin. (2024). *Pengembangan Media Pembelajaran Scrabmath Bernuasa Desain Lampung Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik*. Banjar: Ruang Karya.
- Rozi, F., & Alawiyah, U. H. (2021). Upaya Meningkatkan Pemahaman Santri pada Pembelajaran Fiqih Thaharah melalui Media Audio Visual. *MANAZHIM*, 3(1), 127–135. Retrieved from <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/manazhim/article/view/1076>
- Rustandi, A. (2021). Penerapan Model ADDIE dalam Pengembangan Media Pembelajaran di SMPN 22 Kota Samarinda, 11(2), 57–60.
- Sae, H., & Radia, E. H. (2023). Media video animasi dalam pembelajaran ipa untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa sd. *Indonesian Journal of Education and Social Sciences*, 2(2), 65–73.
- Saputri, E., Sari, M., Oktaviarini, N., & Sari, E. Y. (2022). Pengaruh Pemanfaatan Media Interaktif Animasi Zepeto Terhadap Kemampuan Membaca Permulaan Siswa Kelas 1 SDN II Ringupitu. *JIPDAS (Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar) Institut Pendidikan Tapanuli Selatan*, 2(3), 277–284.
- SARIPATUNIAH, E. (2022). PENGEMBANGAN MEDIA

PEMBELAJARAN VIDEO ANIMASI BERBANTUAN
LEVIDIO STORYBOARD PADA MATERI KIMIA
UNSUR, 9, 356–363.

- Sugiyono. (2023). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sukarelawan, M. I., Indratno, T. K., & Ayu, S. M. (2024). N-Gain vs Stacking. *Yogyakarta: Suryacahya*.
- Suryani, N., Setiawan, A., & Putra, A. (2018). *Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya*, Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Tama, N. S. (2022). Analisis kebutuhan siswa terhadap media video animasi dalam pembelajaran matematika. *AKSIOMA: Jurnal Matematika dan Pendidikan Matematika*, 13(2), 315–324.
- Tifani, L. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Powtoon pada Materi Minyak Bumi di SMA Muhammadiyah 1 Pekanbaru. *UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SULTAN SYARIF KASIM RIAU*.
- Ulinihayah, S. (2023). *Pengembangan Media dan Sumber Belajar*. Kediri: CV. Win Media.
- V. Wiratna, S. (2024). *Metodologi Penelitian*. Yogyakarta: Pustaka Baru Press.
- Yumarni, A. (2019). Inovasi Pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) Berbasis Teknologi Informasi. *Journal of Education and Instruction (JOEI)*, 2(2), 112–126.
- Yuniastuti, Miftakhuddin, & Khoiron, M. (2021). *Media Pembelajaran Untuk Generasi Milenial: Tinjauan Teoritis dan Pedoman Praktis*. Surabaya: Scopindo Media Pustaka.
- Zakirman, Z., & Hidayati, H. (2017). Praktikalitas Media Video dan Animasi dalam Pembelajaran Fisika di SMP. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Fisika Al-Biruni*, 6(1), 85–93.