

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Kesimpulan yang diperoleh dari hasil penelitian dan pengembangan ini adalah sebagai berikut:

1. Media pembelajaran permainan monopoli sangat efektif digunakan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa pada materi zakat mata pelajaran Fiqih di kelas X MA Al-Fathaniyyah Kota Serang. Ahli materi memperoleh presentase 88%, yakni berada pada kriteria “sangat valid”. Ahli media memperoleh presentase 80%, yakni berada pada kriteria “valid”. Ahli guru mata pelajaran Fiqih memperoleh presentase 84%, yakni berada pada kriteria “valid”. Penilaian siswa memperoleh presentase 85%, yakni berada pada kriteria “sangat valid”. Skor pencapaian 88%, 80%, 84%, 85% jika dirata-ratakan termasuk dalam kriteria “sangat valid” atau dalam hal ini dapat dikatakan “sangat efektif”.
2. Motivasi belajar siswa di kelas X MA Al-Fathaniyyah mengalami peningkatan setelah menggunakan media pembelajaran permainan monopoli pada materi zakat mata pelajaran Fiqih. Hal ini dibuktikan dengan hasil penilaian angket motivasi belajar siswa sebelum

menggunakan media pembelajaran permainan monopoli zakat memperoleh presentase 45% yang berada pada kategori “rendah”, sedangkan setelah menggunakan media pembelajaran permainan monopoli zakat memperoleh presentase 87,5%. yang berada pada kategori “sangat tinggi”.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan media pembelajaran permainan monopoli untuk meningkatkan motivasi belajar siswa pada materi zakat mata pelajaran Fiqih di kelas X MA Al-Fathaniyyah Kota Serang, maka diajukan saran dari peneliti sebagai berikut:

1. Guru diharapkan mampu menjadikan permainan monopoli zakat ini sebagai salah satu alternatif media pembelajaran agar siswa lebih semangat, tidak bosan, dan berpartisipasi aktif didalam kegiatan pembelajaran Fiqih.
2. Media pembelajaran permainan monopoli zakat ini dapat dikembangkan lebih lanjut dalam proses pembelajaran yang melibatkan pendidik dan peserta didik. Pendidik diharapkan lebih kreatif dalam mengajar dengan memadukan beragam keterampilan dalam mengelola kegiatan pembelajaran, agar peserta didik lebih semangat dan lebih aktif, sehingga memperoleh pengalaman belajar maksimal.