

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian mengenai penggunaan *game* edukatif sebagai Media Pembelajaran Interaktif pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) di SMPN 2 Kertak Hanyar, Maka dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Proses penggunaan *game* edukatif sebagai Media pembelajaran interaktif pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) di SMPN 2 Kertak Hanyar telah terlaksana dengan baik. Penggunaan *game* edukatif dilakukan melalui tiga tahapan yaitu
 - a. Tahap sebelum pembelajaran,
 - Guru melakukan persiapan materi
 - Mengatur kondisi kelas
 - Menyiapkan media pembelajaran.
 - b. Tahap pembelajaran
 - Guru menyampaikan aturan penggunaan *game* edukatif
 - Guru menggunakan berbagai aplikasi pembelajaran seperti Quizizz, Kahoot, dan Wordwall yang disesuaikan dengan materi PAI.
 - c. Tahap sesudah pembelajaran
 - Guru memberikan evaluasi dan umpan balik berdasarkan hasil yang diperoleh siswa.
 - Guru menampilkan skor nilai siswa

2. Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa terdapat beberapa kendala yang dialami guru dan siswa dalam penggunaan *game* edukatif pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) di SMPN 2 Kertak Hanyar. Kendala tersebut meliputi
 - a. Keterbatasan sarana dan prasarana
 - b. Waktu dan manajemen kelas
 - c. Resiko distraksi

B. Saran

1. Bagi instansi sekolah diharapkan untuk dapat memenuhi ketersediaan sarana prasarana yang dibutuhkan guru dan siswa pada proses pembelajaran sehingga dapat mendukung secara penuh ketercapaian tujuan pembelajaran *game* edukatif dan dapat menumbuhkan serta meningkatkan motivasi belajar siswa.
2. Bagi guru diharapkan untuk dapat menciptakan kelas yang lebih aktif dan menyenangkan serta dapat lebih memotivasi siswa agar lebih giat serta aktif dalam proses pembelajaran.
3. Bagi peneliti selanjutnya bahwa penelitian ini belum sempurna, kemudian hendaknya untuk memperluas penelitian sehingga diperoleh informasi yang lebih jelas, lengkap dan mendalam mengenai *game* edukatif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa.