

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian tentang efektivitas penggunaan media edpuzzle dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran PAI & Budi pekerti materi jual beli di SMPN 4 Bojonegoro, dapat disimpulkan bahwa :

1. Media Edpuzzle sebagai media pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran PAI & Budi pekerti materi jual beli di SMPN 4 Bojonegoro berjalan dengan lancar. Siswa yang awalnya merasa jenuh dan kurang bersemangat, setelah dilakukan perlakuan pembelajaran menggunakan media edpuzzle menjadi lebih aktif dan antusias dalam pembelajaran. Dalam penerapannya siswa diminta untuk mendownload aplikasi Edpuzzle di google playstore, kemudian siswa diminta untuk join atau bergabung di kelas yang sudah di siapkan oleh peneliti. Selanjutnya, siswa login dengan menggunakan akun email masing-masing. Setelah itu, siswa mengklik video pembelajaran yang sudah disiapkan oleh peneliti.
2. Hasil belajar peserta didik mengalami peningkatan yang signifikan. Hal tersebut didasari dengan adanya perubahan nilai dalam hasil belajar siswa pada tahap pre test dan post test. Hasil belajar yang digunakan dalam

kemampuan kognitif serta nilai rata-rata siswa mengalami peningkatan dari pre test dan post test. Berdasarkan pengujian yang dilakukan bahwa sebelum diberikan perlakuan nilai rata-rata pre test 55 lebih rendah dari pada nilai setelah diberikan perlakuan dengan nilai rata-rata post test sebesar 83,79. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa adanya pengaruh pada penggunaan media Edpuzzle dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran PAI & Budi pekerti materi jual beli kelas VIII di SMPN 4 Bojonegoro.

Berdasarkan hasil uji paired T-test yang telah dilakukan, diketahui nilai signifikansi (Sig.) sebesar 0,000. Berdasarkan dasar pengambilan keputusan dalam uji paired T-test, nilai signifikansi (Sig.) $< 0,05$ atau $0,000 < 0,05$. Maka dapat disimpulkan bahwa hipotesis H_0 ditolak dan H_a diterima dikarenakan perbedaan pada pre test dan post test signifikan. Jadi, terdapat kesimpulan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan terhadap penggunaan media Edpuzzle dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran PAI & Budi pekerti materi jual beli kelas VIII di SMPN 4 Bojonegoro.

B. Saran

Berdasarkan penelitian yang telah di laksanakan, terdapat beberapa saran yang bisa peneliti berikan sebagai berikut :

1. Media Edpuzzle dapat dijadikan alternatif sebagai media pembelajaran interaktif bagi pendidik di SMPN 4 Bojonegoro dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran dengan memanfaatkan fitur-fitur yang dimiliki edpuzzle dalam menunjang pembelajaran serta meningkatkan hasil belajar siswa.
2. Apabila menggunakan media Edpuzzle, disarankan untuk membuat video pembelajaran sendiri karena itu jauh lebih menarik dibandingkan mengambil video dari youtube.

