

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa:

1. Media pembelajaran interaktif berbasis game pada materi tata cara pemandian jenazah berhasil dikembangkan dengan menggunakan metode *Multimedia Development Life Cycle (MDLC)* yang melalui beberapa tahapan, yaitu *concept, design, material collecting, assembly, testing, dan distribution*. Berdasarkan hasil coba menggunakan *black box testing* media berjalan dengan baik, serta hasil uji kelayakan media ini memperoleh nilai sebesar 80% dari ahli media dan 94% dari ahli materi, sehingga dapat dikategorikan layak hingga sangat layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran.
2. Media pembelajaran yang dikembangkan terbukti mampu meningkatkan pemahaman siswa. Hal ini dapat dilihat dari adanya peningkatan nilai rata-rata *pretest* sebesar 73,3 menjadi 94,0 pada *posttest*, dengan persentase peningkatan sebesar 28,25%. Selain itu, hasil uji *N-Gain* sebesar 0,78 termasuk dalam kategori tinggi, sehingga media ini dapat dikatakan efektif dalam membantu proses pembelajaran siswa.

5.2 Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, beberapa saran yang dapat diberikan adalah sebagai berikut:

1. Media pembelajaran yang dikembangkan masih dapat disempurnakan, khususnya dengan penambahan fitur *voice over* serta peningkatan kontras teks agar tampilan lebih jelas dan nyaman digunakan oleh siswa.
2. Media pembelajaran interaktif berbasis game ini diharapkan tidak hanya digunakan pada materi tata cara pemandian jenazah, tetapi juga dapat dikembangkan lebih lanjut pada materi lain dalam mata pelajaran PAI agar manfaatnya lebih luas.

3. Bagi peneliti selanjutnya, diharapkan dapat mengembangkan media ini dengan fitur yang lebih interaktif, variasi materi yang lebih beragam, serta menambahkan level atau tantangan dalam permainan. Selain itu, penelitian selanjutnya juga dapat melibatkan lebih banyak responden agar hasil penelitian menjadi lebih optimal.

