

BAB V

PENUTUP

Kesimpulan

Dari hasil penelitian tentang pengembangan media *Question & Answer Card* pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti di SMAN 6 Pandeglang maka dapat disimpulkan:

1. Karakteristik media *Question & Answer Card* adalah media pembelajaran berbasis permainan kuis interaktif yang dirancang untuk membuat suasana belajar lebih aktif, menyenangkan, dan kolaboratif. Di tahap awal (analisis kebutuhan), diketahui banyak peserta didik mengalami kesulitan memahami materi, kesulitan bertanya dan minimnya penggunaan media interaktif. Oleh karena itu, media *Question & Answer Card* berbasis permainan kuis dipilih karena sangat tepat menjawab permasalahan kebutuhan pembelajaran bagi peserta didik. Media ini berisi kartu-kartu interaktif dengan dua sesi permainan: Tebak Kata dan Benar atau Salah. Peserta didik diajak berpikir kritis, bekerja sama, dan aktif belajar dalam suasana kuis yang kompetitif dan menyenangkan.
2. Proses pengembangan media *Question & Answer Card* ini dikembangkan dengan model ADDIE untuk mengatasi rendahnya motivasi belajar peserta didik dalam mata pelajaran PAI dan Budi Pekerti. Media ini dilengkapi modul, RPP, dan buku panduan, serta menerapkan metode pembelajaran aktif seperti *Discovery Learning* dan diskusi kelompok kecil.

- Validasi dari para ahli menunjukkan hasil sangat baik. Saat diimplementasikan di kelas, media ini mendapat sambutan positif. Peserta didik antusias, semangat, dan partisipatif. Umpan balik dari peserta didik, guru, dan pakar juga sangat baik. Hasil validasi oleh ahli media (98,8%), ahli materi (98,4%), dan guru (99%) menunjukkan media ini sangat baik. Uji coba satu- satu (83,3%) , kelompok kecil (92,3%), mendapat penilaian "sangat baik". Implementasi lapangan terhadap 35 peserta didik kelas X.3 sebagai kelas eksperimen SMAN 6 Pandeglang menunjukkan bahwa media *Question & Answer Card* pada mata pelajaran PAI dan Budi Pekerti sangat layak digunakan. Hal ini dibuktikan dengan skor akhir kelayakan sebesar (99,4%), yang termasuk dalam kategori “sangat baik” berdasarkan kriteria penilaian. Dengan demikian, media ini layak digunakan dan dapat diterapkan dalam proses pembelajaran.
3. Efektivitas media *Question & Answer Card* adalah hasil belajar peserta didik yang meningkat signifikan. Kelompok eksperimen yang menggunakan media ini memiliki nilai *N-Gain* sebesar (74,57%) (kategori efektif), jauh lebih tinggi dibanding kelompok kontrol yang hanya (51,67%) (kategori kurang efektif). Hal ini membuktikan bahwa media *Question & Answer Card* efektif dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Rekomendasi dan Saran

Penulis memahami bahwa media *Question & Answer 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 merekomendasikan Media *Question & Answer Card* yang merupakan contoh media inovasi pembelajaran berbasis permainan yang efektif. Media ini menunjukkan bahwa metode belajar yang menyenangkan tidak harus rumit dan sulit digunakan, tetapi sederhana dan memberi dampak baik terhadap kualitas hasil belajar. Sarannya, untuk para pembaca agar lebih kreatif untuk menciptakan suasana interaktif pada kelompok apapun.
2. Pengajar; penulis merekomendasikan untuk para pengajar dengan menggunakan media *Question & Answer Card* sebagai alternatif metode pembelajaran tradisional terlebih menggunakan pendekatan kuis dan permainan, penulis yakin peserta didik akan lebih aktif dan antusias. Sarannya untuk pengajar agar dapat menguasai *game play* atau alur permainan kuis media *Question & Answer Card* ini agar pembawaan interaktifnya dapat dan materi didalam-Nya tersampaikan.
3. peserta didik: Peneliti merekomendasikan penggunaan media *Question & Answer Card* sebagai media belajar yang tidak hanya menyenangkan tetapi juga meningkatkan pemahaman secara mendalam. Sarannya bagi peserta didik ialah agar selalu memberi masukan dari kekurangan konsep saat penggunaan media *Question & Answer Card* ini. Sebab prioritas atau point utama dari media ini ialah suasana pembelajaran yang interaktif.
4. Sekolah; Penulis merekomendasikan media ini untuk digunakan kebermanfaatannya. Dengan menjadi salah satu sumber ketersediaan media bagi setiap pengajar dan peserta didik dalam mendukung proses pembelajaran. Sarannya; agar sekolah membuka dan mendukung setiap inovasi pembelajaran, material belajar, metode dan instrumen

pembelajaran yang dilakukan oleh setiap inisiator lapangan, terkhusus dalam proses penyempurnaan media *Question & Answer Card* ini.

Untuk semuanya agar senantiasa selalu tidak puas dan semakin tergugah rasa penasaran untuk terus mengembangkan media *Question & Answer Card* ini. Peneliti berharap semoga media *Question & Answer Card* dapat berfungsi sebagai media pembelajaran yang lebih efektif, relevan, dan memberikan dampak positif dalam membentuk karakter serta meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Dengan demikian, diharapkan penggunaan media pembelajaran yang inovatif dapat terus dikembangkan untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik dan efektif bagi peserta didik.