

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah diuraikan secara mendalam pada Bab IV, serta mengacu pada tiga tujuan penelitian yang telah ditetapkan, dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut.

1. *Media Adventure Board* berhasil diaplikasikan sebagai media pembelajaran Al-Qur'an Hadits pada peserta didik kelas VII MTsN 5 Kota Padang. Media ini dirancang secara manual dalam bentuk dua dimensi, terdiri dari papan permainan, kartu pertanyaan, kartu tantangan, bidak, dan dadu, serta didukung oleh instrumen penilaian yang valid (31 dari 40 butir soal dinyatakan valid) dan reliabel (Cronbach's Alpha = 0,711, kategori Tinggi).
2. *Media Adventure Board* terbukti efektif diterapkan dalam pembelajaran Al-Qur'an Hadits di kelas VII.3 MTsN 5 Kota Padang. Pelaksanaan pembelajaran berjalan sistematis melalui tahap persiapan, pelaksanaan, dan penutup, serta berhasil menciptakan suasana pembelajaran yang aktif, interaktif, kompetitif secara sehat, dan menyenangkan, jauh lebih baik dibandingkan kelas kontrol yang menggunakan metode konvensional.
3. Penggunaan media *Adventure Board* terbukti secara signifikan meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas VII MTsN 5 Kota Padang pada mata pelajaran Al-Qur'an Hadits. Hal ini dibuktikan dengan rata-rata gain kelas eksperimen (22,97 poin) yang lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol (17,19 poin), rata-rata N-Gain kelas eksperimen (0,6722) yang lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol (0,5520), serta hasil uji Mann-Whitney U Test yang menunjukkan Asymp. Sig. (2-tailed) < 0,001 (< 0,05), sehingga H₀ ditolak dan H₁ diterima. Dengan demikian, hipotesis

penelitian yang menyatakan bahwa penggunaan media pembelajaran *Adventure Board* berefektivitas signifikan terhadap peningkatan hasil belajar peserta didik kelas VII MTsN 5 Kota Padang dapat diterima.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan kesimpulan yang telah dirumuskan di atas, peneliti mengajukan beberapa saran konstruktif kepada berbagai pihak yang terkait sebagai berikut.

1. Bagi Guru Al-Qur'an Hadits, disarankan untuk menjadikan media *Adventure Board* sebagai salah satu alternatif media pembelajaran yang digunakan secara rutin, mengingat media ini terbukti meningkatkan keterlibatan aktif dan hasil belajar peserta didik. Guru juga disarankan memberikan pendampingan khusus bagi peserta didik yang memperoleh N-Gain rendah atau negatif agar tidak tertinggal dalam pencapaian hasil belajar.
2. Bagi peserta didik, diharapkan dapat memanfaatkan media pembelajaran berbasis permainan seperti *Adventure Board* secara optimal sebagai sarana belajar yang aktif dan menyenangkan, serta menginternalisasi nilai-nilai Al-Qur'an Hadits seperti sabar, syukur, dan istikamah dalam kehidupan sehari-hari, bukan sekadar dipahami secara kognitif semata.
3. Bagi pihak sekolah, disarankan untuk mendukung pengaplikasian media pembelajaran berbasis permainan melalui penyediaan anggaran, pelatihan guru dalam pengembangan media inovatif, dan penyediaan sarana belajar yang kondusif, demi terwujudnya pembelajaran yang lebih berpusat pada peserta didik (student centered) sesuai dengan arah Kurikulum Merdeka Belajar.
4. Bagi peneliti selanjutnya, disarankan untuk menggunakan sampel penelitian yang

lebih besar dan representatif, memperluas pengukuran hasil belajar ke aspek afektif dan psikomotorik selain aspek kognitif, mengkaji retensi pemahaman peserta didik dalam jangka panjang, serta mempertimbangkan pengembangan versi digital media *Adventure Board* berbasis aplikasi mobile atau web agar lebih mudah diakses dan diterapkan secara lebih luas.



UIN IMAM BONJOL
PADANG

DAFTAR PUSTAKA

- Abduhrohman, M. N., Qonita, N., Yulianti, Y., Hanifah, Z. P., Jenuri, J., & Suwarma, D. M. (2025). Relevansi penggunaan metode ceramah dalam pembelajaran berdiferensiasi di sekolah dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar (JIPDAS)*, 5(1), 257–261.
- Ababil, A. M. S., Abidin, Z., Saifuddin, S., & Fawait, A. (2025). Penerapan Gamifikasi dalam Pembelajaran Pendidikan Islam untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Peserta didik. *Indonesian Journal on Education (IJoEd)*, 1(4), 316–322.
- Akbar, R., dkk. (2023). Experimental research dalam metodologi pendidikan. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*.
- Ana, N. N., & Hulopi, F. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *Journal of Education Development & Technology Research*, 1(1), 89–96.
- Ali, A., Maniboey, L. C., Megawati, R., Djarwo, C. F., & Listiani, H. (2024). *Media pembelajaran interaktif: Teori komprehensif dan pengembangan media pembelajaran interaktif di sekolah dasar*. PT. Sonpedia Publishing Indonesia.
- Aqmarina, D. N., & Susilo, M. J. (2025). Efektifitas penggunaan media interaktif terhadap hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran pendidikan agama Islam. *Ta'lif: Jurnal Pendidikan dan Agama Islam*, 1(1), 39–53.
- Arikunto, S. (2013). *Dasar dasar evaluasi pendidikan* (Edisi Revisi). Bumi Aksara.
- Arsyad, A. (2017). *Media pembelajaran* (Edisi Revisi). PT RajaGrafindo Persada.
- Azis, A., Hilmy, M., & Erawati, D. (2025). Integrasi Media dalam Pembelajaran: Pendekatan Konstruktivisme Vygotsky: Media Integration in Learning: Vygotsky's Constructivism Approach. *Anterior Jurnal*, 24(3), 1–7.
- Brookfield, S. D., & Preskill, S. (2005). *Discussion as a way of teaching: Tools and techniques for democratic classrooms* (2nd ed.). Jossey Bass.
- Daradjat, Z. (2014). *Ilmu pendidikan Islam*. Bumi Aksara.

- Departemen Agama RI. (2005). *Al Qur'an dan terjemahannya*. Toha Putra.
- Faradillah, A., Hadi, W., & Soro, S. (2020). [Judul artikel tidak lengkap].
- Garaika, & Darmanah. (2019). *Metodologi penelitian*. CV. Hira Tech.
- Ibnu Katsir, I. (2016). *Tafsir al Qur'an al 'Adzim*. Dar al Manar.
- Istiqomah, K., Ulya, A. G., Linsiana, S., & Rofiq, M. (2023). Pendidikan Islam dalam sistem pendidikan nasional. *Andragogi: Jurnal Pendidikan Islam dan Manajemen Pendidikan Islam*, 5(01), 51–60.
- Istikomah, E., Yunisa, E., Mulyani, E., Maelasari, M., Supiyati, Y., & Rosadi, A. (2026). The Use of *Gamification* Media Based on Quiz Competitions (LCC) to Improve Understanding of the Qur'an and Hadith Subject in the Ninth Grade of MTs I'anatuth Tholibin Sukabumi. *Classroom: Journal of Islamic Education*, 3(1), 1 16.
- Junaedi, M. (2008). *Paradigma baru filsafat pendidikan Islam*. Alfabet.
- Khuluqo, I. (2017). *Belajar dan pembelajaran*. Pustaka Pelajar.
- Kunandar. (2013). *Penilaian autentik penilaian hasil belajar peserta didik berdasarkan Kurikulum 2013*. PT Raja Grafindo Persada.
- Kurniawan, A. W., & Puspitaningtyas, Z. (2016). *Metode penelitian kuantitatif*. Pandiva Buku.
- Lubnah, K., & Auliya, N. (2025). Pengaplikasian GAMALOKA (*Adventure Board Lokawisata Jepara*) sebagai media pembelajaran matematika. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 2(2), 13.
- Magdalena, I., dkk. (2021). Analisis instrumen tes sebagai alat evaluasi pada mata pelajaran SBDP peserta didik kelas II SDN Duri Kosambi 06 Pagi. *Nusantara: Jurnal Pendidikan dan Ilmu Sosial*, 3(2).
- Majid, A. (2012). *Belajar dan pembelajaran Pendidikan Agama Islam*. PT. Remaja Rosdakarya.
- Mardiana, & Andi, M. (2017). Penggunaan media pembelajaran berbasis permainan untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik. *Jurnal Pendidikan*, 5(2), 45–58.

- Masykur, M. R. (2019). [Judul artikel]. *Jurnal Al Makrifat*, 4(2).
- Muliawan, J. U. (2016). *45 model pembelajaran spektakuler*. Ar Ruzz Media.
- Mulyadi. (2010). *Evaluasi pendidikan: Pengaplikasian model evaluasi pendidikan agama di sekolah*. UIN Maliki Press.
- Nurafni, N. (2025). *Pengaplikasian media pembelajaran berbasis game edukasi berbantuan PowerPoint pada materi statistika untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik kelas X SMA Negeri 6 Palopo*. Universitas Islam Negeri Palopo.
- Offirstson, T. (2014). *Aktivitas pembelajaran matematika melalui inkuiri berbantuan software Cinderella*. CV Budi Utama.
- Peraturan Pemerintah Nomor 55 Tahun 2007 tentang Pendidikan Agama dan Keagamaan.
- Rusman. (2017). *Belajar & pembelajaran: Berorientasi standar proses pendidikan*. Kencana.
- Sahir, S. H. (2022). *Metodologi penelitian*. Penerbit KBM Indonesia.
- Sari, N., Kaharuddin, A., Zulfikar, M., Elvierayani, R. R., Rinawati, A., Kuspiyah, H. R., ... & Ramadan, N. S. (2025). *Strategi Pembelajaran Mendalam*. Andi Kaharuddin.
- Saleh, M. S., Syahrudin, S., Saleh, M., Azis, I., & others. (2023). *Media pembelajaran*. Eureka Media Aksara.
- Sanjaya, W. (2013). *Penelitian pendidikan: Jenis, metode dan prosedur*. Prenada Media Group.
- Sari, R. K., Mudjiran, M., Fitria, Y., & Irsyad, I. (2021). Meningkatkan motivasi dan hasil belajar peserta didik dalam pembelajaran tematik berbantuan permainan edukatif di sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(6), 5593 5600.
- Septiani, T. (2025). *Efektifitas metode cerdas cermat cepat dan tepat terhadap hasil belajar peserta didik Pendidikan Agama Islam kelas VII SMP 1 Batang Anai*. UIN IB.
- Sidik, N. A. H., Fahmi, F., Umami, K., Akbar, Z., & others. (2023). *Media pembelajaran (Suatu pengantar sarana pendidikan)*. Mega Press Nusantara.

- Soebahar, A. H. (2013). *Kebijakan pendidikan Islam: Dari ordonansi guru sampai UU Sisdiknas*. RajaGrafindo.
- Sundayana, H. R. (2018). *Statistika penelitian pendidikan*.
- Suparta. (2016). *Pengantar teori dan aplikasi Pengaplikasian kurikulum PAI*. Rajawali Press.
- Switri, E. (2025). *Cooperative Learning, Teori, Prinsip Dan Model*. PT. Sonpedia Publishing Indonesia.
- Syafei, I. (2025). *Media Pembelajaran*. Penerbit Widina.
- Tafsir, A. (2012). *Ilmu pendidikan Islam*. Remaja Rosdakarya.
- Uno, H. B. (2016). *Perencanaan pembelajaran*. PT. Bumi Aksara.
- Wahyu Ningsih. (2021). Hubungan media pembelajaran dengan peningkatan motivasi belajar peserta didik pada mata pelajaran PAI di SMP Iptek Sengkol Tangerang Selatan. *Tarbawi: Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 6(1).