BAB VI

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan pembahasan dan hasil data penelitian tentang pengaruh media *game edukasi* terhadap minat dan hasil belajar peserta didik pada pembelajaran Fiqh di MTsN 4 Blitar, maka dapat disimpulkan bahwa:

1. Ada pengaruh media *game edukasi* terhadap minat belajar peserta didik pada pembelajaran Fiqh di MTsN 4 Blitar. Hal ini berdasarkan dari analisis uji *N-Gain Score* yang menunjukkan nilai *Asympt Sig. (2-tailed)* minat belajar sebesar 0,005 dimana nilai signifikansi peserta didik kurang dari 0,05 dengan kriteria pengambil keputusan 0,005 < 0,05. Dengan perhitungan nilai *effect size calculator (Cohen-D)* minat belajar adalah sebesar 17,667% yang berada pada tingkat efektifitas sangat tinggi. Jadi dapat disimpulkan bahwa, Ho ditolah dan Ha diterima sehingga ada pengaruh media *game edukasi* terhadap minat belajar peserta didik pada pembelajaran Fiqh di MTsN 4 Blitar dengan tingkat efektifitas sangat tinggi.
2. Ada pengaruh media *game edukasi* terhadap hasil belajar peserta didik pada pembelajaran Fiqh di MTsN 4 Blitar. Hal ini berdasarkan dari analisis uji *N-Gain Score* yang menunjukkan nilai *Asympt Sig. (2-tailed)* hasil belajar sebesar 0,002 dimana nilai signifikansi peserta didik kurang dari 0,05 dengan kriteria pengambil keputusan 0,002 < 0,05. Dengan perhitungan nilai *effect size calculator (Cohen-D)* hasil belajar adalah

sebesar 0,84% yang berada pada tingkat efektifitas sedang. Jadi dapat disimpulkan bahwa, Ho ditolah dan Ha diterima sehingga ada pengaruh media *game edukasi* terhadap hasil belajar peserta didik pada pembelajaran Fiqh di MTsN 4 Blitar dengan tingkat efektifitas sedang.

3. Ada pengaruh media *game edukasi* terhadap minat dan hasil belajar peserta didik pada pembelajaran Fiqh di MTsN 4 Blitar. Hal ini berdasarkan dari analisis uji *N-Gain Score* yang menunjukkan nilai *Asympt Sig. (2-tailed)* minat belajar sebesar 0,005 dan nilai *Asympt Sig. (2-tailed)* hasil belajar sebesar 0,002 dimana nilai signifikansi peserta didik kurang dari 0,05 dengan kriteria pengambil keputusan 0,005 < 0,05 dan 0,002 < 0,05. Dengan perhitungan nilai *effect size calculator (Cohen-D)* hasil belajar adalah sebesar 17,667% dan 0,84% yang berada pada tingkat efektifitas sedang. Jadi dapat disimpulkan bahwa, Ho ditolah dan Ha diterima sehingga ada pengaruh media *game edukasi* terhadap minat dan hasil belajar peserta didik pada pembelajaran Fiqh di MTsN 4 Blitar dengan tingkat efektifitas sedang.

B. Saran

Untuk meningkatkan kualitas pendidikan, maka peneliti memberikan saran sebagai berikut :

1. Bagi Kepala Sekolah

   Hasil penelitian ini diharapkan menjadi tambahan informasi khususnya MTsN 4 Blitar untuk memberikan dukungan yang positif serta memfasilitasi pendidik dalam rangka peningkatan mutu pendididikan.

2. Bagi Guru

   Hasil penelitian ini bagi guru diharapkan dapat membantu dalam penyampaian materi dengan menggunakan media pembelajaran *game edukatif* ini, selain itu dapat memberikan inovasi baru dalam ranah Pendidikan Agama Islam khusunya mata pelajaran Fikih. Karena dengan adanya media ini dapat memberikan semangat baru bagi guru untuk lebih mengeksplorasi pengetahuan tentang media yang dapat membantu proses pembelajaran.

3. Bagi Peserta Didik

   Hasil penelitian ini diharapkan dapat membantu peserta didik lebih semangat dalam belajar karena peserta didik akan mendapat penyegaran baru dengan media *game edukasi* (*quizizz*) ini, sehingga hasil belajarpun dapat ditingkatkan melalui pengaplikasian median ini.

4. Bagi Peneliti Selanjutnya

   Hasil penelitian ini bagi peneliti selanjutnya diharapkan bermanfaat sebagai petunjuk, arahan, maupun acuan serta bahan pertimbangan penyusunan rancangan penelitian yang lebih inovatif, kreatif lagi dari penelitian ini.