

## BAB V

### PENUTUP

#### A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan di SDN Banjar Agung 1 Serang yaitu tentang efektivitas media permainan *Truth or Dare* dalam meningkatkan karakter jujur siswa kelas V pada pelajaran PAI materi jujur, peneliti dapat mengambil kesimpulan sebagai berikut:

1. Karakter jujur siswa SDN Banjar Agung 1 kelas V sebelum menggunakan media *Truth or Dare* masih tergolong rendah dengan nilai rata-rata *pre test* kelas eksperimen 45,88 dan kelas kontrol 48,27. Kemudian setelah diberi *treatment* dengan menggunakan media permainan *Truth or Dare* nilai rata-rata *post test* kelas eksperimen menjadi 73,42 yaitu karakter jujur siswa meningkat menjadi kategori tinggi, karena pada saat proses pembelajaran adanya permainan yang digunakan sehingga siswa lebih mudah memahami materi yang disampaikan, aktif dan semangat dalam pembelajaran PAI. Sedangkan pada kelas kontrol yang tidak menggunakan media permainan *Truth or*

*Dare* nilai rata-rata *post test* mendapat 65,77 yaitu hanya berada pada kategori sedang.

2. Rancangan media permainan *Truth or Dare* yaitu peneliti menganalisis masalah dasar dalam pembelajaran, menganalisis karakteristik peserta didik, analisis materi, merinci serta menyusun indikator yang akan dipelajari peserta didik setelah itu mendesain atau merancang media yang akan digunakan. Media yang digunakan yaitu 1 media papan putar sebagai penentu kartu yang harus diambil dan 30 kartu *Truth or Dare* yang berisi 15 kartu *Truth* dan 15 kartu *Dare*. Selanjutnya media yang sudah dirancang digunakan dalam proses pembelajaran dengan pendekatan kurikulum 2013. Media digunakan dalam 2 kali sesi pembelajaran.
3. Untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan hasil akhir (*post test*) antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Maka peneliti melakukan uji hipotesis dengan menggunakan uji *N-Gain*, dan uji *Wilcoxon*, dimana pada hasil uji *N-Gain*, dapat diketahui bahwa rata-rata skor *N-Gain* kelas eksperimen dengan pembelajaran menggunakan media *Truth or Dare* yaitu 0,80 yang termasuk dalam kategori Tinggi. Sedangkan rata-rata *N-Gain* pada kelas kontrol dengan pembelajaran tanpa menggunakan media *Truth or Dare* memperoleh skor 0,54 yang termasuk dalam kategori sedang. Dan pada hasil uji *N-Gain* efektivitas

diketahui bahwa rata-rata skor *N-Gain* kelas eksperimen yaitu 80% yang termasuk dalam kategori sangat efektif. Sedangkan rata-rata *N-Gain* pada kelas kontrol dengan pembelajaran tanpa menggunakan media *Truth or Dare* memperoleh skor 54% yang termasuk dalam kategori kurang efektif, hal tersebut menunjukkan bahwa meningkatkan karakter jujur siswa menggunakan media *Truth or Dare* lebih efektif daripada tanpa menggunakan media *Truth or Dare*. Selanjutnya dari perhitungan uji statistik *Wilcoxon Signed Ranks* menunjukkan bahwa  $Z_{hitung}$  sebesar -3.177 dan sig sebesar 0,001. Hal ini menunjukkan bahwa  $sig < 0,05$  (taraf kesalahan 5%). Dari hasil pengujian tersebut dapat disimpulkan bahwa  $H_a$  diterima dan  $H_0$  ditolak, yang artinya kelas eksperimen memiliki peningkatan karakter jujur lebih besar daripada kelas kontrol.

## **B. Saran**

Berdasarkan hasil penelitian ini, saran yang dapat peneliti sampaikan kepada sekolah maupun guru mata pelajaran PAI untuk terus meningkatkan variasi dalam menggunakan media pembelajaran dalam pelajaran PAI. Sehingga, dalam pembelajaran PAI dapat terus terciptanya pembelajaran yang kreatif, inovatif, dan menyenangkan bagi siswa maupun guru itu sendiri. Meski demikian tidak terlepas untuk tetap menyesuaikan media permainan yang diterapkan dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai

dan fokus media sebagai alat penyampai pesan agar siswa mudah memahami materi pelajaran.