

BAB V

PENUUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan analisis hasil penelitian dapat diraih kesimpulan bahwa penelitian ini:

1. Secara keseluruhan, implementasi metode PBL berbantuan komik digital di kelas VI C MIN 1 Cirebon dapat dinyatakan berhasil dan terlaksana dengan baik, meskipun masih terdapat beberapa aspek yang perlu diperbaiki. Persentase keterlaksanaan aktivitas guru pada ketiga pertemuan, mendapat presentase, 79%, 83% dan 83%. dan aktivitas siswa sebesar 75%, 80% dan 85% menunjukkan bahwa metode ini dapat diterapkan secara efektif pada pembelajara fiqih di tingkat Madrasah Ibtidaiyah. Penggunaan komik digital sebagai media pendukung terbukti sangat membantu dalam menyajikan masalah autentik yang menarik dan mudah dipahami siswa. Untuk implementasi selanjutnya, perlu dilakukan perbaikan dalam manajemen waktu, pemerataan bimbingan kepada semua kelompok, dan peningkatan kualitas validasi pengetahuan agar miskonsepsi dapat teridentifikasi dan dikoreksi dengan baik.
2. Bahwa kemampuan pemecahan masalah siswa kelas eksperimen yang diajarkan dengan metode PBL berbantuan komik digital dengan siswa kelas kontrol yang diajarkan dengan metode Kooperatif Think-Pair-Share. ditunjukkan melalui: (1) Selisih peningkatan rata-rata nilai sebesar 3,90 poin (11,58 dengan 7,68), (2) Perbedaan rata-rata N-Gain sebesar 0,14 (0,31 dengan 0,17), hampir dua kali lipat, (3) Selisih peningkatan ketuntasan belajar sebesar 30 poin persentase (50% dengan 20%), (4) Pergeseran distribusi frekuensi yang lebih dramatis di kelas eksperimen.
3. Bahwa metode PBL berbantuan komik digital memberikan pengaruh yang signifikan terhadap kemampuan pemecahan masalah siswa kelas VI C pada pembelajaran Fiqih di MIN 1 Cirebon. Pengaruh ini ditunjukkan melalui peningkatan rata-rata nilai sebesar 11,58 poin, pergeseran distribusi frekuensi dari kategori rendah-sedang ke sedang-tinggi, peningkatan ketuntasan belajar sebesar 50%, dan nilai R^2 sebesar 52,6%

yang termasuk kategori moderat. Keberhasilan ini tidak lepas dari peran komik digital yang efektif dalam menyajikan masalah secara menarik dan konteks, serta proses pembelajaran PBL yang melatih siswa berpikir sistematis sesuai indikator pemecahan masalah Polya. Hasil ini memperkuat teori dan penelitian terdahulu tentang efektivitas *problem based learning* dan komik digital, serta membuka peluang untuk pengembangan pembelajaran fikih yang lebih inovatif dan berorientasi pada pengembangan HOTS.

B. Saran dan Rekomendasi Penelitian

Berdasarkan hasil penelitian tentang pengaruh metode *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan komik digital terhadap kemampuan pemecahan masalah siswa, berikut adalah saran yang diberikan peneliti kepada peneliti selanjutnya:

Metode *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan komik digital terbukti efektif dalam meningkatkan kemampuan pemecahan masalah siswa dengan pengaruh sebesar 52,6%. Oleh karena itu, metode ini dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif metode pembelajaran yang layak untuk dikembangkan lebih lanjut oleh peneliti selanjutnya, baik pada jenjang pendidikan yang berbeda, materi fikih yang lebih beragam, maupun dengan kombinasi media digital lainnya. Peneliti selanjutnya diharapkan dapat menjadikan metode PBL berbantuan komik digital ini sebagai rujukan, inspirasi, dan titik tolak dalam merancang penelitian yang lebih luas dan mendalam. Metode ini dapat dikembangkan tidak hanya pada materi Fiqih, tetapi juga pada materi PAI lainnya seperti Akidah Akhlak, Quran Hadits, dan Sejarah Kebudayaan Islam, bahkan dapat diperluas ke jenjang pendidikan yang lebih tinggi seperti Madrasah Tsanawiyah (MTs) maupun Madrasah Aliyah (MA). Selain itu, peneliti selanjutnya juga dapat mengeksplorasi kombinasi metode PBL dengan berbagai media digital lainnya yang terus berkembang, seperti video animasi interaktif, *augmented reality*, atau platform pembelajaran berbasis aplikasi, guna memperkaya variasi media yang digunakan dan semakin meningkatkan keterlibatan serta motivasi belajar siswa.

Lebih jauh, mengingat bahwa 47,4% peningkatan kemampuan pemecahan masalah dalam penelitian ini masih dipengaruhi oleh faktor-faktor lain di luar metode pembelajaran, peneliti selanjutnya sangat disarankan untuk meneliti faktor-faktor tersebut secara lebih mendalam, seperti motivasi belajar, gaya belajar, kemampuan awal siswa, serta dukungan lingkungan keluarga. Dengan mengintegrasikan analisis terhadap faktor-faktor tersebut ke dalam desain penelitian berikutnya, diharapkan akan diperoleh gambaran yang lebih komprehensif dan menyeluruh mengenai variabel-variabel yang berkontribusi terhadap keberhasilan implementasi metode PBL berbantuan komik digital. Melalui upaya penelitian yang berkesinambungan dan kolaboratif, metode PBL berbantuan komik digital ini diharapkan dapat berkembang menjadi sebuah model pembelajaran yang baku, teruji, dan dapat diadopsi secara luas oleh para pendidik di berbagai madrasah di seluruh Indonesia, demi terwujudnya pembelajaran fikih yang lebih inovatif, bermakna, dan berdampak nyata bagi peningkatan kualitas pendidikan Islam di tanah air.



UINSSC

**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SIBER
SYEKH NURJATI CIREBON**