

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Penggunaan media *flash card* model kuartet sebagai media pembelajaran dapat meningkatkan pemahaman belajar siswa pada materi salat sunnah secara signifikan. Dengan kata lain, media *flash card* model permainan kuartet efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada materi ibadah kelas VIII, terutama dalam bab Salat Sunnah.

Secara lebih rinci dijelaskan bahwa:

1. Penguasaan awal penguasaan siswa kelas eksperimen pada materi salat sunnah memperoleh hasil sebesar 62,11. Sedangkan penguasaan siswa kelas kontrol pada materi salat sunnah memperoleh hasil sebesar 64,62. Dari perolehan hasil pre-test kedua kelas tersebut maka kedua kelas tersebut dikategorikan cukup dalam memahami materi salat sunnah.
2. Setelah dilakukan penggunaan media *flash card* model kuartet pada kelas eksperimen terdapat peningkatan, hal ini terlihat dari hasil post-test sebesar 80,4 masuk ke dalam kategori baik. Sedangkan pada kelas kontrol yang tidak menggunakan media *flash card* model kuartet di dapatkan hasil sebesar 78,05 dengan kategori baik.
3. Terdapat perbedaan rata-rata antara kelas eksperimen sebesar 9,28 sementara kelas kontrol memiliki rata-rata sebesar 6,71. Dari hasil tersebut dapat disimpulkan hasil rata-rata kelas eksperimen yang

menggunakan media *flash card* model kuartet lebih besar 2,57 dari kelas kontrol yang tidak menggunakan media *flash card* model kuartet.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian di atas, maka peneliti menyampaikan beberapa saran kepada beberapa pihak antara lain:

1. Guru PAI

Pendekatan dalam proses pembelajaran Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dapat dilakukan melalui pendekatan PAIKEM (pembelajaran aktif, inovatif, kreatif dan menyenangkan) salah satunya dengan menggunakan media pembelajaran berupa *flash card* (kartu kuartet) yang dapat dimodifikasi berdasarkan tema /topik materi untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

2. Sekolah

Sekolah memberikan peluang dan tantangan kepada para guru untuk mengembangkan berbagai media pembelajaran yang dapat mendorong aktivitas belajar siswa dalam rangka meningkat hasil belajar siswa.

Bagi guru dan siswa yang telah menghasilkan berbagai media pembelajaran tepat guna dapat diberikan penghargaan untuk meningkatkan motivasi bekerja dan belajar.

3. Penelitian

Kepada para peneliti lainnya dapat dilakukan model penelitian eksperimen dengan menggunakan media yang sama untuk mata pelajaran di luar PAI sehingga dapat memperkuat asumsi bahwa penggunaan media *flash card* bermanfaat dan memberikan kontribusi bagi peningkatan mutu pembelajaran di kelas.