

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Dari hasil penelitian tentang Efektivitas Media *Flash Card* Untuk Meningkatkan Literasi Siswa Pada Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di Madrasah Aliyah Negeri 1 Kota Serang maka dapat disimpulkan:

1. Kondisi literasi siswa dalam pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam masih menghadapi tantangan literasi. Sebanyak 71% siswa mengalami hambatan berupa kejenuhan, rasa mengantuk saat mendengar materi sejarah, serta kesulitan memahami teks panjang. Hal ini berdampak pada rendahnya kemampuan membaca kritis dan menjelaskan kembali isi bacaan dengan bahasa sendiri, yang hanya mampu dilakukan oleh 31% siswa. Kendati demikian, terdapat potensi positif berupa tingginya minat terhadap pembelajaran interaktif (85%) serta semangat belajar yang cukup baik (51% berada pada kategori cukup hingga baik). Kondisi ini menunjukkan bahwa strategi pembelajaran konvensional belum sepenuhnya efektif dalam mengembangkan literasi, meskipun fasilitas sekolah dinilai sangat baik oleh seluruh responden.
2. Hasil implementasi menunjukkan bahwa siswa lebih antusias dan aktif selama proses pembelajaran. Mereka lebih mudah mengingat tokoh dan peristiwa bersejarah karena visualisasi dan bentuk permainan edukatif yang ditawarkan oleh media *flash card*. Selain itu, diskusi kelompok meningkatkan kolaborasi dan kemampuan berpikir kritis siswa. Secara keseluruhan, penggunaan media *flash card* digunakan dalam bentuk kartu besar yang di dalamnya terdapat

materi SKI yang membahas tentang tokoh-tokoh *Islam* dengan cara dibaca oleh siswa dan terbukti menjadi alternatif strategi pembelajaran yang efektif dalam membangun pemahaman sejarah secara lebih menyenangkan, interaktif, dan bermakna bagi siswa kelas XI IPS 2 di MAN 1 Kota Serang.

3. Berdasarkan hasil analisis statistik, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media *Flash Card* dalam pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) secara *signifikan* meningkatkan literasi siswa di MAN 1 Kota Serang. Hal ini dibuktikan oleh peningkatan rata-rata nilai *post-test* kelas eksperimen (80,43) yang lebih tinggi dibanding kelas kontrol (64,86), serta hasil uji Independent Sample *T-Test* yang menunjukkan nilai *signifikansi* 0,000 ($< 0,05$), mengindikasikan adanya perbedaan yang signifikan antara kedua kelompok. Distribusi data dari seluruh kelompok dinyatakan normal dan homogen, sehingga penggunaan uji parametrik valid. Lebih lanjut, nilai rata-rata *N-Gain Score* kelas eksperimen sebesar 66,96% menunjukkan efektivitas tinggi dalam meningkatkan literasi, sementara kelas kontrol hanya mencapai 42,82%, yang termasuk kategori kurang efektif. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa media *Flash Card* efektif dan *signifikan* dalam meningkatkan literasi siswa pada pembelajaran SKI, dibandingkan metode pembelajaran konvensional.

B. Rekomendasi dan Saran

Penulis memahami bahwa media *Flash Card* masih memiliki kesempatan untuk diperbaiki, baik dalam aspek desain, isi, maupun cara penerapannya di lapangan. Untuk alasan itu, penulis dengan rendah hati merekomendasikan dan menyarankan kepada :

1. Pembaca: Penulis menyarankan penggunaan media *Flash Card* sebagai salah satu contoh media pembelajaran inovatif berbasis permainan yang terbukti efektif. Media ini menunjukkan bahwa pembelajaran yang menyenangkan tidak selalu membutuhkan metode yang rumit atau sulit diterapkan, tetapi justru yang sederhana dapat memberikan dampak positif terhadap hasil belajar. Oleh karena itu, penulis mendorong para pembaca untuk lebih kreatif dalam menciptakan suasana belajar yang interaktif di berbagai kelompok belajar.
2. Pengajar: Penulis merekomendasikan kepada para pendidik untuk mempertimbangkan penggunaan media *Flash Card* sebagai alternatif dari metode pembelajaran tradisional, khususnya dengan pendekatan kuis yang bersifat interaktif. Penulis meyakini bahwa penerapan media ini dapat meningkatkan keaktifan dan antusiasme siswa dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu, disarankan agar para pengajar memahami dan menguasai alur permainan atau interaktivitas dari kuis berbasis *Flash Card* ini, sehingga penyampaian materi dapat berlangsung secara optimal dan tetap menarik.
3. Peserta didik: Peneliti merekomendasikan pemanfaatan media *Flash Card* sebagai alat pembelajaran yang tidak hanya bersifat menyenangkan, tetapi juga mampu meningkatkan pemahaman peserta didik secara mendalam. Untuk itu, disarankan agar peserta didik secara aktif memberikan umpan balik terkait kekurangan konsep yang ditemukan selama penggunaan media *Flash Card* tersebut. Hal ini penting mengingat aspek utama dari media ini adalah menciptakan suasana pembelajaran yang interaktif
4. Sekolah: Penulis merekomendasikan penggunaan media ini sebagai salah satu sumber daya yang bermanfaat bagi para pengajar dan

peserta didik dalam mendukung kelancaran proses pembelajaran. Disarankan agar pihak sekolah memberikan dukungan penuh terhadap setiap inovasi pembelajaran, termasuk pengembangan materi, metode, dan instrumen pembelajaran yang dilakukan oleh para pelaksana di lapangan, khususnya dalam upaya penyempurnaan media *Flash Card* ini.

Diharapkan seluruh pihak senantiasa memiliki sikap kritis dan termotivasi untuk terus mengembangkan media *Flash Card* ini. Peneliti berharap media *Flash Card* dapat berperan sebagai sarana pembelajaran yang lebih efektif, relevan, serta memberikan kontribusi positif dalam pembentukan karakter dan peningkatan prestasi belajar peserta didik.

Dengan demikian, diharapkan inovasi dalam media pembelajaran dapat terus dikembangkan guna menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik, bermakna, dan efektif bagi siswa.