

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan yang telah dilakukan, dapat disimpulkan beberapa hal sebagai berikut:

1. Menonton Animasi CulapCulip berpengaruh signifikan terhadap peningkatan pemahaman tata cara beribadah mahasiswa Program Studi Komunikasi dan Penyiaran Islam UIN Fatmawati Sukarno Bengkulu.

Hal ini dibuktikan melalui hasil Paired Sample t-Test yang menunjukkan nilai signifikansi sebesar $0.000 < 0.05$, serta adanya peningkatan nilai rata-rata pemahaman mahasiswa dari 2.60 pada tahap pre-test menjadi 3.29 pada tahap post-test. Temuan ini menunjukkan bahwa perlakuan berupa menonton animasi CulapCulip memberikan dampak yang nyata dan signifikan terhadap peningkatan pemahaman tata cara beribadah mahasiswa.

2. Seluruh item pernyataan pada variabel X (menonton Animasi CulapCulip) dan variabel Y (pemahaman tata

cara beribadah) memiliki nilai koefisien korelasi item lebih besar dari r tabel (0.361) dengan nilai signifikansi (p -value) < 0.05 . Selain itu, nilai Cronbach's Alpha pada masing-masing variabel berada di atas 0.70, sehingga instrumen penelitian dinyatakan konsisten, stabil, dan dapat dipercaya untuk mengukur konstruk yang diteliti.

3. Terdapat hubungan positif yang signifikan antara variabel X dan Y. hasil uji korelasi Pearson pada tahap post-test menunjukkan nilai koefisien korelasi (R) sebesar 0.980, yang berada pada kategori hubungan sangat kuat dan signifikan. Hal ini menunjukkan bahwa semakin tinggi intensitas menonton dan pemahaman mahasiswa terhadap isi Animasi CulapCulip, maka semakin tinggi pula tingkat pemahaman mereka terhadap tata cara beribadah.
4. Uji regresi linier sederhana menunjukkan pengaruh yang signifikan antara variabel X dan Y.

Nilai koefisien determinasi (R^2) sebesar 0.961 menunjukkan bahwa variabel menonton Animasi CulapCulip memberikan kontribusi sebesar 96,1%

terhadap peningkatan pemahaman tata cara beribadah mahasiswa, sedangkan 3,9% sisanya dipengaruhi oleh faktor lain di luar model penelitian. Selain itu, nilai Standard Error of Estimate yang rendah menunjukkan bahwa model regresi yang digunakan memiliki tingkat akurasi yang sangat baik.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan kesimpulan di atas, peneliti memberikan beberapa saran sebagai berikut:

1. Bagi Pendidik dan Dosen

Diharapkan dapat memanfaatkan media pembelajaran berbasis animasi seperti *CulapCulip* sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran Pendidikan Agama Islam. Media ini terbukti efektif meningkatkan pemahaman dan minat belajar mahasiswa melalui pendekatan visual yang interaktif dan kontekstual.

2. Bagi Pengembang Media dan Desainer Konten Edukasi

Disarankan untuk terus mengembangkan animasi edukatif dengan tampilan menarik, narasi yang jelas, serta konten yang relevan dengan kehidupan sehari-hari. Dengan memperhatikan aspek visual, audio, dan interaktivitas, media semacam ini dapat menjadi sarana dakwah dan pendidikan yang lebih efektif di era digital.

3. Bagi Mahasiswa

Mahasiswa diharapkan dapat memanfaatkan media pembelajaran berbasis animasi sebagai sarana belajar mandiri yang menarik dan menyenangkan. Menonton animasi edukatif dapat menjadi alternatif efektif dalam memahami konsep ibadah dan memperkuat pengamalan nilai-nilai keagamaan dalam kehidupan sehari-hari.

4. Bagi Peneliti Selanjutnya

Peneliti lain disarankan untuk memperluas cakupan penelitian dengan melibatkan lebih banyak responden atau membandingkan efektivitas media animasi dengan metode

pembelajaran lainnya, seperti video interaktif atau game edukatif. Selain itu, penelitian berikutnya dapat menambahkan variabel motivasi belajar atau sikap religius untuk memperoleh pemahaman yang lebih komprehensif.



DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah, M. Q. (2019). *Pengantar ilmu dakwah*. Pasuruan: Qiara Media.
- Ahmad, S. F. (2020). The effectiveness of animation as an education tool for religious practices. *Journal of Islamic Education and Technology*, 5(2), 123–135.
- Ali, M. D. (2006). *Hukum Islam: Pengantar Ilmu Hukum dan Tata Hukum Islam di Indonesia*. Jakarta: RajaGrafindo Persada.
- Anas Sudijono. (1996). *Pengantar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: RajaGrafindo Persada.
- Anjelina, C. C. (2019). *Pengaruh menonton film kartun “Syamil & Dodo” terhadap perilaku keagamaan anak di Desa Pucung Kecamatan Kotabaru Kabupaten Karawang*. Skripsi. UIN Walisongo Semarang.
- Arifin, R. D. (2025). Pengertian YouTube, sejarah, figur, manfaat, kelebihan, dan kekurangan. Diakses dari <https://dianisa.com> (9 Juli 2025).
- Arrahmah, F. K. (2020). *Pengaruh intensitas menonton drama Korea terhadap kualitas ubudiyah mahasiswa Fakultas Dakwah dan Komunikasi UIN Sunan Ampel Surabaya*. Skripsi.
- Arsyad, A. (2017). *Media Pembelajaran*. Jakarta: RajaGrafindo Persada.
- Ary, D., Jacobs, L. C., Irvine, C. K., & Walker, D. A. (2020). *Introduction to Research in Education* (10th ed.). Boston: Cengage Learning.
- Bloom, B. S. (2015). *Pengantar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Budiman, K. (2002). *Semiotika Visual: Konsep, Isu, dan Problem*

Ikonistas. Yogyakarta: Jalasutra.

- Creswell, J. W., & Creswell, J. D. (2021). *Research Design: Qualitative, Quantitative, and Mixed Methods Approaches* (5th ed.). Los Angeles: SAGE Publications.
- Damayanti, Poppi. Efrina, eti. Oktober 2021”Efektifitas Komunikasi Organisasi “JOISCOM(*Journal Of Islamic Communications*) Vol. 2 No. 2.
- Fauzi, A. (2020). The impact of animated media on religious understanding among university students. *International Journal of Islamic Studies*, 6(1), 55–70.
- Fauzi, A. (2021). Digital dakwah dan media animasi dalam pendidikan Islam. *Jurnal Komunikasi dan Dakwah*, 13(2), 122–134.
- Firdaus, A. (2022). Efektivitas animasi CulapCulip sebagai media dakwah. *Jurnal Komunikasi Islam*, 12(2), 45–60.
- Fraenkel, J. R., Wallen, N. E., & Hyun, H. E. (2020). *How to Design and Evaluate Research in Education* (10th ed.). New York: McGraw-Hill Education.
- Heryadi, H. (2025). Pengertian YouTube beserta manfaat dan fitur-fiturnya. Diakses dari <https://www.nesabamedia.com> (9 Juli 2025).
- Kementerian Agama RI. (2020). *Buku Fikih untuk Perguruan Tinggi Islam*. Jakarta: Direktorat Jenderal Pendidikan Islam.
- Koto, A. N. (2021). *Analisis konten dakwah melalui media sosial TikTok pada akun @culapculip*. Skripsi. IAIN Metro.
- Lowery, S. A., & DeFleur, M. L. (1983). *Milestones in Mass Communication Research: Media Effects*. New York: Longman.
- Mayer, R. E. (2021). *Multimedia Learning* (3rd ed.). Cambridge: Cambridge University Press.

- Moleong, L. J. (2021). *Metodologi Penelitian Kualitatif* (Edisi Revisi). Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Moreno, R., & Mayer, R. E. (2019). Cognitive principles of multimedia learning. Dalam *Handbook of Educational Psychology* (hlm. 179–196). New York: Routledge.
- Nurhaliza, S. (2019). Animation as a tool for religious education: A case study of Islamic content. *Journal of Islamic Communication and Broadcasting*, 3(1), 25–33.
- Nurhayanti, S. (2020). Media dan dakwah: Studi pengaruh konten keagamaan di YouTube. *Jurnal Ilmu Komunikasi*, 5(2), 45–60.
- Paivio, A. (2014). *Mind and Its Evolution: A Dual Coding Theoretical Approach*. New York: Psychology Press.
- Rahmawati, S. (2021). Efektivitas media animasi dalam pembelajaran agama Islam. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Agama Islam*, 4(1), 78–90.
- Rahayu, S. (2019). *Statistika untuk Penelitian*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Schunk, D. H. (2019). *Learning Theories: An Educational Perspective* (8th ed.). New York: Pearson Education.
- Shadish, W. R., Cook, T. D., & Campbell, D. T. (2002). *Experimental and Quasi-Experimental Designs for Generalized Causal Inference*. Boston: Houghton Mifflin.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2021). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Wijayanti, R. (2020). The effect of digital media on understanding worship practices among students. *Journal of Islamic Education*, 4(2), 90–105.
- Yakub, H. (2001). *Pemurnian Aqidah dan Syari'ah Islam*. Jakarta: Radar Jaya Offset.