

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Simpulan disusun berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dilakukan mengenai pengembangan media flashcard interaktif berbasis kuis pada materi Asmaul Husna mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMP Negeri 1 Tasikmadu Karanganyar. Adapun simpulan penelitian ini sebagai berikut.

1. Pengembangan media flashcard interaktif berbasis kuis dilakukan menggunakan model pengembangan ADDIE yang meliputi lima tahap, yaitu Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation. Produk yang dihasilkan berupa media flashcard dua sisi yang memuat pertanyaan dan jawaban disertai ilustrasi gambar serta QR Code yang terhubung dengan materi pembelajaran dan kuis berbasis daring. Media dirancang untuk mendukung pembelajaran yang lebih interaktif, menarik, dan memudahkan peserta didik dalam memahami materi Asmaul Husna.
2. Media flashcard interaktif berbasis kuis dinyatakan sangat layak digunakan sebagai media pembelajaran. Hasil validasi ahli materi memperoleh persentase 91,75% dengan kategori Sangat Layak, sedangkan hasil validasi ahli media memperoleh persentase 85% dengan kategori Sangat Layak. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media telah memenuhi aspek kesesuaian materi, kebahasaan, tampilan visual, kemudahan penggunaan, dan kualitas media pembelajaran.
3. Media flashcard interaktif berbasis kuis memiliki tingkat kepraktisan yang baik berdasarkan hasil angket respon pengguna. Hasil angket respon siswa memperoleh persentase 80,73% dengan kategori Baik, sedangkan hasil angket respon guru memperoleh kategori Sangat Baik. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media mudah digunakan, menarik, serta membantu guru dan peserta didik dalam proses pembelajaran.

4. Media flashcard interaktif berbasis kuis terbukti efektif meningkatkan hasil belajar peserta didik pada materi Asmaul Husna. Hal tersebut ditunjukkan oleh adanya peningkatan hasil belajar antara nilai pretest dan posttest setelah penggunaan media pembelajaran. Dengan demikian, media flashcard interaktif berbasis kuis dapat digunakan sebagai salah satu alternatif media pembelajaran Pendidikan Agama Islam di SMP.

B. Implikasi

Implikasi penelitian ini mencakup implikasi teoritis dan implikasi praktis.

1. Implikasi Teoritis

Hasil penelitian ini memperkuat teori bahwa penggunaan media pembelajaran yang menarik, interaktif, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik mampu meningkatkan kualitas proses pembelajaran. Pengembangan media flashcard interaktif berbasis kuis juga menunjukkan bahwa integrasi media visual dengan teknologi digital dapat menjadi inovasi pembelajaran Pendidikan Agama Islam yang mendukung tercapainya tujuan pembelajaran.

2. Implikasi

- a. Bagi guru, media flashcard interaktif berbasis kuis dapat menjadi alternatif media pembelajaran yang membantu penyampaian materi Asmaul Husna sehingga pembelajaran menjadi lebih menarik, aktif, dan menyenangkan.
- b. Bagi peserta didik, Bagi peserta didik, media ini dapat meningkatkan motivasi belajar, mempermudah pemahaman materi, serta mendorong peserta didik untuk belajar secara mandiri melalui materi dan kuis yang terintegrasi dalam QR Code.
- c. Bagi sekolah, media ini dapat dijadikan salah satu inovasi pembelajaran berbasis teknologi yang mendukung peningkatan kualitas pembelajaran Pendidikan Agama Islam.

- d. Bagi peneliti selanjutnya, hasil penelitian ini dapat dijadikan referensi dalam mengembangkan media pembelajaran serupa pada materi Pendidikan Agama Islam maupun mata pelajaran lainnya.

C. Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, peneliti memberikan beberapa saran sebagai berikut.

1. Bagi Guru

Guru Pendidikan Agama Islam disarankan memanfaatkan media flashcard interaktif berbasis kuis sebagai alternatif media pembelajaran untuk menciptakan suasana belajar yang lebih aktif, menarik, dan berpusat pada peserta didik. Guru juga dapat mengembangkan media serupa pada materi Pendidikan Agama Islam lainnya.

2. Bagi Sekolah

Sekolah diharapkan memberikan dukungan terhadap penggunaan media pembelajaran inovatif berbasis teknologi melalui penyediaan sarana dan prasarana yang memadai sehingga proses pembelajaran dapat berlangsung secara optimal.

3. Bagi Peneliti Selanjutnya

Peneliti selanjutnya disarankan mengembangkan media flashcard interaktif berbasis kuis pada materi Pendidikan Agama Islam yang berbeda, menambahkan fitur digital yang lebih interaktif, serta menguji media pada jumlah responden dan lingkungan sekolah yang lebih luas sehingga diperoleh hasil yang lebih komprehensif.