

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Hasil penelitian pengembangan media pembelajaran interaktif *Genially* berbasis *game* pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di MTs Al-Jauharotunnaqiyyah Cibeber dapat disimpulkan sebagai berikut.

1. Media pembelajaran interaktif *Genially* berbasis *game* dikembangkan menggunakan prosedur model pengembangan Plomp yang meliputi beberapa fase. Di antaranya fase a) *preliminary investigation*, b) fase *design*, c) fase *realization/contruction*, d) fase *test, evaluation, and revision*, dan, e) fase *implementation*.
2. Hasil uji validitas yang dilakukan oleh validator ahli, yakni ahli media, ahli materi, dan ahli pembelajaran. Validasi yang dilakukan memperoleh nilai dengan tingkat validitas yang sangat tinggi, yakni 90% validator media, 98% validator materi, dan 95% validator pembelajaran. Rata-rata dari ketiga validator sebesar 94% dengan kategori ‘Sangat Layak’.
3. Penilaian kepraktisan diperoleh dari hasil respon guru dan peserta didik sebagai pengguna (*user*) media pembelajaran yang dikembangkan. Penilaian kepraktisan dari guru mata pelajaran memperoleh 93%, sedangkan dari peserta didik sebesar 95%. Rata-rata perolehan kepraktisan dari guru dan peserta didik sebesar 94% dengan kategori ‘Sangat Praktis’.

4. Media pembelajaran interaktif *Genially* berbasis *game* juga menunjukkan efektif dalam membantu meningkatkan pemahaman peserta didik. Hal ini terbukti dari adanya peningkatan yang signifikan antara perolehan *pre-test* dengan skor perolehan *post-test* sebesar 67%.

B. Saran-Saran

Terdapat beberapa saran yang peneliti sampaikan dalam penelitian pengembangan media interaktif *Genially* berbasis *game* pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam, Di antaranya:

1. Saran dalam pemanfaatan produk
 - a) Produk media yang dikembangkan disarankan untuk dimanfaatkan dalam proses pembelajaran guna meningkatkan semangat belajar dan nuansa belajar yang lebih menarik, inovatif, dan interaktif.
 - b) Guru ataupun peserta didik disarankan terlebih dahulu membaca fungsi beberapa tombol atau elemen yang tersedia dalam produk media yang dikembangkan.
 - c) Penggunaan media interaktif disarankan didukung dengan akses internet yang stabil sehingga tidak mengganggu kenyamanan dalam mempelajari materi.
2. Saran pengembangan produk lebih lanjut
 - a) Hasil penelitian ini dapat menjadi masukan, rekomendasi, dan acuan bagi penelitian selanjutnya yang ingin melakukan penelitian pengembangan media *Genially*.
 - b) Produk yang dihasilkan dalam penelitian ini dapat dikembangkan lebih maksimal dengan melakukan

pengujian lanjutan dan memperbaiki beberapa kekurangan yang ditemukan.

- c) Bagi peneliti selanjutnya, pengembangan media *Genially* sebagai media pembelajaran dapat dikembangkan pada semua jenis mata pelajaran sesuai dengan kebutuhan dan masalah yang ditemukan.