

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Penelitian ini adalah model penelitian pengembangan (R&D). Penelitian ini dilakukan dengan langkah-langkah pengembangan dari Image Tegeh (2014:42) yang terdiri dari lima tahap pengembangan yaitu menggunakan model ADDIE (*Analysis-Design-Develop-Implement-Evaluate*). Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa:

1. Pengembangan media pembelajaran games puzzle pada materi ibadah puasa wajib dan Sunnah dilakukan sesuai dengan langkah-langkah model ADDIE, yaitu dengan tahapan pengumpulan data, desain produk, validasi dan uji coba, revisi, serta pemakaian produk di kelas.
2. Berdasarkan ahli media dan ahli materi, media games puzzle pada materi ibadah puasa wajib dan Sunnah sangat efektif dan layak digunakan sebagai media pembelajaran dengan melakukan revisi sesuai dengan saran dan komentar yang diberikan oleh para ahli pada saat validasi produk. Persentase kelayakan yang diberikan oleh ahli media yaitu 87.77% dari 18 pertanyaan dan oleh ahli materi sebesar 91.42% dari 14 pertanyaan.

Uji coba dilakukan di SMP Negeri 2 Kota Cilegon dilakukan pada 26 Peserta didik dengan memperoleh persentase 86,84% yang

dikategorikan “sangat layak”. Hal ini dapat dilihat dari respon siswa dan partisipasi siswa dalam pembelajaran maka produk yang dikembangkan dinyatakan sangat layak untuk digunakan dalam pembelajaran .

B. Saran

1. Produk pengembangan media pembelajaran games puzzle ini perlu adanya pengembangan lebih lanjut pada materi-materi lain yang berkaitan dengan mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti ini.
2. Produk media games puzzle ini perlu disesuaikan lagi apabila digunakan pada pembelajaran online agar bentuk susunan puzzle tidak berubah ketika di download oleh siswa sehingga siswa tidak merasa kesusahan ketika menyusunnya.