

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis dan pembahasan, dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut.

1. Perancangan dan pembuatan media pembelajaran game edukasi tajwid dikembangkan dengan pendekatan metode ADDIE. Perancangan dan pembuatan media pembelajaran game edukasi tajwid dilakukan melalui beberapa tahapan yaitu analisis, desain, development, implementasi dan evaluasi. Isi atau konten dari media pembelajaran yang dibuat disesuaikan dengan kurikulum sekolah pada mata pelajaran agama islam materi qalqalah dan ra yaitu kurikulum K13. Media pembelajaran game edukasi tajwid yang dibuat dimanfaatkan sebagai media pembantu atau pendukung bagi guru dalam proses pembelajaran pada mata pelajaran agama islam materi qalqalah dan ra.
2. Terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar siswa yang pembelajarannya menggunakan media game edukasi tajwid dengan hasil belajar siswa yang pembelajarannya tanpa menggunakan game edukasi tajwid. Hal tersebut didukung dengan hasil perhitungan uji-t yang nilai t_{hitung} sebesar 6,171 lebih besar dari nilai t_{tabel} . Sehingga, hipotesis yang dibuat “Ada perbedaan secara signifikan antara hasil belajar siswa yang pembelajarannya menggunakan game edukasi dengan siswa yang pembelajarannya tidak menggunakan game edukasi” terbukti.

5.2 Saran

Beberapa saran untuk pengembangan selanjutnya, antara lain :

1. Diharapkan untuk pengembangan selanjutnya agar adanya penambahan variasi level pengguna dan penambahan materi tajwid yang tidak hanya hukum bacaan qalqalah dan ra.
2. Penambahan *multiplatform* agar dapat dimainkan diberbagai jenis *platform*.

Berikut saran yang bisa disampaikan sejalan dengan hasil-hasil penelitian ini.

1. Guru sebaiknya melakukan variasi dalam penggunaan game edukasi tajwid dalam proses pembelajaran agar media menjadi lebih efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Guru dapat membuat sebuah perlombaan atau turnamen agar para siswa menjadi lebih aktif dalam proses pembelajaran menggunakan media game edukasi.
2. Penggunaan media pembelajaran berupa game edukasi sebagai alat bantu guru dalam proses pembelajaran sangat bermanfaat. Siswa akan dapat merasakan pembelajaran yang bervariasi dan terasa menyenangkan. Suasana belajar yang menyenangkan dapat membuat siswa lebih rileks dan dapat dengan mudah untuk menyerap pembelajaran.
3. Diharapkan sekolah hendaknya dapat mendukung dan memberikan fasilitas kepada guru untuk menerapkan penggunaan media pembelajaran agar pembelajaran dikelas dapat lebih bervariasi.

DAFTAR PUSTAKA

- Endang Mulyatiningsih. 2013. *Metode Penelitian Terapan Bidang Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Guilford, J. P. 1946. *Fundamental Statistics in Psychology and Education*. New York: Mc Graw-Hill Book Co. Inc
- Hendra dkk. 2013. *Rancang Bangun Aplikasi Pembelajaran Iqra Berbasis Android*. Sumatra Selatan : Fakultas Teknik STMIK GI MDP.
- Hermawan, D, Praselia. 2013. *Efektivitas Penggunaan Game Edukasi Komputer Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran TIK Kelas VII SMP Negeri 1 Kota Mungkid*. Yogyakarta : Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta.
- Hamalik, Oemar. 2008. *Kurikulum dan Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara
- Jumiati dkk. 2011. *Peningkatan Hasil Belajar Siswa dengan Menggunakan Model Numberds Heads Together (NHT) pada Materi Gerak Tumbuhan di Kelas VIII SMP Sei Putih Kampar*. Riau : Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lancang Kuning.
- Lidinillah, Muiz. 2014. *Game Pengetahuan Tajwid Berbasis Mobile Dengan Metode Iterative Deepening A* Untuk Penentuan Arah Gerak Musuh*. Malang : Fakultas Sains dan Teknologi Universitas Islam Negeri Mauana Malik Ibrahim.
- Lukman, Muhammad Khakim. 2016. *Game Tajwid The Advanture Of Madun Dengan Menggunakan Algoritma Fuzzy Sugeno Sebagai Pengaturan Perilaku NPC*. Malang : Fakultas Sains dan Teknologi Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim.
- Ramadhani, M. 2012. *Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran E-learning Berbasis Web pada Pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas X SMA Negeri 1 Kalasan*. Yogyakarta : Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta.
- Kurnaedi, A, Ya'la. 2013. *Tajwid Lengkap Asy-Syafi'i*. Jakarta: Pustaka Imam Asy-Syafi'i.
- Riyadi, A. 2013. *Perancangan Game Motorace untuk Android Mobile*. Yogyakarta : Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer Amikom Yogyakarta.
- Sugiono. 2013. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung : Alfabeta.
- Suprijono, A. 2013. *Cooperatif Learning*. Yogyakarta: Media Group.
- Widiyanto, D, Wisnu. 2014. *Perbedaan Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Flash dan Media Mind Map Terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran TIK Kelas VII di SMP Negeri 1 Karangmoncol*. Yogyakarta : Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta.