

BAB V PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan dalam skripsi yang berjudul Pengaruh Media Pembelajaran *Powtoon* terhadap Hasil Belajar Sejarah Kebudayaan Islam Siswa Kelas VIII MTsN 3 Cirebo. Dapat disimpulkan bahwa:

1. Dari hasil penelitian menunjukkan bahwa tingkat keefektifitas penerapan media pembelajaran *powtoon* di MTsN 3 Cirebon dalam kategori baik, dengan menganalisis hasil angket yang dibagikan kepada 31 responden dan diperoleh hasil perhitungan sebesar 80,2%. Hal ini terbukti bahwa media pembelajaran *powtoon* dapat berjalan dengan baik dan siswa mampu memahami materi pelajaran yang diberikan dengan baik.
2. Dari hasil belajar siswa pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam, terbukti berdasarkan hasil penghitungan mean (81,45), median (82, 25) dan modus (82,8) maka dapat disimpulkan bahwa hasil belajar siswa pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) kelas VIII C MTsN 3 Cirebon dalam kategori baik.
3. Adapun pengaruh penerapan media pembelajaran *powtoon* terhadap Hasil Belajar terdapat pengaruh yang positif dan signifikan. Hal ini dapat dibuktikan dari perhitungan Diperoleh t_{hitung} 14,072 lebih besar dari pada taraf t_{tabel} baik pada taraf signifikansi 1% ($14,072 > 2,462$) maupun pada taraf signifikansi 5% ($14,07 > 1,699$). Maka jika $t_{hitung} > t_{tabel}$ H_0 diterima dan H_0 ditolak. Artinya hipotesis yang menyatakan bahwa adanya pengaruh dalam penggunaan media pembelajaran *powtoon* terhadap hasil belajar pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) MTsN 3 Cirebon.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh, dan berdasarkan penelitian yang telah dilakukan dengan segala keterbatasan yang dimiliki oleh penyusun, maka saran yang dapat diberikan adalah sebagai berikut:

1. Untuk Siswa

Penerapan model pembelajaran *problem based learning* diharapkan dapat diterapkan dalam mempelajari materi pembelajaran lain dan meningkatkan hasil belajar khususnya pada mata pelajaran Akidah Akhlak

Guru

2. Bagi Guru

Pembelajaran hendaknya menerapkan berbagai media pembelajaran yang dapat membuat siswa giat untuk belajar seperti media pembelajaran *powtoon* untuk meningkatkan pembelajaran agar keberhasilan dalam proses belajar dan mengajar di kelas tercapai.

3. Bagi Kepala Sekolah

Sebagai bahan pertimbangan bagi kepala sekolah untuk memfasilitasi semua kebutuhan kegiatan dalam belajar-mengajar dan menciptakan lingkungan dan suasana belajar yang nyaman.

4. Bagi Peneliti lain

Sebagai bahan referensi untuk penelitian berikutnya media pembelajaran *powtoon*.

