

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian mengenai Evaluasi Pembelajaran Interaktif pada *Clash of Champion* Program Ruang Guru dalam Pembelajaran PAI di SDN 2 Bobosan Purwokerto Utara, maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif *Clash of Champion* memberikan pengaruh positif terhadap proses pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI). Penggunaan media tersebut mampu menciptakan suasana pembelajaran yang lebih aktif, menyenangkan, dan interaktif sehingga siswa lebih antusias dalam mengikuti pembelajaran. Pelaksanaan pembelajaran menggunakan *Clash of Champion* dilakukan melalui beberapa tahapan, yaitu kegiatan pendahuluan, kegiatan inti, dan kegiatan penutup. Guru menggunakan media pembelajaran berbasis digital berupa kuis, permainan edukatif, diskusi kelompok, dan tantangan pembelajaran yang berkaitan dengan materi PAI. Materi yang disampaikan antara lain mengenai ibadah haji, rukun Islam, doa harian, kisah nabi, akhlak terpuji, dan tata cara bersuci. Dalam pelaksanaannya, siswa terlihat lebih aktif bertanya, menjawab pertanyaan, serta bekerja sama dengan teman kelompoknya selama proses pembelajaran berlangsung.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara, penggunaan *Clash of Champion* Program Ruang Guru dinilai cukup efektif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. Hal tersebut terlihat dari meningkatnya semangat siswa dalam mengikuti pembelajaran PAI. Siswa menjadi lebih fokus memperhatikan penjelasan guru, lebih percaya diri ketika menjawab pertanyaan, dan lebih antusias mengikuti kegiatan pembelajaran dibandingkan saat menggunakan metode pembelajaran konvensional. Selain itu, pembelajaran yang dikemas dalam bentuk permainan edukatif membuat siswa merasa belajar sambil bermain sehingga suasana kelas menjadi lebih menyenangkan dan tidak membosankan.

Penggunaan media pembelajaran interaktif juga memberikan pengaruh terhadap keaktifan belajar siswa. Sebelum menggunakan media *Clash of*

Champion, sebagian siswa cenderung pasif dan kurang berpartisipasi dalam pembelajaran. Namun setelah penggunaan media tersebut, siswa terlihat lebih aktif berdiskusi, bertanya, dan memberikan pendapat selama pembelajaran berlangsung. Adanya sistem poin, tantangan, dan kerja kelompok membuat siswa lebih termotivasi untuk terlibat dalam proses pembelajaran.

Selain meningkatkan keterlibatan belajar siswa, penggunaan *Clash of Champion* juga membantu siswa memahami materi PAI dengan lebih mudah. Penyampaian materi melalui gambar, kuis interaktif, dan permainan edukatif membuat siswa lebih mudah mengingat materi yang telah dipelajari. Pembelajaran yang bersifat visual dan interaktif membantu siswa memahami konsep-konsep pembelajaran secara lebih sederhana dan menarik.

Meskipun demikian, dalam pelaksanaan pembelajaran menggunakan *Clash of Champion* masih terdapat beberapa kendala. Kendala utama yang dihadapi yaitu keterbatasan jaringan internet, keterbatasan perangkat pembelajaran, serta waktu pembelajaran yang terbatas. Selain itu, beberapa siswa terkadang terlalu fokus pada permainan sehingga guru perlu mengarahkan kembali siswa agar tetap memahami tujuan utama pembelajaran. Guru juga memerlukan persiapan yang lebih matang dalam menyiapkan media pembelajaran interaktif agar pembelajaran dapat berjalan dengan baik dan sesuai tujuan yang diharapkan.

Berdasarkan hasil penelitian tersebut, dapat disimpulkan bahwa penggunaan *Clash of Champion* Program Ruang Guru dalam pembelajaran PAI di SDN 2 Bobosan Purwokerto Utara mampu menciptakan pembelajaran yang lebih efektif, interaktif, dan menyenangkan. Media pembelajaran ini dapat menjadi salah satu alternatif yang dapat digunakan guru untuk meningkatkan kualitas pembelajaran Pendidikan Agama Islam di sekolah dasar.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, peneliti memberikan beberapa saran yang diharapkan dapat menjadi bahan pertimbangan bagi pihak sekolah, guru, maupun peneliti selanjutnya. Adapun saran-saran tersebut adalah sebagai berikut:

1. Bagi Sekolah

Sekolah diharapkan dapat memberikan dukungan yang lebih maksimal terhadap penggunaan media pembelajaran interaktif dalam proses pembelajaran, khususnya pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam. Dukungan tersebut dapat berupa penyediaan fasilitas pembelajaran yang memadai seperti jaringan internet yang stabil, proyektor, perangkat komputer, serta media pendukung lainnya agar proses pembelajaran interaktif dapat berjalan dengan lebih optimal.

Selain itu, sekolah juga diharapkan dapat memberikan pelatihan atau workshop kepada guru mengenai penggunaan media pembelajaran berbasis digital sehingga guru memiliki kemampuan yang lebih baik dalam mengembangkan pembelajaran yang kreatif dan inovatif. Dengan adanya dukungan dari sekolah, proses pembelajaran diharapkan dapat mengikuti perkembangan teknologi dan kebutuhan siswa pada era digital saat ini.

Sekolah juga diharapkan mampu menciptakan lingkungan pembelajaran yang mendukung penggunaan teknologi secara positif sehingga siswa tidak hanya menggunakan teknologi untuk hiburan semata, tetapi juga sebagai sarana belajar yang efektif. Dengan demikian, kualitas pembelajaran di sekolah dapat terus meningkat dan mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menarik bagi siswa.

2. Bagi Guru

Guru diharapkan dapat terus mengembangkan kreativitas dalam menggunakan media pembelajaran interaktif agar proses pembelajaran menjadi lebih menarik dan tidak monoton. Guru perlu menyesuaikan media pembelajaran dengan karakteristik dan kebutuhan siswa sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai secara maksimal.

Dalam menggunakan *Clash of Champion* Program Ruang Guru, guru diharapkan tidak hanya berfokus pada permainan atau kuis semata, tetapi juga tetap memperhatikan pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran. Guru perlu memberikan arahan dan pendampingan kepada

siswa agar kegiatan pembelajaran tetap berjalan sesuai tujuan pembelajaran yang telah ditentukan.

Selain itu, guru juga diharapkan dapat meningkatkan kemampuan dalam memanfaatkan teknologi pembelajaran sehingga dapat menciptakan inovasi pembelajaran yang lebih kreatif dan efektif. Guru perlu melakukan evaluasi secara berkala terhadap penggunaan media pembelajaran agar dapat mengetahui kelebihan dan kekurangan media yang digunakan dalam proses pembelajaran

Guru juga diharapkan dapat menciptakan suasana pembelajaran yang aktif dan menyenangkan sehingga siswa merasa nyaman dan termotivasi untuk belajar. Dengan adanya pembelajaran yang interaktif, siswa diharapkan tidak hanya memperoleh pengetahuan, tetapi juga mampu meningkatkan rasa percaya diri, kerja sama, dan kemampuan berpikir kritis dalam pembelajaran.

3. Bagi Peneliti Selanjutnya

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi bagi peneliti selanjutnya yang ingin melakukan penelitian mengenai penggunaan media pembelajaran interaktif dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam maupun mata pelajaran lainnya. Peneliti selanjutnya diharapkan dapat mengembangkan penelitian dengan cakupan yang lebih luas dan menggunakan metode penelitian yang lebih mendalam.

Selain itu, peneliti selanjutnya diharapkan dapat meneliti pengaruh penggunaan media pembelajaran interaktif terhadap hasil belajar siswa secara lebih spesifik, misalnya terhadap peningkatan prestasi belajar, kemampuan berpikir kritis, maupun kemampuan kerja sama siswa. Penelitian selanjutnya juga dapat mengembangkan media pembelajaran interaktif yang lebih inovatif dan sesuai dengan perkembangan teknologi pendidikan saat ini.

Peneliti selanjutnya juga diharapkan dapat melakukan penelitian dengan subjek dan lokasi penelitian yang berbeda sehingga dapat memberikan hasil penelitian yang lebih bervariasi dan lebih luas. Dengan

adanya penelitian lanjutan, diharapkan penggunaan media pembelajaran interaktif dapat terus berkembang dan memberikan kontribusi positif terhadap peningkatan kualitas pendidikan di Indonesia.

