

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Setelah di lakukan pengembangan, maka bisa disimpulkan sebagai berikut:

1. Proses pengembangan media kuis interaktif berbasis *Baamboozle* menggunakan model pengembangan 4D, dengan menghasilkan pengembangan sebagai berikut: (a) *define* (pendefinisian) meliputi observasi, wawancara analisis kebutuhan siswa dan guru, serta analisis silabus akidah akhlak kelas XI materi akhlak pergaulan remaja. (b) *design* (perencanaan) yaitu membuat rancangan awal produk, merencanakan kuis dan menyusun kuis interaktif di media *Baamboozle* serta menyusun instrumen validasi. (c) *develop* (pengembangan) yaitu mengembangkan desain yang telah dibuat dengan menggunakan media *Baamboozle* yang telah disiapkan sebelumnya. Kemudian, mengimplementasikan media kuis interaktif berbasis *website Baamboozle* pada kelas XI MIPA dengan acuan silabus. (d) *disseminate* (penyebaran), merupakan tahap terakhir yang melibatkan uji skala kecil dengan 15 siswa kelas XI MIPA, dan uji skala besar dengan 26 siswa kelas XI di MA Tarbiyatul Islam Soko.
2. Hasil uji validasi pada media kuis interaktif berbasis *website Baamboozle* adalah "sangat layak." Hasil ini sesuai dengan uji validasi yang dilakukan oleh ahli media yang memperoleh hasil 87% dan uji validasi oleh ahli materi yang memperoleh hasil 100%. Selain itu, peneliti juga melakukan dua kali uji produk, yaitu uji coba skala kecil dan uji coba skala besar

menggunakan penyebaran angket responden. Pada uji skala kecil dengan 15 siswa, memperoleh skor maksimal 600 dan berhasil mendapat skor responden 367, yang dikonversikan menjadi persentase 61%, dan di kategorikan “**kurang layak**”. Kemudian peneliti melakukan uji coba skala besar dengan 26 siswa, memperoleh skor maksimal 1.040 dan mendapat skor responden 975, yang jika dipresentasikan menjadi 93,75%, maka media ini dapat dikategorikan “**sangat layak**” untuk diterapkan.

B. Saran

Dari hasil penelitian dan pengembangan yang telah dilakukan oleh peneliti, maka peneliti membuat saran sebagai berikut:

1. Dalam penelitian ini, peneliti menganggap desain media kuis interaktif berbasis *website Baamboozle* dianggap terlalu sederhana, sehingga disarankan bagi peneliti berikutnya untuk mempertimbangkan penggunaan *website* yang lebih jelas dan detail. Hal ini bertujuan agar media kuis interaktif berbasis *Baamboozle* dapat dibuat lebih lengkap dan efektif.
2. Jika media kuis interaktif berbasis *web Baamboozle* yang dikembangkan masih kurang memenuhi harapan pihak sekolah, maka diperlukan penelitian lanjutan untuk menyempurnakan media kuis interaktif berbasis *web Baamboozle* mengenai akhlak pergaulan remaja. Maka dengan ini peneliti menyarankan agar pihak sekolah lebih mengembangkan media kuis interaktif berbasis *baamboozle* ini dalam hal materi dan bahan ajar yang lebih komprehensif.