

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

Atas dasar hasil uji hipotesis dan interpretasi dan pemaknaannya penelitian ini merumuskan kesimpulan dan saran penting sebagaimana disajikan berikut ini.

A. Kesimpulan

1. Penggunaan *fun card* pada kelompok eksperimen sebagai media pembelajaran adalah efektif dalam meningkatkan motivasi belajar, keaktifan diri dan hasil belajar peserta didik dalam proses pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) di Sekolah Menengah Atas. Proses pembelajaran tanpa menggunakan *fun card* pada kelompok kontrol tidak efektif dalam meningkatkan motivasi belajar, keaktifan diri dan hasil belajar peserta didik dalam proses pembelajaran Pendidikan Agama Islam di Sekolah Menengah Atas. Efektivitas penggunaan *fun card* dibuktikan dengan adanya peningkatan yang amat meyakinkan yang terjadi pada ketiga variable tersebut sebagai hasil penggunaan *fun card*.
2. Motivasi belajar peserta didik secara psikologis merupakan kekuatan diri (*inner driving force*) yang memunculkan inspirasi dalam diri untuk berperan serta secara aktif dalam proses pembelajaran PAI. Motivasi belajar ini mendorong munculnya kebutuhan berprestasi (*need for achievement*) dalam diri peserta didik untuk mengembangkan potensi diri

secara aktif, kreatif dan produktif untuk memahami dan menguasai materi pembelajaran PAI. Penggunaan *fun card* mengandung nilai yang amat berharga untuk memunculkan *need for achievement* tersebut sehingga peserta didik secara total dapat mewujudkan prestasi yang diinginkan.

3. Keaktifan diri atau *self learning activities* secara psikologis merupakan perwujudan dari *student active learning* (CBSA) yang muncul dalam proses pembelajaran. Keaktifan diri ini menciptakan suasana belajar yang dinamis, aktif, dan interaktif. Suasana proses pembelajaran seperti ini memungkinkan terjadinya *sharing* pemahaman dan gagasan sehingga terjadilah proses *take and give* antar peserta didik yang selama ini tidak pernah terjadi dalam proses pembelajaran PAI. Proses *take and give* ini mengembangkan kreatifitas peserta didik dan secara otomatis proses demokrasi dalam pembelajaran terjadi secara nyata.
4. Hasil belajar peserta didik yang meningkat dengan meyakinkan merupakan *learning outcome* yang diwujudkan oleh hasil perpaduan antara motivasi belajar dan keaktifan diri peserta didik dalam memahami, menguasai dan menghayati materi pembelajaran PAI. Pendidikan Agama Islam merupakan proses pendidikan yang memadukan ilmu pengetahuan tentang agama Islam dengan nilai-nilai Islam yang terkandung di dalamnya. Lingkup materi PAI adalah Al Qur'an dan Hadits, Fiqh, Muamalah Akhlaq, Tarikh yang secara menyeluruh dan integratif mengandung nilai-nilai seperti kebenaran, kebajikan, kepedulian,

keihlasan, dan kasih sayang. *Fun card* sebagai media pembelajaran yang sangat sederhana tapi inovatif dapat mendorong peserta didik secara kreatif tidak hanya untuk memahami dan menguasai materi pembelajaran PAI, tetapi juga menghayati nilai-nilai Islam yang terkandung didalamnya dalam bentuk perilaku dalam hidup dan kehidupan.

5. Secara Pedagogis *fun card* sebagai *learning media* ternyata memiliki kemampuan untuk membawa perubahan untuk memperbaiki dalam metode pembelajaran yang konvensional, bersifat monolog dan *teacher center oriented* yang mengakibatkan pembelajaran PAI membosankan, tidak menarik dan dianggap kurang berharga menjadi pembelajaran yang inovatif dan produktif. Secara psikologis dengan menggunakan *fun card* proses pembelajaran PAI berubah menjadi mata pelajaran dengan proses pembelajaran yang bersifat *student center oreinted, attractive*, kreatif dan *inspiring* tidak hanya bagi peserta didik tapi juga bagi para guru.

B. SARAN

1. Secara konseptual teoritik penelitian penggunaan *fun card* dalam proses pembelajaran PAI ini perlu diperluas cakupan uji cobanya dengan menggunakan sekolah dan mata pelajaran lain yang memungkinkan pada jenjang dan jenis yang berbeda dengan karakteristik yang bervariasi dan mata pelajaran. Dengan demikian efektifitas penggunaan *fun card* akan

memiliki nilai dan manfaat yang lebih luas dan lebih meyakinkan, baik secara teoritik maupun secara empirik.

2. Hasil penelitian pada tahap awal ini, menunjukkan terjadinya inovasi dan perubahan dalam proses pembelajaran PAI melalui penggunaan *fun card* sebagai media pembelajaran yang sederhana. Karena itu dalam upaya untuk memperbaiki metode pembelajaran PAI, para kepala sekolah, pengawas sekolah dan bahkan Dinas Pendidikan setempat, dapat mendorong dan memfasilitasi para guru khususnya guru PAI untuk mencoba secara cermat dan selektif menerapkan media pembelajaran *fun card* ini dalam proses pembelajaran PAI dan mata pelajaran lain yang memiliki karakteristik yang sama.