

## BAB V

### PENUTUP

#### A. Kesimpulan

Berdasarkan analisis dan pengujian terhadap hipotesis yang dilakukan oleh peneliti serta hasil pembahasan yang didapat. Secara umum dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan prestasi belajar siswa sebelum dan setelah diterapkan permainan edukasi sebagai media pembelajaran pada mata pelajaran PAI di SMA Negeri 1 Semendawai Suku III

1. Pada Penggunaan media pembelajaran yaitu permainan edukasi di SMA Negeri 1 Semendawai Suku III peneliti memilih permainan edukasi. Dalam proses pembelajaran peneliti membagi menjadi 3 tahapan yaitu tahap perencanaan seperti pembuatan rpp dan soal pre-test dan post-test , tahap pelaksanaan yaitu proses pembelajaran dengan menggunakan media permainan edukasi. dan tahap evaluasi yaitu tahap menganalisis data dengan rumus uji "t".
2. Dalam penelitian ini sebelum di beri perlakuan, peneliti telah melakukan *pre-tes* untuk mengetahui kondisi awal pemahaman siswa mengenai materi beriman kepada kitab-kitab Allah dan rata-rata hasil *pre-tesnya* yaitu 67,5 sedangkan rata-rata postes atau tes yang diberikan setelah penggunaan media permainan edukasi adalah sebesar 86,3.
3. Dari hasil rata-rata pre-tes atau nilai rata-rata tes sebelum diberi perlakuan yaitu 67,5 yang menunjukkan bahwa rata-rata pret-tes tersebut masih belum mencapai standar ketuntasan minimal (KKM), sedangkan rata-rata nilai

post-tes setelah menggunakan permainan edukatif adalah sebesar 86,3 yang menunjukkan bahwa rata-rata pos-tes tersebut telah mencapai KKM.

4. Berdasarkan pengujian hipotesis yang telah dilakukan dengan menggunakan perhitungan uji "t" yang hasilnya sebesar 21,62. Dengan df sebesar 31 diperoleh dari  $t_0$  lebih besar dari  $t_t$  (baik pada taraf signifikansi 5% dan 1%,  $2,04 < 21,62 > 2,68$ ). Dengan demikian, berarti hipotesis alternatif ( $H_a$ ) yang berbunyi: pengaruh media permainan edukasi pada mata pelajaran PAI memberikan pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan prestasi belajar siswa kelas XI MIPA di SMA Negeri 1 Semendawai Suku III Kab. OKU Timur" diterima dengan hipotesis nihil ( $H_0$ ) ditolak

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan maka dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh yang signifikan dari penggunaan media permainan edukasi terhadap Prestasi belajar siswa.

## **B. Saran**

1. Dalam proses belajar mengajar hendaknya guru menggunakan media yang bervariasi, agar siswa lebih termotivasi dan proses pembelajaran menjadi optimal.
2. Kepada guru di SMA Negeri 1 Semendawai Suku III Kab. OKU Timur diharapkan dapat menggunakan media permainan edukasi karena bisa meningkatkan prestasi belajar.
3. Kepada siswa-siswi SMA Negeri 1 Semendawai Suku III Kab. OKU Timur diharapkan dapat berpartisipasi dan berperan aktif dalam mengajar agar terjadi interaksi yang positif antara guru dan siswa.