

BAB V

PENUTUP

Bab ini menyajikan kesimpulan dari hasil penelitian mengenai pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) berbantuan aplikasi Quizizz untuk memfasilitasi pemahaman konsep peserta didik pada materi Akhlak di SMK S10 Telekomunikasi Bengkulu. Selain memuat kesimpulan penelitian, bab ini juga menjelaskan implikasi hasil penelitian terhadap pembelajaran serta memberikan rekomendasi pemanfaatan dan pengembangan produk pada penelitian selanjutnya. Penyajian dilakukan secara sistematis agar dapat menjadi bentuk pertanggungjawaban ilmiah atas hasil penelitian yang telah dilaksanakan

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan yang telah dilakukan, maka dapat ditarik beberapa kesimpulan sebagai berikut.

1. Proses pengembangan LKPD berbantuan aplikasi Quizizz dilakukan menggunakan metode Research and Development (R&D) dengan model ADDIE yang terdiri atas lima tahapan, yaitu Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation. Hasil akhir pengembangan berupa LKPD berbantuan aplikasi Quizizz yang memuat materi Akhlak, aktivitas pembelajaran, studi kasus, refleksi, dan evaluasi digital melalui aplikasi Quizizz.
2. Tingkat kevalidan LKPD berbantuan aplikasi Quizizz memperoleh nilai rata-rata sebesar 4,6 dengan kategori sangat valid. Hasil validasi menunjukkan bahwa produk yang dikembangkan telah memenuhi kelayakan pada aspek materi, media, dan instrumen soal, sehingga LKPD berbantuan aplikasi Quizizz dinyatakan layak digunakan dalam pembelajaran Akhlak di SMK.
3. Tingkat kepraktisan LKPD berbantuan aplikasi Quizizz berdasarkan respons peserta didik memperoleh persentase sebesar 82% dengan kategori sangat praktis. Hasil tersebut menunjukkan bahwa LKPD berbantuan aplikasi Quizizz mudah digunakan, menarik, dan dapat mendukung proses pembelajaran Akhlak secara interaktif. Namun demikian, penelitian ini terbatas pada pengukuran validitas dan

kepraktisan, sehingga belum mengukur efektivitas produk terhadap peningkatan hasil belajar peserta didik. Integrasi aplikasi Quizizz juga memberikan pengalaman evaluasi digital yang dapat membantu peserta didik mengikuti proses pembelajaran dengan lebih aktif.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, maka peneliti memberikan beberapa saran sebagai berikut:

1. Bagi Guru

Guru Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti diharapkan dapat memanfaatkan LKPD berbantuan aplikasi Quizizz sebagai alternatif media pembelajaran yang inovatif dan interaktif dalam pembelajaran akhlak. Guru juga diharapkan mampu mengembangkan kreativitas dalam menyusun aktivitas pembelajaran yang kontekstual sehingga peserta didik tidak hanya memahami konsep secara teoritis, tetapi juga mampu menerapkan nilai-nilai akhlak dalam kehidupan sehari-hari dan dunia kerja. Selain itu, guru perlu terus meningkatkan kompetensi digital agar mampu mengintegrasikan teknologi pembelajaran secara efektif sesuai perkembangan zaman.

2. Bagi Peserta Didik

Peserta didik diharapkan dapat memanfaatkan LKPD berbantuan aplikasi Quizizz secara optimal untuk meningkatkan pemahaman konsep akhlak dan membangun sikap belajar yang aktif, mandiri, serta bertanggung jawab. Peserta didik juga diharapkan mampu menginternalisasi nilai-nilai akhlak yang dipelajari ke dalam perilaku nyata, baik di lingkungan sekolah, keluarga, maupun masyarakat. Penggunaan media digital hendaknya tidak hanya dijadikan sarana hiburan, tetapi juga sebagai media pembelajaran yang mendukung pengembangan karakter dan kompetensi diri.

3. Bagi Sekolah

Sekolah diharapkan memberikan dukungan terhadap pengembangan dan pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi digital sebagai bagian dari inovasi pendidikan di era modern. Dukungan

tersebut dapat berupa penyediaan fasilitas teknologi, akses internet, pelatihan guru, serta kebijakan yang mendorong penggunaan media pembelajaran interaktif di kelas. Sekolah juga diharapkan menjadikan pembelajaran akhlak sebagai bagian penting dalam pembentukan karakter dan budaya sekolah yang positif.

4. Bagi Peneliti Selanjutnya

Penelitian ini masih memiliki keterbatasan, khususnya pada ruang lingkup materi yang hanya berfokus pada materi akhlak serta subjek penelitian yang terbatas pada beberapa sekolah SMK di Kota Bengkulu. Oleh karena itu, peneliti selanjutnya diharapkan dapat mengembangkan penelitian pada materi Pendidikan Agama Islam lainnya, jenjang pendidikan yang berbeda, atau menggunakan model dan platform digital lain yang lebih variatif. Penelitian selanjutnya diharapkan dapat mengkaji efektivitas LKPD berbantuan aplikasi Quizizz terhadap peningkatan hasil belajar atau pemahaman konsep peserta didik, karena penelitian ini hanya terbatas pada uji validitas dan kepraktisan.