

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **A. Kesimpulan**

Berdasarkan hasil pengujian yang telah dibahas pada bab sebelumnya, maka kesimpulan penelitian ini adalah :

1. Berdasarkan hasil pre-test, mayoritas siswa kelas XI IPA dan IPS SMA 3 Muhammadiyah Surakarta memiliki pemahaman yang cukup baik terhadap definisi dasar ibadah dan kewajiban dasar. Nilai pre-test yang diperoleh siswa berkisar antara 50 hingga 90, dengan rata-rata nilai sebesar 72,80 dan median 76,00. Meskipun sebagian besar siswa memperoleh nilai di atas 60, terdapat beberapa siswa masih kesulitan dalam memahami konsep ibadah yang lebih dalam dengan memperoleh nilai di bawah 60.
2. Berdasarkan hasil post-test, setelah penerapan media pembelajaran interaktif, terjadi peningkatan signifikan dalam pemahaman siswa terhadap konsep ibadah dalam Pendidikan Agama Islam. Nilai post-test siswa berkisar antara 65 hingga 95, dengan rata-rata nilai 81,30 dan median 80,00. Sebanyak 30 siswa memperoleh nilai di atas 75, menunjukkan bahwa mayoritas siswa mengalami pemahaman yang lebih baik. Penggunaan media pembelajaran interaktif ini terbukti efektif dalam meningkatkan interaksi di antara siswa, memperjelas konsep-konsep yang diajarkan, dan mempermudah pemahaman materi

yang lebih kompleks melalui simulasi, video animasi, serta diskusi interaktif.

3. Hasil uji hipotesis menunjukkan adanya pengaruh yang signifikan dari penggunaan media pembelajaran interaktif terhadap pemahaman konsep ibadah dalam materi Pendidikan Agama Islam. Berdasarkan hasil uji-t yang menunjukkan nilai signifikansi 0,000 ( $p < 0,05$ ), dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh positif yang signifikan terhadap peningkatan pemahaman siswa. Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif memberikan dampak positif yang signifikan dalam meningkatkan pemahaman siswa.

## **B. Implikasi**

1. Penggunaan media pembelajaran interaktif, seperti simulasi ibadah dan diskusi interaktif, terbukti dapat meningkatkan pemahaman konsep ibadah siswa. Hal ini menunjukkan bahwa teknologi, jika diterapkan dengan tepat, dapat menjadi alat yang efektif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran dan membuat siswa lebih aktif terlibat dalam proses belajar.
2. Pembelajaran yang melibatkan siswa secara aktif, seperti melalui model pembelajaran interaktif, meningkatkan motivasi belajar siswa dan memungkinkan mereka untuk lebih memahami konsep yang abstrak.

Hal ini memberikan dampak positif terhadap hasil belajar, yang berdampak langsung pada pemahaman siswa terhadap materi.

3. Penggunaan media pembelajaran interaktif memberikan kontribusi yang signifikan terhadap pemahaman agama, khususnya dalam materi ibadah. Ini menunjukkan bahwa media seperti aplikasi pembelajaran dan platform digital dapat digunakan untuk memperkaya pembelajaran Pendidikan Agama Islam, menjadikannya lebih relevan dan menarik bagi siswa.

### **C. Saran**

1. Disarankan agar media pembelajaran interaktif dapat diterapkan lebih luas di berbagai sekolah, terutama dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Islam, untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi yang lebih kompleks seperti ibadah. Penggunaan media ini harus terus dikembangkan untuk mengakomodasi perkembangan teknologi yang pesat.
2. Sekolah perlu memperhatikan ketersediaan perangkat dan akses internet yang memadai untuk mendukung penggunaan media pembelajaran interaktif. Meskipun media ini memberikan banyak manfaat, kendala seperti keterbatasan akses internet atau perangkat yang tidak memadai dapat mengurangi efektivitas pembelajaran.

3. Bagi penelitian lanjutan, disarankan untuk melakukan penelitian lanjutan dengan memperluas sampel dan menggunakan media pembelajaran interaktif yang berbeda, serta mengeksplorasi pengaruhnya terhadap pemahaman konsep lainnya dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Islam. Penelitian lebih lanjut dapat memperhatikan variabel lain yang dapat mempengaruhi hasil belajar, seperti gaya belajar dan motivasi siswa.