

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

1. Penggunaan media pembelajaran *Educandy* dalam mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) di MTs Salafiyah Kota Cirebon menunjukkan hasil yang positif. Media *Educandy* sebagai media berbasis permainan edukatif terbukti meningkatkan minat, motivasi, dan pemahaman siswa. Guru membimbing siswa dalam mengakses link *Educandy* tanpa perlu membuat akun, sehingga penggunaannya lebih praktis.
2. Media *Educandy* membantu mengurangi kejenuhan belajar siswa kelas VIII B, yang meliputi kelelahan emosi, kelelahan fisik, kelelahan kognitif, dan kehilangan motivasi. Suasana kelas menjadi lebih menyenangkan dan interaktif, serta mendorong siswa lebih aktif dalam pembelajaran.
3. Kelebihan Media *Educandy* antara lain: mudah diakses, fitur permainan yang menarik dan sesuai dengan materi, serta memudahkan guru dalam membuat soal. Namun, kekurangannya meliputi ketergantungan pada internet, keterbatasan fitur dalam versi gratis, dan belum adanya sistem pelaporan otomatis.

B. Saran

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

1. Bagi Sekolah

Sekolah disarankan menyediakan fasilitas pendukung pembelajaran digital, seperti jaringan internet yang stabil dan perangkat pembelajaran yang memadai. Selain itu, perlu diadakan pelatihan atau workshop tentang penggunaan media digital secara berkala.

2. Untuk Guru

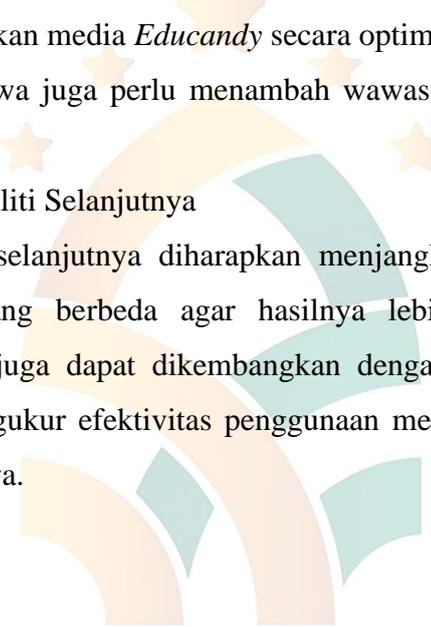
Guru disarankan terus berinovasi dalam menggunakan media digital seperti *Educandy*. Media ini sebaiknya dipadukan dengan metode lain seperti diskusi, ceramah, dan presentasi kelompok agar pembelajaran lebih bervariasi. Guru juga perlu memberikan penjelasan materi secara menyeluruh sebelum menggunakan *Educandy*.

3. Untuk Siswa

Siswa diharapkan lebih aktif dalam mengikuti pembelajaran dan memanfaatkan media *Educandy* secara optimal. Selain bermain sambil belajar, siswa juga perlu menambah wawasan dengan membaca dan berdiskusi.

4. Untuk Peneliti Selanjutnya

Penelitian selanjutnya diharapkan menjangkau mata pelajaran atau sekolah yang berbeda agar hasilnya lebih luas dan mendalam. Penelitian juga dapat dikembangkan dengan pendekatan kuantitatif untuk mengukur efektivitas penggunaan media digital terhadap hasil belajar siswa.



UINSSC

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SIBER
SYEKH NURJATI CIREBON