

## BAB V

### SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN SARAN

#### 5.1. Simpulan

Berdasarkan temuan penelitian, analisis data, dan pembahasan hasil penelitian yang telah dipaparkan, penelitian dan pengembangan media video animasi untuk penguatan karakter yang telah diujikan pada peserta didik kelas VIII di Perguruan Buddhis Bodhicitta ini menghasilkan beberapa kesimpulan sebagai berikut:

1. Media video animasi dalam pendidikan agama Buddha untuk penguatan karakter peserta didik kelas VIII di Perguruan Buddhis Bodhicitta dikembangkan secara sistematis dengan menggunakan model pengembangan ADDIE yang meliputi lima tahapan, yaitu (1) *Analysis* (analisis), (2) *Design* (Perancangan), (3) *Development* (Pengembangan), (4) *Implementation* (Implementasi), dan (5) *Evaluation* (Evaluasi).
2. Media video animasi “Meneladani Siswa-siswa Sang Buddha” layak digunakan dalam pendidikan agama Buddha untuk penguatan karakter peserta didik kelas VIII di Perguruan Buddhis Bodhicitta. Berdasarkan uji validasi, pada aspek materi, media video animasi ‘Meneladani Siswa-siswa Sang Buddha’ memperoleh rata-rata skor sebesar 4,52 atau 90,47%. Aspek desain mendapatkan rata-rata skor penilaian sebesar 4,5 atau 90%. Sementara, aspek media mendapatkan rata-rata skor sebesar 4,44 atau 88,80%. Secara keseluruhan, hasil penilaian para validator terhadap media video animasi “Meneladani Siswa-siswa Buddha” adalah sebesar 4,48 atau 89,76% dengan kategori sangat layak.

3. Uji Keefektifan media video animasi ‘Meneladani Siswa-Siswa Sang Buddha’ yang dilakukan dengan membandingkan nilai *pre-test* dan *post-test* peserta didik menggunakan penghitungan *N-Gain* menunjukkan skor sebesar 0,384 atau dengan kategori sedang (*medium Gain*). Dengan demikian, dinyatakan bahwa media video animasi ‘Meneladani Siswa-Siswa Sang Buddha’ cukup efektif digunakan dalam Pendidikan Agama Buddha untuk memperkuat karakter peserta didik kelas VIII di Perguruan Buddhis Bodhicitta.

## 5.2. Implikasi

Media pembelajaran berfungsi untuk memperjelas materi pembelajaran, sehingga peserta didik dapat memahami makna materi pembelajaran dengan baik. Pemilihan dan penggunaan media pembelajaran yang tepat juga dapat memberikan banyak manfaat bagi guru dan peserta didik, sehingga sangat menunjang ketercapaian tujuan pembelajaran secara optimal. Berdasarkan serangkaian proses penelitian dan pengembangan media video animasi dalam Pendidikan Agama Buddha untuk penguatan karakter peserta didik kelas VIII di Perguruan Buddhis Bodhicitta, hasil penelitian dalam riset ini memberikan beberapa implikasi penting terhadap proses pendidikan.

### 1. Implikasi Teoretis

Penelitian ini memberikan kontribusi terhadap pengembangan kajian teoritis dalam bidang pendidikan, khususnya pada ranah media pembelajaran berbasis animasi dalam Pendidikan Agama Buddha. Hasil penelitian ini mendukung teori bahwa penggunaan media visual yang menarik, seperti video animasi, dapat meningkatkan efektivitas

pembelajaran melalui pendekatan yang lebih kontekstual dan menyentuh aspek afektif peserta didik. Dengan demikian, penelitian ini memperkuat landasan teoretis bahwa media pembelajaran tidak hanya berperan dalam mentransfer pengetahuan, tetapi juga sebagai sarana penting dalam pembentukan karakter peserta didik. Penelitian ini juga membuka ruang bagi pengembangan teori-teori baru yang mengintegrasikan nilai-nilai pendidikan karakter Buddhis dengan teknologi media interaktif dalam konteks pendidikan formal.

## 2. Implikasi Praktis

Secara praktis, hasil penelitian ini memberikan implikasi nyata dalam praktik pendidikan di lapangan. Bagi peserta didik, penggunaan media video animasi memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik, interaktif, dan kontekstual. Media ini membantu mereka dalam memahami nilai-nilai karakter Buddhis secara lebih konkret melalui penyajian visual yang menyentuh aspek emosional dan afektif. Tokoh-tokoh teladan seperti Bhikkhu Sariputta, Bhikkhu Moggallana, Bhikkhu Mahakassapa, Bhikkhu Anuruddha, dan Bhikkhu Ananda yang divisualisasikan dalam bentuk animasi memberikan inspirasi nyata bagi peserta didik untuk meneladani karakter religius, jujur, disiplin, kerja keras, dan tanggung jawab dalam kehidupan sehari-hari. Dengan demikian, media ini berimplikasi pada peningkatan motivasi belajar dan internalisasi nilai karakter secara lebih efektif.

Bagi guru, media video animasi hasil penelitian ini dapat menjadi sumber belajar alternatif yang memudahkan guru dalam menyampaikan materi

Pendidikan Agama Buddha, khususnya yang berkaitan dengan penguatan karakter peserta didik. Guru tidak hanya memiliki alat bantu visual yang menarik, tetapi juga dapat mengembangkan pendekatan pembelajaran yang lebih inovatif dan sesuai dengan gaya belajar generasi digital. Media ini juga potensial untuk digunakan dalam pembelajaran berbasis nilai dan refleksi, sehingga bersama guru, peserta didik dapat berdiskusi lebih dalam tentang makna ajaran dan relevansinya dalam kehidupan sehari-hari.

Bagi pengembang dan pengguna media pembelajaran, hasil penelitian ini memberikan kontribusi nyata dalam pengembangan media pembelajaran berbasis animasi, khususnya di bidang Pendidikan Agama Buddha. Media ini dapat dijadikan sebagai model atau rujukan dalam merancang media pembelajaran yang tidak sekadar berorientasi pada aspek kognitif, tetapi juga menyentuh aspek afektif dan psikomotorik. Penelitian ini menunjukkan bahwa media animasi dapat menjadi sarana efektif untuk membentuk karakter peserta didik melalui pendekatan yang menyenangkan dan bermakna. Oleh karena itu, para pengembang media dan institusi pendidikan dapat menjadikan penelitian ini sebagai dasar untuk mengembangkan media serupa dalam berbagai materi dan jenjang pendidikan.

### **5.3. Saran**

Berdasarkan hasil analisis temuan penelitian yang telah dilaksanakan dalam pengembangan media video animasi untuk penguatan karakter peserta didik kelas VIII di Perguruan Buddhis Bodhicitta ini, peneliti menyarankan

beberapa hal terkait dengan pengimplementasian dan studi lanjutan di masa depan.

1. Penelitian ini hanya mengukur perkembangan karakter peserta didik pada ranah sikap dan keterampilan. Sementara, pengetahuan memungkinkan akan berpengaruh pada sikap dan keterampilan individu. Oleh karenanya, peneliti merekomendasikan pada penelitian yang akan datang untuk melakukan pengukuran pada ketiga ranah tersebut sekaligus, yaitu kognitif, afektif, dan psikomotorik.
2. Penilaian dengan observasi pada penelitian ini hanya dilakukan sebanyak dua kali, yaitu sebelum pembelajaran dengan media video animasi dan setelah menggunakan media video animasi. Untuk memperoleh gambaran yang utuh dan data yang lebih akurat, penilaian atau observasi dilakukan beberapa kali secara bertahap.
3. Penggunaan media video animasi 'Meneladani Siswa-siswa Utama Sang Buddha' memerlukan fasilitas yang memadai, seperti proyektor, *speaker*, dan ruangan yang nyaman. Oleh karena itu, hendaknya sekolah atau kelas yang akan mengimplementasikannya dapat mempertimbangkan dan menyiapkannya ketersediaan fasilitas tersebut.
4. Pembelajaran dengan menggunakan media video animasi dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, di mana peserta didik dapat memaksimalkan kemampuannya dalam menangkap materi pelajaran melalui penglihatan dan pendengaran sekaligus, sehingga inti materi dapat dipahami secara optimal. Oleh karena itu, peneliti merekomendasikan kepada sekolah pendidik, maupun *stake holder* bidang pendidikan untuk

dapat melakukan pengembangan media serupa yang disesuaikan dengan tujuan pengembangannya.

5. Selain memerlukan waktu produksi yang lama, pengembangan media video animasi yang berkualitas juga membutuhkan biaya yang cukup tinggi. Oleh karena itu, pengembangan media serupa di masa depan perlu mempertimbangkan hal ini.
6. Penelitian dan pengembangan media video animasi dalam studi ini dilakukan pada jenjang SMP, khususnya di kelas VIII Perguruan Buddhis Bodhicitta. Pada studi mendatang, peneliti merekomendasikan penelitian dapat dilakukan pada jenjang yang lain, misalkan SD atau SMA di instansi yang lain.
7. Video animasi yang dikembangkan pada penelitian dan pengembangan ini merupakan jenis animasi 2 dimensi (*2D animation*). Oleh karena itu, peneliti merekomendasikan agar penelitian di masa depan dapat mengembangkan media serupa dengan jenis animasi 3 dimensi (*3D animation*).