

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan analisis komprehensif yang telah diuraikan dalam Bab IV mengenai penelitian dan pengembangan media pembelajaran *CATRA* (modul belajar berbasis android dengan pendekatan *gamification*) di SMA Bodhisattva Bandar Lampung, dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut.

1. Proses pengembangan produk berupa media pembelajaran *CATRA* dilaksanakan melalui serangkaian tahapan sistematis untuk menghasilkan media pembelajaran yang optimal. Tahapan tersebut meliputi: a) Persiapan teknis b) Pengumpulan data atau studi pendahuluan c) Analisis hasil temuan data pada studi pendahuluan. Selanjutnya, tahap implementasi mencakup: a) Analisis kebutuhan pengembangan, meliputi identifikasi kebutuhan perangkat keras, perangkat lunak, dan perancangan desain media b) Perancangan desain media, mencakup penyusunan garis besar isi materi, pembuatan *flowchart*, serta penulisan naskah atau *storyboard* c) Realisasi desain media, meliputi pembuatan latar belakang (*background*) dan pengembangan aplikasi android.
2. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran *CATRA* telah melalui proses validasi yang komprehensif dari tiga validator utama, yaitu ahli media, ahli materi, dan guru agama Buddha SMA Bodhisattva. Ketiga validator memberikan penilaian dengan kategori "sangat layak" untuk implementasi media pembelajaran ini. Dalam tahap uji coba produk, media pembelajaran *CATRA* diimplementasikan pada siswa kelas XI SMA Bodhisattva Bandar Lampung. Pengujian dilakukan menggunakan metode *one group pretest-posttest* dengan melibatkan siswa beragama Buddha. Berdasarkan hasil analisis *Paired Sample T Test*, ditemukan

perbedaan yang signifikan antara nilai siswa sebelum dan sesudah penggunaan media pembelajaran ini, hal ini membuktikan bahwa media *CATRA* memberikan dampak positif terhadap hasil belajar siswa. Keseluruhan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *CATRA* terbukti layak dan efektif untuk digunakan dalam proses pembelajaran. Pengembangan media ini berhasil meningkatkan efektivitas pembelajaran agama Buddha, khususnya untuk siswa kelas XI di SMA Bodhisattva Bandar Lampung.

B. Implikasi

Penelitian dan pengembangan ini didasarkan pada paradigma bahwa inovasi edukatif yang efektif dapat berawal dari konsep-konsep sederhana namun memiliki dampak signifikan terhadap proses pembelajaran peserta didik. Hal ini menjadi landasan bagi peneliti dalam mengembangkan media pembelajaran berbasis aplikasi Android yang, meskipun sederhana dalam desain, memiliki potensi besar untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran. Media ini dirancang sebagai solusi alternatif terhadap keterbatasan buku teks konvensional yang sering kali kurang mampu mempertahankan minat dan motivasi peserta didik, sehingga berpotensi menimbulkan kejenuhan dalam proses belajar.

Hasil dari pengembangan ini dapat digunakan dalam pembelajaran Agama Buddha kelas 11 Khususnya di SMA Bodhisattva. Aplikasi ini mencakup materi yang selaras dengan silabus, khususnya konsep Empat Kebenaran Mulia (*Cattari Ariya Saccani*). Signifikansi dan kelayakan produk ini telah divalidasi melalui serangkaian evaluasi komprehensif yang melibatkan ahli media, ahli materi dan praktisi pendidikan Agama Buddha dari SMA Bodhisattva. Hasil validasi menunjukkan tingkat kelayakan yang sangat tinggi, mengindikasikan bahwa aplikasi *CATRA* memenuhi standar kualitas yang diperlukan untuk implementasi dalam konteks pembelajaran formal.

C. Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan ini, beberapa saran yang dapat diajukan sebagai berikut:

1. Media pembelajaran ini telah dikembangkan sesuai dengan prinsip-prinsip desain instruksional dan telah diselaraskan dengan kurikulum pendidikan Agama Buddha, serta telah melalui proses validasi komprehensif oleh ahli media, ahli materi, dan praktisi pendidikan Agama Buddha, maka disarankan agar para pendidik, mengimplementasikan produk ini dalam proses pembelajaran. Integrasi media ini berpotensi meningkatkan efektivitas penyampaian materi dan keterlibatan peserta didik.
2. Untuk optimalisasi penggunaan media ini, para pendidik atau guru direkomendasikan untuk memahami fitur-fitur dan konten media pembelajaran terlebih dahulu supaya penggunaan lebih efisien dan efektif.
3. Para guru Agama Buddha dianjurkan untuk mengintegrasikan media pembelajaran Aplikasi *CATRA* ke dalam strategi instruksional mereka. Penggunaan media ini dapat memperkaya pengalaman belajar peserta didik dan meningkatkan pemahaman mereka terhadap konsep-konsep kunci dalam Agama Buddha.
4. Bagi peneliti selanjutnya, terbuka peluang untuk mengembangkan media pembelajaran inovatif lainnya dengan pendekatan yang berbeda. Hal ini dapat mencakup eksplorasi teknologi pembelajaran terkini yang sesuai dengan perkembangan dalam bidang pendidikan Agama Buddha.

Implementasi saran-saran ini diharapkan dapat berkontribusi pada peningkatan kualitas pembelajaran Agama Buddha, serta mendorong inovasi berkelanjutan dalam pengembangan media pembelajaran.