

BAB V

PENUTUP

A. Simpulan

Disimpulkan dan menjawab rumusan masalah antara lain:

1. Prosedur pengembangan media pembelajaran. Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan yang bertujuan menghasilkan media pembelajaran berupa *flashcard* pada materi ibadah haji untuk peserta didik kelas V dengan menggunakan model *ADDIE*, yang terdiri atas lima tahap: (a) Tahap analisis, dilakukan berdasarkan observasi didapatkan kebutuhan peserta didik dalam hal media pembelajaran. (b) Tahap Desain, meliputi proses pembuatan *flashcard*, mulai dari penyusunan materi, pemilihan gambar yang sesuai, serta penempatan kode QR yang terhubung ke video manasik haji. Desain dibuat menggunakan aplikasi *Canva*, kemudian dicetak pada kertas HVS, dibuat kartu berukuran 13×10 cm, dan dilaminasi agar lebih tahan lama dan nyaman digunakan. (c) Tahap pengembangan, dilakukan dengan melakukan validasi desain media oleh ahli materi, ahli media dan guru PAI untuk memperoleh masukan dan menilai kelayakan media sebelum diujicobakan. (d) Tahap implementasi dilakukan dengan mengujicobakan media *flashcard* di kelas guna mengetahui efektivitas penggunaannya. (e)

Tahap evaluasi, mencakup penilaian kualitas media melalui hasil validasi, serta analisis kemampuan manasik haji menggunakan uji *N-Gain*.

2. Kelayakan media pembelajaran. Berdasarkan hasil validasi yang dilakukan terhadap instrumen penilaian kelayakan media, bahwa media *flashcard* yang dikembangkan termasuk dalam kategori sangat layak untuk digunakan dalam pembelajaran. Validasi oleh ahli media memperoleh skor 93,3%, ahli materi 91,67%, dan guru PAI 95%. Penilaian mencakup isi, tampilan visual, keterbacaan, dan kesesuaian dengan karakteristik peserta didik. Masukan dari para ahli, seperti penambahan variasi warna latar dan perbaikan desain, telah diakomodasi dalam revisi produk.
3. Efektivitas media pembelajaran. Efektivitas media dibuktikan melalui hasil observasi sebelum dan sesudah penggunaan *flashcard* dalam proses pembelajaran. Kemampuan awal peserta didik menunjukkan rata-rata sebesar 67%, kemudian meningkat menjadi 85,83% setelah mengikuti pembelajaran dengan menggunakan media tersebut. Peningkatan ini menunjukkan adanya perkembangan signifikan dalam kemampuan peserta didik dalam melaksanakan praktik manasik haji. Hasil analisis menggunakan uji *N-Gain* menunjukkan skor sebesar 0,597 yang termasuk dalam kategori

cukup efektif. Artinya, media *flashcard* memberikan kontribusi positif dan terbukti efektif dalam meningkatkan pemahaman serta keterampilan peserta didik dalam pembelajaran praktik ibadah haji.

4. Hasil Penelitian ini berbentuk media *flashcard* manasik haji berisi gambar, ringkasan materi, dan kode QR interaktif. Hasil validasi ahli menunjukkan media sangat layak digunakan, dan uji coba lapangan pada siswa kelas V SDN Keroncong Mas Permai dan membuktikan adanya peningkatan. *Flashcard* ini dinilai efektif membantu siswa memahami urutan dan praktik manasik haji, serta membuat pembelajaran lebih menarik dan mudah dipahami.

B. Saran

1. Bagi Guru

Disarankan untuk menggunakan media *flashcard* ini sebagai pendukung pembelajaran ibadah haji yang bersifat praktis, visual, dan menyenangkan. Penggunaan kode QR juga dapat dimanfaatkan sebagai media pendukung berbasis teknologi.

2. Bagi Peserta Didik

Media ini dapat digunakan sebagai alat bantu belajar secara mandiri maupun kelompok untuk menghafal dan memahami urutan serta pelaksanaan manasik haji.

3. Bagi Peneliti atau Pengembang Selanjutnya

Disarankan untuk menambahkan variasi konten dan warna latar belakang kartu agar lebih menarik dan mudah dibedakan. Perlu juga dilakukan pengembangan lebih lanjut dengan fitur interaktif atau digital untuk meningkatkan keterlibatan peserta didik.

4. Bagi Sekolah, diharapkan dapat mendukung penggunaan media pembelajaran sederhana namun efektif seperti *flashcard* dalam proses belajar mengajar, terutama untuk materi yang bersifat praktik seperti manasik haji.

5. **Bagi Instansi Terkait**

Disarankan untuk mendukung pengembangan media pembelajaran inovatif seperti *flashcard* melalui kegiatan perkuliahan, *microteaching*, dan penelitian mahasiswa. Kampus juga diharapkan memfasilitasi mahasiswa dalam menciptakan media yang aplikatif dan sesuai dengan kebutuhan pembelajaran di sekolah.