# BAB V

# PENUTUP

## A. Simpulan

Berdasarkan proses hasil penelitian pengembangan media dan uji coba terhadap media *puzzle* berbasis *make a match* pada pembelajaran pendidikan agama Islam materi Kitab-kitab Allah swt., di kelas XI IPA 3 SMA Negeri 4 Kota Serang, dapat dipaparkan sebagai berikut:

1. Penelitian ini menghasilkan media pengembangan media *puzzle* berbasis *make a match* materi kitab-kitab Allah swt., yang dapat dipakai dalam proses pembelajaran dengan meghasilkan peningkatan motivasi belajar siswa secara aktif.
2. Media *puzzle* berbasis *make a match* ini telah divalidasi oleh beberapa ahli. Hasil validasi *puzzle* berbasis *make a match* dalam materi kitab-kitab Allah swt., memiliki tingkat kevalidan dan kemenarikan model dan desain antara materi dengan gambar yang digunakan oleh peneliti.
3. Hasil uji coba yang dilakukan peneliti antara keefektifan serta kelayakan media *puzzle* berbasis *make a match* ternyata layak dan efektif dalam proses pembelajaran.

Dari hasil penelitian serta penilaian angket para ahli diperoleh presentase sebesar 84% oleh ahli isi/materi termasuk dalam kategori layak, presentase sebesar 82% oleh ahli media termasuk kategori layak, presentase sebesar 86% oleh ahli Pendidikan Agama Islam (PAI) diperoleh termasuk

kategori layak, dan presentase sebesar 92% dari hasil uji coba keaktifan belajar siswa dengan menggunakan produk media *puzzle* berbasis *make a match* memperoleh kategori layak dengan perbandingan siswa yang tidak menggunakan media *puzzle* berbasis *make a match* mendapatkan presentase sebesar 54% memperoleh kategori cukup. Maka dari hasil presentase diatas bahwa, pengembangan media *puzzle* berbasis *make a match* layak digunakan sebagai media pembelajaran Pendidikan Agama Islam dalam meningkatkan keaktifan belajar siswa.

## B. Saran-Saran

Media *puzzle* berbasis *make a match* pada pelajaran pendidikan agama Islam yang dikembangkan di SMA Negeri 4 Kota Serang pada kelas XI diharapkan, menjadi penunjang dalam pembelajaran. Saran-saran tersebut:

1. Media *puzzle* berbasis *make a match* pada pembelajaran pendidikan agama Islam masih jauh memiliki kekurangan dan keterbatasan. Oleh karenanya, peneliti membutuhkan referensi pendukung yang mmapu memperkuat hasil penelitian yang relevan.
2. Media *puzzle* berbasis *make a match* diharapkan dikembangkan pada materi-materi Pendidikan Agama Islam dengan kesuaian pada materi yang lainnya.
3. Hasil penelitian pengembangan peneliti terhadap media *puzzle* beebasis *make a match* diharapkan menjadi bahan referensi tambahan dalam

penggunaan media pengembangan oleh guru saat proses pengajaran berlangasung.