

BAB V

SIMPULAN DAN REKOMENDASI

A. Simpulan

Berdasarkan data yang telah diperoleh dan dari hasil pengolahan data, pengujian hipotesis dan pembahasan, maka didapat simpulan bahwa pembelajaran PAI dengan menggunakan media permainan edukatif tidak efektif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa kelas VIII SMPN 6 Bandung. Ketidakefektifan tersebut disebabkan oleh beberapa faktor.

Untuk lebih rincinya, simpulan di atas dapat dirinci ke dalam beberapa simpulan penelitian sebagai berikut :

1. Kondisi awal kelas eksperimen dengan data nilai *pretest*, ditemukan bahwa rata-rata nilai *pretest* kelas eksperimen sebesar 226,5 dengan interpretasi tinggi. Sementara untuk kelas kontrol, ditemukan rata-rata nilai *pretest* sebesar 218,4 dengan interpretasi sedang. Setelah dilakukan pengujian perbedaan rata-rata nilai *pretest* kelas eksperimen dan kontrol dengan uji *independent sample test*, diketahui bahwa sig. (2-tailed) dari data tersebut adalah $0,101 > 0,05$ yang berarti tidak terdapat perbedaan yang signifikan antara nilai rata-rata *pretest* kelas eksperimen dan kontrol. Hal tersebut menunjukkan, siswa kelas eksperimen dan kontrol memiliki motivasi belajar yang relatif berbeda sebelum *treatment* dilakukan, dengan skor rata-rata kelas eksperimen lebih besar dibanding skor rata-rata kelas kontrol.
2. Gambaran dari proses pembelajaran dengan menggunakan media permainan edukatif di kelas eksperimen, secara umum meliputi kegiatan pendahuluan, inti dan penutup. Media permainan edukatif digunakan setelah kegiatan inti dikarenakan media permainan edukatif sebagai pengukur pemahaman siswa akan materi yang telah diajarkan oleh guru. Permainan edukatif dilaksanakan di tempat terbuka yang cukup luas. Hal ini untuk membantu jalannya permainan yang menuntut siswa untuk mengelilingi karpet secara berkelompok sambil duduk di lantai dan memudahkan pemain berlari menuju karpet juga menjawab pertanyaan dari juri.

3. Dari data nilai *posttest*, diketahui kondisi akhir dari kelas eksperimen setelah *treatment* dilaksanakan, ditunjukkan dengan rata-rata nilai sebesar 221,6 dengan interpretasi tinggi. Sedangkan untuk kondisi akhir kelas kontrol, ditunjukkan dengan dengan rata-rata nilai sebesar 216,92 dengan interpretasi sedang.
4. Pengolahan data dengan gain ternormalisasi menunjukkan kelas eksperimen mengalami penurunan motivasi belajar sebanyak 0,07. Dengan sig.(2-tailed) $0,062 > 0,05$ menunjukkan perubahan yang terjadi tersebut tidak signifikan. Sedangkan pengolahan data dengan gain ternormalisasi untuk kelas kontrol menunjukkan adanya penurunan motivasi belajar siswa di kelas kontrol sebanyak 0,04. Dengan sig.(2-tailed) $0,620 > 0,05$ yang berarti tidak terjadi perubahan yang signifikan. Dengan demikian, kelas eksperimen dan kelas kontrol sama-sama mengalami penurunan motivasi belajar secara signifikan setelah proses pembelajaran dilakukan.
5. Dari pengujian *independent sample test*, diketahui bahwa nilai sig. (2-tailed) pada *posttest* kelas eksperimen dan kontrol sebesar $0,360 > 0,05$, maka sesuai dasar pengambilan keputusan dalam uji *independent sample t-test*, jika nilai sig. (2-tailed) $> 0,05$ maka H_0 diterima dan H_1 ditolak. Dengan demikian dapat disimpulkan, tidak terdapat perbedaan yang signifikan antara siswa yang melakukan pembelajaran dengan menggunakan media permainan edukatif dengan siswa yang tidak menggunakan media permainan edukatif dalam meningkatkan motivasi belajar. Dengan kata lain, media permainan edukatif **tidak efektif** dalam meningkatkan motivasi belajar siswa siswa pada pembelajaran PAI.

B. Rekomendasi

Berdasarkan hasil penelitian dan kesimpulan agar penelitian ini lebih bermanfaat, maka peneliti merekomendasikan kepada pihak terkait antara lain sebagai berikut:

1. Bagi pendidik, media permainan edukatif ini memungkinkan menjadi salah satu alternatif media pembelajaran, meskipun pada penelitian yang dilakukan, media permainan edukatif tidak efektif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. Namun demikian, tidak menutup kemungkinan ditempat lain dengan

kreatifitas dan kemampuan penguasaan kelas yang tinggi dari guru, media ini bisa membantu tercapainya tujuan pembelajaran.

2. Bagi guru PAI, hendaknya memiliki tugas untuk membuat siswa beranggapan bahwa PAI itu mudah dan ada dalam kehidupan sehari-hari, tidak sekedar teori sulit dan membosankan karena dari hasil penelitian diketahui bahwa pada kelas eksperimen motivasi mengatasi kesulitan berupa kemampuan menghadapi rintangan belajar menurun sebesar 14 skor atau 9%.
3. Bagi peneliti selanjutnya, peneliti merekomendasikan adanya pengembangan media permainan edukatif berbasis multimedia. Karena sebagaimana yang peneliti ketahui bahwa sudah ada beberapa permainan yang mendukung pembelajaran yang ditawarkan oleh *playstore*. Biasanya permainan yang mendukung pembelajaran bahasa Inggris yang telah banyak tersedia. Aplikasi ini bisa dibilang kekinian, karena menggunakan teknologi yang bisa diinstal pada *gadget* ataupun laptop. Sehingga diharapkan mampu meningkatkan hasil belajar maupun motivasi belajar siswa dalam proses pembelajaran PAI. Meskipun permainan bagi pelajaran PAI belum ditemukan oleh peneliti.