

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **A. Simpulan**

Berdasarkan dari penelitian di atas mengenai penerapan media pembelajaran berbasis game pelangi putar terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran fiqih di MTs Al Amalul Khair Palembang, maka dapat peneliti simpulkan

1. Hasil belajar siswa pada mata pelajaran fiqih di MTs Al Amalul Khair pada kelas kontrol termasuk kategori tinggi, dibuktikan dengan 13 dari 30 responden yang mendapat skor tinggi sebanyak 43%. Kemudian hasil belajar di kelas kontrol termasuk kategori sedang 8 orang dengan persentase 27%, pada kategori rendah terdapat 9 orang dengan persentase 30%.
2. Hasil belajar siswa pada mata pelajaran fiqih di MTs Al Amalul Khair pada kelas eksperimen termasuk kategori tinggi, dibuktikan dengan 15 dari 30 responden yang mendapat skor tinggi sebanyak 50%. Kemudian hasil belajar siswa pada pembelajaran fiqih termasuk kategori sedang 5 orang dengan persentase 17%, pada kategori rendah terdapat 10 orang dengan persentase 33%
3. Media pembelajaran berbasis game pelangi putar memiliki pengaruh terhadap hasil belajar siswa pada mata pembelajaran fiqih di MTs Al Amalul Khair Palembang. Hasil penelitian tersebut dapat dilihat dari pengujian yang menggunakan uji satu arah dengan  $\alpha = 0,05$  dan dengan derajat kebebasan (dk

=  $n_1 + n_2 - 2$  ). Dari tabel distribusi t yang telah diteliti diatas diperoleh nilai  $t(0,05 ; 58)$  sebesar 1,672. Sebelumnya telah diperoleh  $t_{hitung} = 9,13$  dan  $t_{tabel} = 1,672$ , sehingga  $t_{hitung} \geq t_{tabel}$  ( $9,13 \geq 1,672$ ). Dan berdasarkan hasil koefesien terdapat nilai dari  $sign = 0,04$ . Yang mana  $0,04 < 0,05$  maka uji hipotesis ( $H_a$ ) di terima. Berdasarkan hasil diatas, penulis menyimpulkan bahwa  $H_a$  diterima dan rata-rata hasil belajar siswa setelah penerapan media pembelajaran berbasis game pelangi putar lebih tinggi dari pada rata-rata hasil belajar siswa sebelum penerapan media pembelajaran berbasis game pelangi putar, hal ini menunjukkan bahwa terdapat pengaruh penerapan media pembelajaran berbasis game pelangi putar terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran fiqih di MTs Al Amalul Khair Palembang.

## **B. Saran**

Berdasarkan kesimpulan yang telah dipaparkan oleh penelitian mengajukan beberapa saran yang dijatuhkan untuk perbaikan yang lebih baik dan bisa diambil manfaat darinya, diantaranya :

1. Khususnya pada guru bidang studi tempat peneliti melaksanakan penelitian diharapkan mau menerapkan media-media pembelajaran yang dikuasainya guna untuk meningkatkan hasil belajar siswa dan tetap mau memperhatikan serta memotivasi peserta didik sebagaimana biasanya.
2. Kepada kepala sekolah agar tetap memperhatikan kemampuan pendidik dalam menyampaikan materi pelajaran dan menyarankan agar para pendidik

memakai berbagai media dan teknik pembelajaran guna untuk meningkatkan kreativitas guru dan siswa.

3. Bagi peneliti lain yang ingin meneliti masalah yang berhubungan dengan penelitian ini diharapkan dapat melengkapi keterbatasan peneliti dan melakukan pengembangan penelitian dalam kajian yang lebih luas dan mendalam.