

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh dari analisis data yang telah diuraikan, maka dapat diambil kesimpulan:

1. Validitas Produk video pembelajaran menggunakan aplikasi *animaker* dan kuis interaktif pada aplikasi *wordwall* pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam materi Perkembangan Peradaban Islam Masa Daulah Umayyah dinyatakan sudah valid setelah dilakukannya revisi. Yang mana hasil validitas dari 5 validasi yaitu 2 ahli materi, 2 ahli media dan ahli bahasa dengan kategori sangat valid dengan nilai keseluruhan 94,93%.
2. Praktikalitas produk menggunakan aplikasi *animaker* dan kuis interaktif pada aplikasi *wordwall* pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam materi Perkembangan Peradaban Islam Masa Daulah Umayyah dapat dilihat melalui angket yang sudah diisi oleh pendidik dan peserta didik memperoleh kategori sangat praktis dengan nilai secara keseluruhan 95,83%.
3. Efektifitas produk menggunakan aplikasi *animaker* dan kuis interaktif pada aplikasi *wordwall* pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam materi Perkembangan Peradaban Islam Masa Daulah Umayyah dapat dilihat melalui hasil tes peserta didik dengan hasil adanya peningkatan hasil belajar sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran. Dan adanya perbedaan hasil belajar peserta didik yang menggunakan video pembelajaran dengan peserta didik yang tidak menggunakan video pembelajaran. Dan dilihat dari N-Gain skor bahwa peserta didik yang menggunakan video pembelajaran mengalami peningkatan hasil belajar dibandingkan peserta yang tidak menggunakan video pembelajaran.

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa aplikasi *animaker* dan kuis interaktif pada aplikasi *wordwall* pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam materi Perkembangan Peradaban Islam Masa Daulah Umayyah layak digunakan sebagai media pembelajaran pada mata pelajaran SKI.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan maka dapat dikemukakan beberapa saran:

1. Video pembelajaran aplikasi *animaker* dan kuis interaktif pada aplikasi *wordwall* pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam materi Perkembangan Peradaban Islam Masa Daulah Umayyah dapat dijadikan sebagai salah satu media pembelajaran yang digunakan dalam proses pembelajaran.
2. Video pembelajaran aplikasi *animaker* dan kuis interaktif pada aplikasi *wordwall* pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam materi Perkembangan Peradaban Islam Masa Daulah Umayyah dapat dikembangkan oleh pendidik pada materi-materi pembelajaran berikutnya agar pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam lebih menarik dan berwarna.
3. Pengembangan video pembelajaran aplikasi *animaker* dan kuis interaktif pada aplikasi *wordwall* pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam materi Perkembangan Peradaban Islam Masa Daulah Umayyah dapat ditingkatkan agar terdapat pembelajaran yang bervariasi dan menyenangkan.

C. Implikasi

Pengembangan Video pembelajaran aplikasi *animaker* dan kuis interaktif pada aplikasi *wordwall* pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam materi Perkembangan Peradaban Islam Masa Daulah Umayyah ini diimplikasikan dengan dimanfaatkan sebagai:

1. Sebagai salah satu media pendukung untuk mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam dalam upaya meningkatkan keterampilan peserta didik dalam memahami materi pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam.
2. Media pendukung untuk terciptanya suasana belajar yang kondusif dan dapat juga diterapkan di kelas lainnya.
3. Media pendukung untuk meningkatkan keaktifan sehingga hasil belajar peserta didik dapat meningkat.

4. Penggunaan Video pembelajaran aplikasi *animaker* dan kuis interaktif pada aplikasi *wordwall* pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam memerlukan adanya proyektor dan *soundsystem* di madrasah/sekolah supaya mendapatkan hasil yang maksimal.



UIN IMAM BONJOL
PADANG

DAFTAR PUSTAKA

- Abas, K. D., Nurfaika, N., Mohamad, N., & Sutiah, E. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Vlog (Video Blogging) Pada Materi Pengetahuan Dasar Geografi Di Kelas X Ips Sma Negeri 1 Tapa. *Geosfera: Jurnal Penelitian Geografi*, 2(2), 94–100.
- Agrullina, Y. (2023). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbantuan Wordwall Pada Materi Bilangan Berpangkat Untuk Peserta Didik Fase E* [PhD Thesis, Universitas Islam Riau].
- Agustin, P., & Permatasari, R. I. (2020). PENGARUH PENDIDIKAN DAN KOMPENSASI TERHADAP KINERJA DIVISI NEW PRODUCT DEVELOPMENT (NPD) PADA PT. MAYORA INDAH Tbk. *Jurnal Ilmiah M-Progress*, 10(2).
- Agustyaningrum, N., & Gusmania, Y. (2017). Praktikalitas dan keefektifan modul geometri analitik ruang berbasis konstruktivisme. *Jurnal Dimensi*, 6(3).
- Ainin, M. (2013). Penelitian pengembangan dalam pembelajaran bahasa Arabi. *OKARA: Jurnal Bahasa Dan Sastra*, 7(2).
- Amanda, S., Zulkim, S. N., Adrias, A., & Alwi, N. A. (2024). Pengembangan media pembelajaran IPAS berbasis Wordwall untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik. *Morfologi: Jurnal Ilmu Pendidikan, Bahasa, Sastra dan Budaya*, 2(4), 304–313.
- Amelia, R. (2021). Pengembangan Model Blended Learning Berbasis Literasi Digital Dalam Meningkatkan Keterampilan Metakognitif Mahasiswa. *Murabby: Jurnal Pendidikan Islam*, 4(2), 184–195.
- Amin, A., & Alimni, A. (2021). *Pengembangan Bahan Ajar Sejarah Kebudayaan Islam Berbasis Deep Dialog and Critical Thinking dan Peningkatan Karakter Siswa Madrasah Tsanawiyah*. Tangerang.
- Andita, S. S. P. (2023). Manfaat Perpustakaan Digital Dalam Meningkatkan Minat Baca Generasi Milenial di Era Globalisasi. *LIBRIA*, 14(2), 122–142.
- Andryannisa, M. A., Wahyudi, A. P., & Sayekti, S. P. (2023). Upaya meningkatkan hasil belajar siswa dengan menggunakan metode resitasi pada mata pelajaran akidah akhlak di sd islam riyadhul jannah depok. *Jurnal Pendidikan Sosial dan Humaniora*, 2(3). <https://publisherqu.com/index.php/pediaqu/article/view/393>
- Anis, A., Miftah, M., & Nadiyya, A. (2023). Analisis Materi Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Mts Kelas Viii Semester 1 Bab I Dan Bab Ii. *Al-Hasanah: Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 8(1), 85–101.

- Anwar, F. (2022). Generasi Alpha: Tantangan dan Kesiapan Guru Bimbingan Konseling dalam Menghadapinya. *Jurnal At-Taujih*, 5(02), 68–80.
- Arikunto, S. (2021). *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan Edisi 3*. Bumi Aksara.
- Arsyad, A. (2011). *Media pembelajaran*. Jakarta: PT Raja grafindo persada.
<https://www.academia.edu/download/30484693/jiptiain--umarhadini-8584-5-baii.pdf>
- Bribin, M. A. (2021). Pengembangan Media Video Animasi Berbasis Animaker pada Materi Ciri-Ciri dan Klasifikasi Makhluk Hidup Kelas VII Skripsi. *Angewandte Chemie International Edition*, 6(11), 951–952.
- Bukhari Umar. (2018). *Hadis Tarbawi Pendidikan dalam Prespektif Hadis*. Amzah.
- Dayana, N. F., Jarnawi, M., Wahyono, U., Syukur, M. S. S. A., Santoso, R., & Khuzaimah, A. U. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Menggunakan Animaker Pada Materi Gelombang Cahaya. *JPFT (Jurnal Pendidikan Fisika Tadulako Online)*, 13(1), 30–36.
- Ewan, N. (2023). Upaya Meningkatkan Peran Guru Dalam Memanfaatkan Media Pembelajaran Melalui Workshop Pada SMK 1 Kluet Selatan Kab. Aceh Selatan Provinsi Aceh. *Jurnal Kinerja Kependidikan (JKK): Facilities of Educator Career and Educational Scientific Information*, 5(2), 384–399.
- Fadjarajani, S., Indrianeu, T., Haekal, T. M., Purnama, Y. I., Abdullah, G., Saleh, M., Hasanudin, C., Srinawati, W., Kurniawan, P. Y., & Riyanto, S. (2020). Media Pembelajaran Transformatif. *Media Pembelajaran*.
- Fuadiyah, A. (2024). *EFEKTIVITAS PENGGUNANAN MEDIA AUDIO VISUAL FILM ANIMASI UNTUK MENINGKATKAN HASIL DAN MINAT BELAJAR SEJARAH KEBUDAYAAN ISLAM SISWA KELAS VII DI MTS MA'ARIF KLEGO PONOROGO TAHUN PELAJARAN 2023/2024* [PhD Thesis, IAIN Ponorogo]. <https://etheses.iainponorogo.ac.id/29038/>
- Habiballah, R. A., & Susanti, S. S. (2022). Pengaruh Minat Baca terhadap Prestasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI). *Jurnal Pengembangan Profesi Guru (JPPG)*, 1(1), 24–42.
- Hafizah, N. (2023). Media Pembelajaran Digital Generasi Alpha Era Society 5.0 Pada Kurikulum Merdeka. *Al-Madrasah: Jurnal Ilmiah Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 7(4), 1675–1688.
- Hasanah, K. U., Makmun, M. N. Z., & Aisyah, N. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Wordwall Pada Pembelajaran IPAS Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Berkala Ilmiah Pendidikan*, 4(1), 69–78.

- Helianthusonfri, J. (2019). *Belajar Membuat Whiteboard Animation untuk Pemula*. Elex Media Komputindo.
- Hidayat, A. (2021). *Pendidikan Generasi Alpha-Jejak Pustaka* (Vol. 1). Jejak Pustaka.
- Hidayat, F., & Muhamad, N. (2021). Model Addie (Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation) Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Addie (Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation) Model in Islamic Education Learning. *J. Inov. Pendidik. Agama Islam*, 1(1), 28–37.
- Hikma, N. A., & Hafidzah, Z. M. (2024). Efektivitas Penggunaan Media Interaktif Wordwall pada Pembelajaran Matematika Pembagian Bilangan Cacah Kelas 3 di Sekolah Dasar. *NAMA JURNAL*, 6.
- Imaniah, A. N. A., & Hamid, S. (2021). Efektivitas Video Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar IPA Di Masa Pandemi Covid 19 Pada Siswa Kelas IV SD Inpres Lanraki I Kota Makassar. *Klasikal: Journal Of Education, Language Teaching And Science*, 3(2), 11–20.
- Ismail, S. (2022). Pengaruh Penggunaan Model Pembelajaran Berbasis Proyek “Project Based Learning” Terhadap Hasil Belajar Fisika Peserta Didik Kelas X IPA SMA Negeri 35 Halmahera Selatan Pada Konsep Gerak Lurus”. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 8(5), 249–255.
- Iswadi, I., & Herwani, H. (2021). Metode active learning upaya peningkatan keaktifan dan hasil belajar siswa di era pademi covid-19: Active learning method efforts to improve student activity and learning outcomes in the covid-19 pandemic era. *Chalim Journal of Teaching and Learning*, 1(1), 35–44.
- Jathy, R. O. H., Priyanto, W., & Purnamasari, I. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Wordwall Pada Pembelajaran IPAS Kelas IV Sekolah Dasar. *Diniyah: Jurnal Pendidikan Dasar*, 69–81.
- Julhadi, M. A. (2021). *Hasil Belajar Peserta Didik: Ditinjau dari Media Komputer dan Motivasi*. Edu Publisher.
- Keputusan Direktur Jenderal Pendidikan Islam nomor 3211*. (2022).
- Kustandi, C., & Darmawan, D. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran: Konsep & Aplikasi Pengembangan Media Pembelajaran bagi Pendidik di Sekolah dan Masyarakat*. Prenada media.
- Lanusi, D. H. (2018). Penerapan Kelas Digital Edmodo untuk Meningkatkan Minat Belajar dan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Didaktika Pendidikan Dasar*, 2(1), 67–82.

- Latifa, R., & Dewi, R. M. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Wordwall pada Mata Pelajaran Ekonomi. *Innovative: Journal Of Social Science Research*, 4(1), 8362–8376.
- Lubis, A. P., & Nuriadin, I. (2022). Efektivitas aplikasi wordwall untuk meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran matematika Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 6884–6892.
- Mahesti, G., & Koeswanti, H. D. (2021). Pengembangan media pembelajaran permainan monopoli asean untuk meningkatkan hasil belajar tema 1 selamatkan makhluk hidup pada siswa kelas 6 Sekolah Dasar. *Mimbar PGSD Undiksha*, 9(1), 30–39.
- Mardhiyyah, R. W., Rohaeti, E. E., & Septian, M. R. (2023). Pengembangan Media Video Animasi Motivasi Belajar Berbasis Animaker Bagi Siswa Kelas VII Di SMP Negeri 9 Cimahi. *FOKUS: Kajian Bimbingan dan Konseling dalam Pendidikan*, 6(4), 291–302.
- Ma'rifah, M. (2022). *Strategi Guru Sejarah Kebudayaan Islam Dalam Menciptakan Pembelajaran Yang Efektif Pada Kelas XI Di MA Islamiyah Tanggulangin Sidoarjo* [PhD Thesis, IAIN Kediri].
- Marlini, C. (2019). Praktikalitas penggunaan media pembelajaran membaca permulaan berbasis macromedia flash. *Jurnal Tunas Bangsa*, 6(2), 277–289.
- Mashuri, D. K. (2020). Pengembangan media pembelajaran video animasi materi volume bangun ruang untuk SD kelas V. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 8(5), 893–903.
- Miftakhuddin, M. (2021). *Media pembelajaran untuk generasi milenial: Tinjauan teoretis dan pedoman praktis*. <https://europepmc.org/article/ppr/ppr404168>
- Mujahidin, A. A., Salsabila, U. H., Hasanah, A. L., Andani, M., & Aprillia, W. (2021). Pemanfaatan media pembelajaran daring (quizizz, sway, dan wordwall) kelas 5 di sd Muhammadiyah 2 Wonopeti. *Innovative: Journal Of Social Science Research*, 1(2), 552–560.
- Mutoharoh, M. (2020). *Strategi Guru Sejarah Kebudayaan Islam Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa di MTs Miftahul Afkar Selotopeng Kecamatan Banyakan Kabupaten Kediri*. [PhD Thesis, IAIN Kediri].
- Natalia Br Damanik & Sri Mariya. (2023). Efektivitas Penerapan Aplikasi Quizizz Sebagai Kuis Interaktif Pada Pembelajaran Posisi Strategis Indonesia Sebagai Poros Maritim Dunia di SMAN 2 Rantau Utara, Kabupaten Labuhanbatu, Sumatera Utara. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 7(3), 22944-22951.

- Nisa, K. (2021). *Media Pembelajaran Animasi Berbasis Animaker Pada Mata Pelajaran IPS Di Kelas IV MIN 8 Aceh Besar* [PhD Thesis, UIN Ar-Raniry].
- Nurfadhillah, S. (2021). *MEDIA PEMBELAJARAN Pengertian Media Pembelajaran, Landasan, Fungsi, Manfaat, Jenis-Jenis Media Pembelajaran, dan Cara Penggunaan Kedudukan Media Pembelajaran*. CV Jejak (Jejak Publisher).
- Plomp, T., & Nieveen, N. (2013). *Educational design research*.
- Prasetya, T. A., Yanti, R. D., Nurrahman, Z., & Aeni, A. N. (2022). Pemanfaatan Video Animasi WOL (way of life) sebagai Media Pembelajaran SKI siswa di Kelas 4 SD/MI. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 6(2), 16353–16359.
- Putri, V. N., & Wiza, R. (2022). Strategi Pembelajaran Guru dalam Meningkatkan Minat Belajar Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) pada Siswa Kelas XI di MAN 3 Pasaman Barat. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 6(2), 9040–9043.
- Reski, N. (2021). Tingkat minat belajar siswa kelas IX SMPN 11 kota Sungai Penuh. *Jurnal Inovasi Penelitian*, 1(11), 2485–2490.
- Ritonga, S. N., Rambe, M., & Siregar, C. (2024). Strategi Bimbingan Guru PAI Dalam Mengatasi Rendahnya Minat Belajar Siswa Dalam Pelajaran SKI Kelas XI Di MA Rohani Ikhwanul Muslimin Desa Penggalangan Kec. Tebing Syahbandar Kab. Serdang Bedagai. *At-Tarbiyah: Jurnal Penelitian dan Pendidikan Agama Islam*, 2(1), 190–197.
- Rosmana, P. S., Iskandar, S., Rahma, A. R., Maria, S., Supriatna, S., & Wahyuningtyas, T. (2023). Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Digital Pada Hasil Belajar Siswa Kelas 5 SDN 6 Nagrikaler. *Jurnal Sinektik*, 6(1), 10–17.
- Rusiadi, R. (2019). Problematika Dan Solusi Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam. *Cross-border*, 2(1), 121–135.
- Safira, A. R. (2020). *Media Pembelajaran Anak Usia Dini*. Caremedia Communication.
- Setiawan, H. R., & Bahtiar, A. (2023). *Monograf: Metode role play (upaya peningkatan motivasi dan hasil belajar peserta didik)*. umsu press.
- Shihab, M. Q. (2002). Tafsir al-mishbah. *Jakarta: lentera hati*, 13.
- Sidabutar, N. A. L., & Reflina, R. (2022). Pengembangan media pembelajaran matematika sma dengan aplikasi animaker pada materi vektor. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 6(2). <http://repository.uinsu.ac.id/15913/>

- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian & Pengembangan Research and Development*. ALFABETA.
- Sukmanasa, E., Windiyani, T., & Novita, L. (2017). Pengembangan media pembelajaran komik digital pada mata pelajaran ilmu pengetahuan sosial bagi siswa kelas V sekolah dasar di Kota Bogor. *JPsd (Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar)*, 3(2), 171–185.
- Sunami, M. A., & Aslam, A. (2021). Pengaruh penggunaan media pembelajaran video animasi berbasis zoom meeting terhadap minat dan hasil belajar IPA siswa sekolah dasar. *Jurnal basicedu*, 5(4), 1940–1945.
- Suryadi, A. (2020). *Teknologi dan media pembelajaran jilid i*. CV Jejak (Jejak Publisher).
- Susanti, V. D., & Damayanti, A. (2022). Pengembangan video pembelajaran animasi berbasis animaker materi garis dan sudut untuk meningkatkan minat belajar siswa SMPN 1 Geger di masa pandemi covid-19. *Prima Magistra: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 3(3), 331–341.
- Ulfah, S., & Achadi, M. W. (2023). IMPLEMENTASI KURIKULUM MERDEKA BELAJAR PADA PELAJARAN SEJARAH KEBUDAYAAN ISLAM DI MADRASAH SANAWIAH NEGERI 5 SLEMAN YOGYAKARTA. *Raudhah Proud To Be Professionals: Jurnal Tarbiyah Islamiyah*, 8(2), 867–877.
- Umar, N., & Anuli, W. (2022). Gaya mengajar guru dalam meningkatkan prestasi belajar siswa di MI Al Khairat Sospol kota Manado. *Journal of Elementary Educational Research*, 2(1), 22–28.
- Wahyuni, D., Fitrianiingsih, N., & Fitriati, I. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Wordwall pada Mata Pelajaran TIK untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Inventor: Jurnal Inovasi Dan Tren Pendidikan Teknologi Informasi*, 1(3), 31–36.
- Winarto, Firdaus., Elda Nazriati., Hanna Shafira Aditama (2025). *Evaluasi Penggunaan Kuis Interaktif Sistem Reproduksi Terhadap Peningkatan Pengetahuan Mahasiswa Calon Peserta Ujian Kompetensi Mahasiswa Program Pendidikan Dokter (UKMPPD)*. *Jurnal Ilmu Kedokteran (Journal of Medical Science)*. 19 (1), 61-65.
- Zaharah, N., Marzal, J., & Effendi-Hsb, M. H. (2021). Pengembangan multimedia pembelajaran matematika berbasis quantum learning pada materi segiempat dan segitiga untuk meningkatkan kemampuan komunikasi matematis. *Jurnal Cendekia*, 5(3), 2768–2782.
- Zakariya, D. M. (2022). *Sejarah Peradaban Islam*.

Zakiyah, E. Z., Fedryansyah, M., & Gutama, A. S. (2018). Dampak bullying pada tugas perkembangan remaja korban bullying. *Focus: Jurnal Pekerjaan Sosial*, 1(3), 265–279.

Zubaidah, S. (2016). *Sejarah Peradaban Islam*.

Zuhairi, D. (2017). Sejarah Pendidikan Islam. *Jakarta: Bumi Askara*.

Zulvia Trinova, & Wilrahmi Izzati,. (2020). *Media Pembelajaran*. Opvie Jaya Padang.