

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **A. Simpulan**

Simpulan dari penelitian pengembangan media pembelajaran berbasis *web* menggunakan *wordwall* pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti di SMKN 3 Kota Serang adalah sebagai berikut:

1. Penelitian pengembangan ini menggunakan model 4-D (*Define, Design, Develop, dan Disseminate*) sehingga menghasilkan produk berupa media pembelajaran interaktif yaitu media pembelajaran berbasis *web* menggunakan *wordwall* yang di dalamnya terdapat berbagai komponen, mulai dari materi pelajaran, modul ajar, soal-soal, baik dalam bentuk permainan ataupun bentuk pilihan ganda dan uraian tentang materi manfaat menghindari penyakit hati. Media pembelajaran ini khusus untuk kelas X pada mata pelajaran pendidikan agama Islam dan budi pekerti.
2. Berdasarkan uji kelayakan produk, media pembelajaran berbasis *web* menggunakan *wordwall* pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti memperoleh nilai persentase 88,3% dari ahli materi, 87,5% dari ahli media, 92% dari guru Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti, 85,8% dari peserta didik kelompok kecil dan 88% dari peserta didik kelompok besar. Hal demikian menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis *web* menggunakan *wordwall* pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti termasuk ke dalam kategori “sangat layak” sehingga media pembelajaran ini bisa diaplikasikan pada proses pembelajaran kelas X

terkhusus pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti materi akhlak tentang manfaat menghindari penyakit hati.

## **B. Saran-saran**

Setelah melakukan penelitian pengembangan media pembelajaran berbasis *web* menggunakan *wordwall* pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti di SMKN 3 Kota Serang Provinsi Banten, selanjutnya peneliti akan menyampaikan saran-saran sebagai berikut:

### **1. Bagi Pendidik**

Pendidik hendaknya memperbarui dan berinovasi terkait media pembelajaran yang lebih interaktif, karena peserta didik lebih semangat ketika mereka ikut terlibat aktif dalam proses pembelajaran, dibandingkan dengan hanya mendengarkan penjelasan dari pendidik saja.

### **2. Bagi Peserta Didik**

Peserta didik hendaknya lebih semangat dan sadar akan pentingnya belajar dengan tekun dalam proses pembelajaran. Sebab, dengan belajar tekun dan diimbangi media pembelajaran yang interaktif, maka proses belajarpun akan lebih menyenangkan dan mudah dipahami.

### **3. Bagi Peneliti Selanjutnya**

Peneliti selanjutnya diharapkan mampu lebih kreatif, inovatif dalam mengembangkan media pembelajaran yang interaktif. Selain itu, karena pada penelitian ini terbatas oleh waktu, maka peneliti selanjutnya diharapkan mampu melakukan penelitian lebih dalam lagi terkait penelitian yang telah dilakukan ini. Sebab, penelitian ini baru sekedar menguji kelayakan pada media pembelajaran berdasarkan penilaian dari para ahli, guru dan peserta didik.