

BAB V

SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN SARAN

A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran animasi berpengaruh positif dan signifikan terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Fiqih di MTsN 03 Mukomuko. Hal tersebut dibuktikan melalui hasil *Paired Sample t-test* yang menunjukkan peningkatan hasil belajar pada kelas eksperimen dengan *Mean Difference* sebesar 28,545, dari rata-rata pre-test 57,23 menjadi 85,77 pada post-test, atau mengalami peningkatan sebesar 49,88%. Sementara itu, kelas kontrol mengalami peningkatan *Mean Difference* sebesar 14,773, dari rata-rata pre-test 56,23 menjadi 71,00 pada post-test, atau mengalami peningkatan sebesar 26,27%.

Dengan demikian, terdapat perbedaan hasil belajar yang signifikan antara siswa yang menggunakan media pembelajaran animasi dan siswa yang menggunakan pembelajaran konvensional. Selanjutnya, hasil *Independent Sample t-test* menunjukkan nilai t hitung sebesar 14,259 dengan nilai Sig. (2-tailed) sebesar $0,000 < 0,05$, sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima. Persentase peningkatan hasil belajar pada kelas eksperimen yang lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol menunjukkan bahwa penggunaan

media pembelajaran animasi memberikan pengaruh positif terhadap peningkatan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Fiqih di MTsN 03 Mukomuko.

B. Implikasi

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan mengenai pengaruh media pembelajaran animasi terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Fiqih di MTsN 03 Mukomuko, maka penelitian ini memiliki implikasi sebagai berikut.

1. Implikasi Teoretis

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran animasi memberikan pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar siswa. Temuan ini mendukung teori bahwa media pembelajaran merupakan salah satu faktor yang dapat membantu meningkatkan efektivitas proses belajar mengajar. Melalui media animasi, materi pembelajaran dapat disajikan dengan lebih menarik sehingga memudahkan siswa dalam memahami materi yang dipelajari. Dengan demikian, hasil penelitian ini dapat menjadi tambahan referensi yang memperkuat kajian tentang pentingnya penggunaan media pembelajaran dalam meningkatkan hasil belajar, khususnya pada mata pelajaran Fiqih.

2. Implikasi Praktis

Secara praktis, hasil penelitian ini memberikan manfaat bagi berbagai pihak. Bagi guru, penggunaan media pembelajaran animasi dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif media pembelajaran agar proses belajar mengajar menjadi lebih menarik dan mampu meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi. Bagi siswa, media pembelajaran animasi dapat membantu meningkatkan minat, perhatian, dan motivasi belajar sehingga siswa lebih aktif dalam mengikuti pembelajaran dan hasil belajar yang diperoleh menjadi lebih baik.

Selain itu, bagi sekolah, hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan pertimbangan dalam mendukung penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi sebagai upaya meningkatkan kualitas pembelajaran. Bagi peneliti selanjutnya, penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi untuk mengembangkan penelitian yang sejenis dengan cakupan yang lebih luas, baik dari segi materi, jumlah sampel, maupun jenjang pendidika

C. Saran

Berdasarkan hasil penelitian mengenai pengaruh media pembelajaran animasi terhadap hasil belajar siswa

pada mata pelajaran Fiqih di MTsN 03 Mukomuko, peneliti memberikan beberapa saran sebagai berikut.

1. Saran Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi salah satu referensi dalam pengembangan ilmu pengetahuan, khususnya di bidang pendidikan mengenai penggunaan media pembelajaran animasi. Peneliti menyarankan agar penelitian selanjutnya mengembangkan kajian ini dengan menggunakan variabel, materi pembelajaran, maupun jenjang pendidikan yang berbeda sehingga diperoleh hasil penelitian yang lebih luas dan dapat memperkaya kajian mengenai efektivitas media pembelajaran animasi dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

2. Saran Praktis

- a. Bagi Guru

Guru diharapkan lebih sering memanfaatkan media pembelajaran animasi sebagai salah satu alternatif dalam proses pembelajaran. Penggunaan media animasi dapat membuat pembelajaran menjadi lebih menarik, meningkatkan perhatian siswa, serta membantu siswa memahami materi dengan lebih mudah.

b. Bagi Siswa

Siswa diharapkan lebih aktif dalam mengikuti proses pembelajaran dan memanfaatkan media pembelajaran animasi sebagai sarana untuk meningkatkan pemahaman terhadap materi yang dipelajari sehingga hasil belajar dapat terus meningkat.

c. Bagi Sekolah

Sekolah diharapkan dapat mendukung penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi dengan menyediakan sarana dan prasarana yang memadai serta memberikan dukungan kepada guru untuk mengembangkan media pembelajaran yang lebih inovatif agar kualitas pembelajaran semakin baik.

d. Bagi Peneliti Selanjutnya

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan acuan bagi peneliti selanjutnya. Peneliti berikutnya dapat mengembangkan penelitian dengan jumlah sampel yang lebih besar, waktu penelitian yang lebih panjang, serta mengkaji pengaruh media pembelajaran animasi terhadap variabel lain, seperti motivasi belajar, minat belajar, atau keterampilan berpikir kritis siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Ananda, R., & Fadhli, M. (2018). *Statistik Pendidikan (Teori dan praktik dalam pendidikan)* (S. Saleh (ed.)). CV. Widya Puspita.
- Anantasia, G., & Rindrayani, S. R. (2025). Metodologi Penelitian Quasi Eksperimen. *Adiba: Journal of Education*, 5(2), 183–192.
https://www.researchgate.net/publication/388231347_METODOLOGI_PENELITIAN_QUASI_EKSPERIMEN
- Bimantara, M. A. T. S. (2022). *Pengaruh Media Interaktif Animasi Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran IPA Di Kelas V SDNegeri 24 Seluma. (Sekripsi Sarjana, Dipublikasikan)* [Universitas Islam Negeri Fatmawati Sukarno Bengkulu].
[http://repository.iainbengkulu.ac.id/8444/1/MALDO TRISAKTTI BIMANTARA.pdf](http://repository.iainbengkulu.ac.id/8444/1/MALDO_TRISAKTTI_BIMANTARA.pdf)
- Cholik, M., & Umaroh, S. T. (2023). Pemanfaatan Video Animasi Sebagai Media Pembelajaran Di Era Digital. *JUPI (Jurnal Ilmiah Penelitian Dan Pembelajaran Informatika)*, 8(2), 704–709. <https://doi.org/10.29100/jupi.v8i2.4121>
- Development, N. (n.d.). *Pengertian Minat dan Bakat, Contoh dan Perbedaan Keduanya*. Nirmala Satya Development. Retrieved September 1, 2025, from <https://nsd.co.id/posts/pengertian-minat-dan-bakat-contoh-dan-perbedaan.html>
- Dwi Indah Cahyani, F. U., Muna, M. F., Fadhilah, S., Wachidah, E. U., & Hanik, J. (2021). Peran Lembaga Pendidikan dalam Membentuk Karakter Peserta Didik Era 4.0 di Sekolah Indonesia Kuala Lumpur. *Journal of Educational Integration and Development*, 1(3), 2021.
- Faisal, M., Ramdhani, L., & Hardyanti, H. (2024). Pengaruh

Penggunaan Media Animasi Terhadap Hasil Belajar dan Motivasi Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 1(4), 18–22.
<https://doi.org/10.56842/jpk.v1i4.365>

Gafrawi, & Mardianto. (2023). Konsep Pembelajaran Fikih Di Madrasah Aliyah. *Al-Gazali Journal of Islamic Education*, 2(1), 79.

Hakimah, E. N. (2016). Pengaruh Kesadaran Merek, Persepsi Kualitas, Asosiasi Merek, Loyalitas Merek Terhadap Keputusan Pembelian Makanan Khas Daerah Kediri Tahu Merek “POO” Pada Pengunjung Toko Pusat Oleh-Oleh Kota Kediri. *Jurnal Nusantara Aplikasi Manajemen Bisnis*, 1(1), 13–21.

Hamdani, H., & Sa'diyah, H. (2025). Konsep Dasar Penyusunan Hipotesis dan Kajian Teori dalam Penelitian. *Journal of Linguistics and Social Studies*, 2(2), 64–73.
<https://doi.org/10.52620/jls.v2i2.93>

Istiqomah, D. N. (2023). *Pengaruh penggunaan media pembelajaran video animasi terhadap hasil belajar Fikih peserta didik pada kelas VII MTs Negeri 5 Bantul, Yogyakarta, tahun pelajaran 2022/2023. (Sekripsi Sarjana, dipublikasikan)* [Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta]. <https://digilib.uin-suka.ac.id/id/eprint/61150/>

Johari, A., Hasil, S., & Rkhman, M. (2014). *penerapan media video dan animasi pada materi memvakum dan mengisi refrigerator terhadap hasil belajar siswa*. 1(1), 8–15.

Junaedi Ifan. (2019). Proses Pembelajaran Yang Efektif. *Jisamar*, VOL. 3 NO.(2), 19–25.

Kurniawati, N., Tamyiz, & Sarpendi. (2021). Upaya guru mata pelajaran fiqih dalam pengembangan spiritual siswa kelas VII di MTsN Hidayatu Mubtadiin Jati Agung Lampung

- Selatan Thun Pelajaran 2020/2021. *Ar Royhan: Jurnal Pemikiran Dan Hukum Islam*, 1(2), 51–65.
<https://journal.an-nur.ac.id/index.php/arroyhan/article/view/a/97>
- Makkawaru, M. (2019). Pentingnya Pendidikan Bagi Kehidupan dan Pendidikan Karakter dalam Dunia Pendidikan. *Jurnal Konsepsi*, 8(3), 116–119.
<https://p3i.my.id/index.php/konsepsi>
- Motoh, T. C. (2022). Penggunaan Video Tutorial Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ips Siswa Kelas Vii Smp Negeri 3 Tolitoli. *Jurnal Teknologi Pendidikan Madako*, 1(1), 1–17.
- Munir. (2012). *Multimedia Konsep & Aplikasi dalam pendidikan*. CV Alfabeta.
- Nurdewi, N. (2022). Metode penelitian. *SENTRI: Jurnal Riset Ilmiah*, 1(2), 297–303.
- Nurhalisa. (2025). *Efektivitas Penggunaan Media Film Animasi dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di SDN 232 Wulasi, Kec. Malili, Kab. Luwu Timur (Sekripsi Sarjana, tidak dipublikasikan)*. Institut Agama Islam Negeri Parepare.
- Nurul Maulia Agusti, A. (2022). Efektivitas Media Pembelajaran Aplikasi Wordwall Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 5794–5800.
<https://doi.org/https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3053>
Copyright
- Oktarini, D., Jamaluddin, J., & Bachtiar, I. (2014). Efektivitas Media Animasi Terhadap Hasil Belajar Biologi Siswa Smpn 2 Kediri. *Prisma Sains : Jurnal Pengkajian Ilmu Dan Pembelajaran Matematika Dan IPA IKIP Mataram*, 2(1), 2338–4530. <https://doi.org/10.33394/j-ps.v2i1.1048>
- Rahayuningsih, P., Hidayah, W., Primar, C. N., & Nurmelia.

- (2022). Fungsi dan Peran Media Pembelajaran Sebagai Upaya Peningkatan Kemampuan Belajar Siswa. *Education Jurnal*, 1(1), 95. <https://ojs.stai-ibnurusyd.ac.id/index.php/jpib/article/view/101/42>
- Rahmatullah, M., & Hamid Rusnila, M. (2014). *PEMBELAJARAN FIKIH*. IAIN Pontianak Press.
- Ricardo, & Meilani, R. I. (2017). *Impak minat dan motivasi belajar terhadap hasil belajar siswa (The impacts of students ' learning interest and motivation on their learning outcomes)*. 1(1), 79–92. <https://d1wqtxts1xzle7.cloudfront>.
- Rina Dwi Muliani, R. D. M., & Arusman, A. (2022). Faktor - Faktor yang Mempengaruhi Minat Belajar Peserta Didik. *Jurnal Riset Dan Pengabdian Masyarakat*, 2(2), 133–139. <https://doi.org/10.22373/jrpm.v2i2.1684>
- Salsabila, A. (2025). *pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Video Animasi terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMP Negeri 3 Pekanbaru (Skripsi Sarjana, Dipublikasikan)* [Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau Pekanbaru]. <https://repository.uin-suska.ac.id/87931/2>
- Sani, R. A. (2019). *Buku Strategi Belajar Mengajar*. PT Rajagrafindo Persada.
- Sari, F. D. K., Rofidah, A. N., Kusuma, R. A., & Ramadhani, D. (2025). *Peran Faktor Internal Dan Eksternal Dalam Menyebabkan Kesulitan Belajar Siswa Smp Negeri 16 Surabaya*. 5(1), 190–201. <https://doi.org/https://doi.org/10.58578/tsaqofah.v5i1.4322>
- Sari, N. W., & Samawi, A. (2014). Pengaruh Penggunaan Media Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Slow Learner. *Jurnal P3LB*, 1(2), 140–144.
- Skripsi, P. P., & Ilmiah, D. A. N. A. (2023). *Panduan Skripsi S1*

Fakultas Tarbiyah dan Tadris UIN Fatmawati Sukarno Bengkulu.

- Sofiani, K. (2021). *Pengembangan Media Pembelajaran Fiqih Berbasis Video Animasi (Sekripsi Sarjana, Dipublikasikan)* [Universitas Nahdatul Ulama Indonesia Jakarta]. [https://repository.unusia.ac.id/id/eprint/375/1/Karini Sofiani-16130041.pdf](https://repository.unusia.ac.id/id/eprint/375/1/Karini%20Sofiani-16130041.pdf)
- Subhaktiyasa, P. G. (2024). Pendekatan Metodologi Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 9(4), 2721–2731.
- Sugianto, H. (2020). *Pai Learning Innovation On Mapel Fiqih (From Theory To Practice)*. 07(02), 429–458.
- Susanti, I. T., & Sari, E. N. (2024). *Penggunaan Media Video Animasi Interaktif Guna Meningkatkan Minat Belajar Siswa SD*. 7(2), 121–128.
- Tafonao, T. (2018). Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 2(2), 103. <https://doi.org/10.32585/jkp.v2i2.113>
- Titin, A. Y., Shalihat, A. P., Amanda, D., Ramadhini, I. L., & Virnanda, V. (2023). Memahami Media Untuk Efektifitas Pembelajaran. *JUTECH: Journal Education and Technology*, 4(2), 111–123. <https://doi.org/10.31932/jutech.v4i2.2907>
- Utami, D. (2011). Efektifitas Animasi Dalam Pembelajaran. *Majalah Ilmiah Pembelajaran*, 7(1), 44–52.
- Wirda, Y., Ulumudin, I., Widiputera, F., Listiawati, N., & Fujanita, S. F. (2020). *Faktor-faktor determinan hasil belajar*. Pusat Penelitian Kebijakan, Badan Penelitian dan Pengembangan dan Perbukuan, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Redaksi:

Wulandari, N. K. A. N., Ganing, N. N., & Wiyasa, I. K. N. (2024). Komik Bergambar Pancasila sebagai Nilai Kehidupan: Upaya Meningkatkan Kompetensi Pengetahuan PPKn Siswa. *Jurnal Media Dan Teknologi Pendidikan*, 4(2), 140–148. <https://doi.org/10.23887/jmt.v4i2.66332>

Yuwanto, L. (2019). Pengantar metode penelitian eksperimen. In *Graha ilmu* (Edisi 2).

