

BAB V

PENUTUP

A. Simpulan

Berdasarkan proses pengembangan dari hasil uji coba terakhir terhadap Media Pembelajaran Permainan Sirkuit Pintar pada siswa kelas 10 MAN 2 Lebak ini dapat dipaparkan sebagai berikut:

1. Proses pengembangan media, diperoleh sebuah desain media pembelajaran berupa media permainan sirkuit pintar Aqidah Akhlak kelas 10. Proses pengembangan media ini dilakukan dengan menggunakan metode **Borg and Gall**, tahap yang harus dikerjakan secara berurutan, diadaptasi menjadi 4 tahap yaitu 1) tahap Pra-pengembangan, 2) Tahap pengembangan produk, 3) Tahap validasi dan revisi dan 4) tahap uji coba produk.
2. Media pembelajaran yang efektif dan menarik berpengaruh positif dan signifikan terhadap proses pembelajaran dan hasil belajar siswa di MAN 2 Lebak, jadi semakin kreatif dan menarik media pembelajaran maka semakin tinggi hasil belajar siswa.
3. Media pembelajaran di tingkat Sekolah Menengah Atas sudah menggunakan teknologi, media permainan sirkuit pintar adalah merupakan media permainan sederhana namun memberikan motivasi kepada peserta didik untuk senang berdiskusi dan berbicara di depan umum.
4. Hasil validasi media permainan sirkuit pintar materi Akhlak Terpuji “Hikmah, ‘Iffah, Syaja’ah dan ‘Adalah” ini memiliki kualifikasi sangat valid dan sudah baik dan layak digunakan. Berdasarkan hasil penelitian kuesioner ahli validasi diperoleh data nilai dari ahli materi sebesar 93%, ahli desain media sebesar 88% dan ahli pembelajaran sebesar 93%.

5. Perolehan hasil belajar berdasarkan uji lapangan yang dilakukan pada siswa kelas 10 MAN 2 Lebak diukur dengan menggunakan tes pencapaian hasil belajar yaitu pre-test dan post test. Berdasarkan hasil analisis yang dilakukan, hasil rata-rata pre-test sebesar 67,5% dan post test sebesar 83,5%, hasil penelitian ini dikatakan responsif. Diketahui bahwa nilai post test lebih tinggi daripada hasil pre test. Hal ini membuktikan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan pada peningkatan hasil belajar siswa di kelas 10 yang menggunakan media permainan sirkuit pintar Aqidah Akhlak dengan yang sebelum menggunakan media permainan sirkuit pintar.
6. Dari penelitian peningkatan hasil belajar diatas dapat diketahui bahwa media pembelajaran yang menunjang peningkatan hasil belajar siswa kelas 10 MAN 2 Lebak yang diberikan kepada siswa juga bersifat aktif yang menjadikan siswa merasa senang, kreatif dan antusias ketika berdiskusi dan proses pembelajaran

B. Saran Saran

Media permainan sirkuit pintar Aqidah Akhlak materi Akhlak Terpuji “Hikmah, ‘Iffah, Syaja’ah dan ‘Adalah” yang dikembangkan dapat menunjang pembelajaran Aqidah Akhlak di kelas 10. Ada beberapa saran yang berkaitan dengan pengembangan media pembelajaran permainan sirkuit pintar. Saran tersebut adalah sebagai berikut:

1. Media permainan sirkuit pintar materi Akhlak Terpuji “Hikmah, ‘Iffah, Syaja’ah dan ‘Adalah” untuk siswa kelas 10 MA yang dikembangkan tentu memiliki kekurangan dan keterbatasan. Oleh karena itu, dalam penggunaan

media permainan sirkuit pintar ini hendaknya didukung oleh unsur-unsur belajar lain yang lebih relevan dengan materi pembelajaran.

2. Produk pengembangan ini sebaiknya dikembangkan lebih lanjut dengan materi-materi lain yang berkaitan dengan mata pelajaran Aqidah Akhlak dan ditambah dengan pendekatan yang sesuai dengan karakteristik materi.