

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Adapun kesimpulan yang diperoleh dari penelitian ini adalah:

1. Media pembelajaran video animasi tidak memberikan pengaruh yang signifikan terhadap karakter *birrul walidain* peserta didik di SMPN 5 Cibitung. Hasil analisis menunjukkan nilai signifikansi *paired sample t-test* sebesar 0,632 yang lebih besar dari 0,05, sehingga dapat disimpulkan bahwa tidak terdapat perbedaan rata-rata yang signifikan antara skor sebelum dan sesudah perlakuan diberikan. Selisih nilai mean sebesar 0,82 poin tetap menunjukkan adanya peningkatan ke arah positif, tetapi peningkatan tersebut rendah sehingga tidak cukup kuat untuk membuktikan efektivitas perlakuan secara statistik. Lain halnya dengan penerapan media melalui powerpoint, hasilnya menunjukkan adanya pengaruh.
2. Media pembelajaran video animasi tidak menunjukkan pengaruh yang signifikan terhadap karakter kesopanan peserta didik di SMPN 5 Cibitung. Hasil analisis menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,492 yang lebih besar dari 0,05, sehingga dapat disimpulkan bahwa tidak terdapat perubahan rata-rata yang signifikan setelah penggunaan media video animasi. Selisih nilai mean sebesar 0,91 poin mengindikasikan adanya kenaikan skor setelah perlakuan, namun besarnya perubahan

tersebut masih tergolong rendah dan belum memenuhi kriteria signifikansi statistik. Lain halnya dengan penerapan media melalui powerpoint, hasilnya menunjukkan adanya pengaruh.

Berdasarkan keseluruhan hasil pengujian, hipotesis penelitian ditolak karena media pembelajaran video animasi tidak terbukti memberikan pengaruh signifikan terhadap kedua karakter yang diteliti. Temuan ini menunjukkan bahwa meskipun terdapat kecenderungan perubahan positif, penggunaan video animasi sebagai perlakuan belum cukup efektif untuk menghasilkan peningkatan karakter *birrul walidain* dan kesopanan siswa secara terukur.

B. Saran

Saran dalam penelitian ini ditujukan kepada berbagai pihak yang terkait dengan pelaksanaan proses pembelajaran agar dapat meningkatkan efektivitas pembentukan karakter siswa, diantaranya:

1. Guru disarankan untuk mengombinasikan media pembelajaran video animasi dengan metode pembelajaran yang lebih interaktif, seperti diskusi, role playing, dan pembiasaan langsung, sehingga siswa tidak hanya memahami materi secara kognitif tetapi juga mampu menginternalisasi nilai dalam perilaku nyata. Guru juga perlu memberikan penguatan secara konsisten melalui keteladanan dan umpan balik yang terarah agar proses pembentukan karakter berlangsung secara berkelanjutan.
2. Sekolah disarankan untuk mendukung implementasi pembelajaran berbasis karakter dengan menciptakan lingkungan yang kondusif dan program pembiasaan yang terstruktur. Pihak sekolah dapat mengintegrasikan nilai-

nilai *birrul walidain* dan kesopanan dalam kegiatan rutin, seperti kegiatan keagamaan, tata tertib, dan budaya sekolah. Dukungan kebijakan dan pengawasan yang konsisten akan memperkuat efektivitas pembelajaran yang dilakukan di kelas.

3. Kepada peneliti selanjutnya disarankan untuk mengembangkan penelitian dengan memperhatikan keterbatasan yang ada dalam penelitian ini. Peneliti dapat memperpanjang durasi perlakuan, meningkatkan intensitas penggunaan media, serta mengombinasikan dengan pendekatan lain yang lebih variatif. Peneliti juga dapat menggunakan instrumen yang lebih beragam, seperti observasi langsung kepada siswa, untuk memperoleh data yang lebih komprehensif. Selain itu, perluasan jumlah sampel dan lokasi penelitian dapat dilakukan agar hasil penelitian memiliki tingkat generalisasi yang lebih tinggi.