

BAB V

PENUTUP

A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan mengenai implementasi media pembelajaran permainan monopoli pada pembelajaran PAI pada pokok bahasan hikmah ibadah Haji dalam kehidupan, maka dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Desain pembelajaran yang direncanakan dalam penelitian ini dimulai dengan pembuatan RPP dan pemilihan Model pembelajaran yang sesuai dengan implementasi media pembelajaran permainan monopoli. Model pembelajaran yang sesuai dengan implementasi media permainan monopoli dalam pembelajaran PAI pada pokok bahasan hikmah ibadah Haji dalam kehidupan adalah model kooperatif tipe (STAD) *Student Team Achivment Division*.
2. Proses pembelajaran PAI menggunakan media permainan monopoli dalam bentuk tindakan kelas, sebanyak dua siklus. Pada siklus I, jalannya proses pembelajaran belumlah optimal. Berdasarkan jurnal refleksi siklus I bersama observer, maka kelemahan tindakan siklus I diperbaiki pada siklus II. Sehingga berdampak pada peningkatan efektivitas belajar.
3. Pembelajaran PAI menggunakan media permainan monopoli dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran di kelas. Hal ini terlihat pada data: (1) perolehan aktivitas guru dari siklus I (75,90%) yang meningkat pada siklus II (84%) yang dikategorikan baik dengan selisih 8,1%; (2) perolehan aktivitas siswa dari siklus I (58,75%) yang dikategorikan cukup aktif yang meningkat pada siklus 2 (79,30%) menjadi kategori aktif dengan selisih 20,55%; (3) perolehan ketuntasan belajar siswa dari siklus I (60%) belum mencapai intervensi tindakan yang diharapkan dengan rata-rata kelas 72,9%, meningkat pada siklus II (82,86%) yang sudah mencapai intervensi tindakan yang diharapkan dengan rata-rata kelas 81,64% dengan intervensi tindakan yang diharapkan oleh peneliti yaitu >75% siswa tuntas dalam belajar.

101

Abu Achmad Amir Syarifudin, 2018
EFEKTIVITAS PENGGUNAAN MEDIA PERMAINAN MONOPOLI DALAM
PEMBELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM PADA POKOK BAHASAN
HIKMAH IBADAH HAJI DALAM KEHIDUPAN

B.

Universitas

Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Dari tiga simpulan di atas maka hipotesis tindakan diterima dan dapat disimpulkan bahwa Eektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Permainan Monopoli dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam pada Pokok Bahasan Hikmah Ibadah Haji dalam Kehidupan dapat meningkatkan aktivitas guru,

Abu Achmad Amir Syarifudin, 2018

EFEKTIVITAS PENGGUNAAN MEDIA PERMAINAN MONOPOLI DALAM PEMBELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM PADA POKOK BAHASAN HIKMAH IBADAH HAJI DALAM KEHIDUPAN

A.

Universitas

Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

aktivitas siswa dan hasil belajar/ketuntasan belajar siswa dalam pembelajaran PAI.

B. Saran

Dengan terbuktinya proses pembelajaran PAI dengan menggunakan media permainan monopoli dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran PAI pada siswa kelas X IPS 3 di SMAN 1 Majalengka, maka peneliti menyarankan hal-hal berikut :

1. Bagi sekolah harus menyediakan bahan ataupun media pembelajaran yang sudah jadi agar pembelajaran di kelas lebih optimal dan membuat siswa lebih aktif.
2. Guru harus mengembangkan media permainan monopoli dalam pembelajaran PAI pada materi yang lain.
3. Siswa harus terbiasa dengan media pembelajaran yang lainnya.
4. Bagi peneliti selanjutnya, terdapat banyak media permainan selain monopoli. Oleh karena itu penting dilakukan penelitian lanjutan terhadap media permainan – permainan tersebut dikaitkan dengan efektivitasnya dalam pembelajaran.

Abu Achmad Amir Syarifudin, 2018

EFEKTIVITAS PENGGUNAAN MEDIA PERMAINAN MONOPOLI DALAM PEMBELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM PADA POKOK BAHASAN HIKMAH IBADAH HAJI DALAM KEHIDUPAN

C.

Universitas

Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu