

## BAB V

### PENUTUP

#### A. Kesimpulan

Berdasarkan penjelasan temuan dan hasil analisis data yang telah dipaparkan pada bab sebelumnya dengan serta dengan merujuk pada rumusan dan tujuan penelitian, dapat dirumuskan beberapa kesimpulan sebagai berikut:

1. Prosedur pengembangan media pembelajaran Montaburam (Monopoli Tantangan Bulan Ramadan) dilaksanakan dengan mengacu pada tahapan model pengembangan yang meliputi tahap analisis, perancangan, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Pada tahap analisis, peneliti mengidentifikasi potensi serta permasalahan dalam pembelajaran Fiqih sekaligus menganalisis kebutuhan peserta didik dan materi pembelajaran. Tahap perancangan mencakup perancangan konsep media, penetapan tujuan pembelajaran, perancangan penyajian materi, serta perancangan desain media. Selanjutnya pada tahap pengembangan dilakukan pembuatan produk media Montaburam yang terdiri atas papan permainan, kartu permainan, pion, dadu, buku panduan permainan, dan lembar rekap poin. Produk tersebut kemudian melakukan validasi terhadap produk oleh ahli media, ahli materi, dan guru mata pelajaran, disertai revisi berdasarkan masukan yang diperoleh. Tahap implementasi dilakukan melalui kegiatan pembelajaran dengan memanfaatkan media Montaburam (Monopoli Tantangan Bulan Ramadan) yang disertai dengan pelaksanaan tes awal (*Pretest*) dan tes akhir (*Posttest*) guna mengukur tingkat pemahaman siswa.

Tahap terakhir, yaitu evaluasi, dilakukan melalui analisis hasil tes awal (*Pretest*) dan tes akhir (*Posttest*) serta angket respon siswa terhadap penggunaan media pembelajaran.

2. Tingkat validitas media pembelajaran Montaburam (Monopoli Tantangan Bulan Ramadan) berdasarkan hasil penilaian para validator menunjukkan bahwa media yang dikembangkan berada pada kategori sangat valid. Hasil validasi dari ahli media memperoleh skor rata-rata sebesar 3,25, sedangkan hasil validasi dari ahli materi memperoleh skor rata-rata sebesar 3,5. Hasil validasi dari guru mata pelajaran Fikih terhadap media pembelajaran memperoleh skor rata-rata 3,6 dan terhadap instrumen tes awal (*Pretest*) dan tes akhir (*Posttest*) memperoleh skor rata-rata sebesar 3,5. Secara keseluruhan, rata-rata skor validasi Montaburam (Monopoli Tantangan Bulan Ramadan) adalah sebesar 3,5 yang menunjukkan bahwa tingkat kevalidannya berada pada kategori “sangat valid”. Dengan demikian, media pembelajaran Montaburam (Monopoli Tantangan Bulan Ramadan) dinyatakan layak untuk digunakan dalam pembelajaran Fikih materi puasa Ramadan pada siswa kelas III Madrasah Ibtidaiyah.
3. Tingkat efektivitas media pembelajaran Montaburam (Monopoli Tantangan Bulan Ramadan) dalam meningkatkan hasil belajar siswa dapat dilihat dari hasil analisis tes awal (*Pretest*) dan tes akhir (*Posttest*). Nilai rata-rata tes awal (*Pretest*) sebesar 54,46 mengalami peningkatan menjadi 89,92 pada tes akhir (*Posttest*) dengan selisih sebesar 35,46. Selain itu, berdasarkan perhitungan N-Gain diperoleh nilai rata-rata sebesar 0,8034 atau setara

dengan 80,34% yang termasuk dalam kategori tinggi. Hasil ini menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran Montaburam (Monopoli Tantangan Bulan Ramadan) sangat efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Fikih materi puasa Ramadan di kelas III MI Ash-Shabirin Banjarmasin.

## **B. Saran**

Berdasarkan proses dan hasil pengembangan media montaburam (Monopoli Tantangan Bulan Ramadan), beberapa saran yang dapat diberikan adalah sebagai berikut:

### **1. Bagi Pendidik**

Melalui pemanfaatan Montaburam (Monopoli Tantangan Bulan Ramadan), peneliti berharap pendidik terdorong untuk terus mengembangkan kreativitas dan inovasi dalam merancang media pembelajaran yang interaktif serta kontekstual. Permainan edukatif seperti Montaburam (Monopoli Tantangan Bulan Ramadan) dapat dijadikan alternatif strategi pembelajaran yang mendorong keaktifan, kerja sama, serta keberanian siswa dalam mengemukakan pendapat. Selain itu, pendidik diharapkan mampu menyesuaikan isi dan mekanisme permainan dengan karakteristik siswa serta berbagai materi pelajaran lain, sehingga suasana belajar menjadi lebih menarik, partisipatif, dan bermakna.

### **2. Bagi Peserta Didik**

Pemanfaatan media montaburam (Monopoli Tantangan Bulan Ramadan) diharapkan mampu meningkatkan motivasi belajar, memperdalam pemahaman konsep puasa Ramadan, serta menumbuhkan sikap percaya diri dan kemampuan

bekerja sama antar siswa. Melalui pembelajaran berbasis permainan, siswa diharapkan lebih aktif dalam mengikuti proses pembelajaran, tidak hanya berorientasi pada hafalan, tetapi juga mampu memahami serta menginternalisasikan nilai-nilai yang terkandung dalam materi. Media ini diharapkan mampu menghadirkan pengalaman belajar yang menyenangkan, sehingga pembelajaran Fikih terasa lebih menarik dan tidak monoton.

### 3. Bagi Peneliti Selanjutnya

Penelitian ini masih memiliki sejumlah keterbatasan, antara lain jumlah responden yang relatif terbatas serta belum dilakukannya uji efektivitas secara lebih luas. Oleh karena itu, peneliti selanjutnya disarankan untuk melanjutkan kajian hingga tahap uji efektivitas dengan jumlah responden yang lebih besar dan melibatkan lebih dari satu lembaga pendidikan agar diperoleh temuan yang lebih komprehensif. Selain itu, pengembangan media dapat disempurnakan dengan inovasi desain yang lebih variatif, penggunaan bahan yang lebih kuat dan praktis, serta kemungkinan integrasi dengan teknologi digital sehingga media menjadi lebih adaptif terhadap tuntutan pembelajaran abad ke-21.