

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan sebuah media pembelajaran inovatif berupa Alat Peraga Edukatif (APE) bernama BIKIPASI (Bianglala Kisah Panggung Sinaran) untuk mendukung proses pembelajaran di Sekolah Minggu Buddha Dharma Santi, Lampung Timur. Berdasarkan hasil validasi oleh ahli media dan materi serta uji coba lapangan, diperoleh beberapa temuan utama sebagai berikut:

1. Proses pengembangan media pembelajaran BIKIPASI dilakukan melalui tahapan penelitian dan pengembangan model Borg and Gall yang telah disesuaikan hingga tahap ketujuh. Proses ini diawali dengan identifikasi masalah di lapangan yang menunjukkan minimnya penggunaan media pembelajaran yang inovatif dan keterbatasan fasilitas teknologi di lingkungan Sekolah Minggu Buddha. Pengembangan BIKIPASI dirancang sebagai alat peraga edukatif yang mudah digunakan, tidak bergantung pada teknologi digital, dan mampu menyampaikan materi ajar secara interaktif, khususnya pada materi Budaya Jujur dan Budaya Rendah Hati.
2. Media pembelajaran BIKIPASI terbukti layak digunakan berdasarkan penilaian dari ahli media dan ahli materi. Media ini dinilai sangat baik oleh ahli media dan baik oleh ahli materi. Penilaian tersebut mencakup aspek desain, kejelasan informasi, kemudahan penggunaan, dan kesesuaian dengan tujuan pembelajaran. Kriteria tersebut menunjukkan bahwa media BIKIPASI telah memenuhi standar kelayakan sebagai alat bantu pembelajaran yang edukatif, menyenangkan, dan efektif untuk digunakan dalam kegiatan Sekolah Minggu.
3. Media pembelajaran BIKIPASI terbukti efektif meningkatkan hasil belajar siswa, khususnya dalam memahami nilai-nilai budaya jujur dan budaya rendah hati. Hal ini

dibuktikan melalui perbandingan hasil belajar sebelum dan sesudah menggunakan media, yang menunjukkan adanya peningkatan pemahaman secara signifikan. Media ini mampu menarik perhatian siswa, mendorong keterlibatan aktif dalam proses pembelajaran, serta memberikan pengalaman belajar yang lebih konkret dan bermakna.

B. Saran

1. Saran Bagi Guru dan Pengelola Sekolah Minggu
 - a. Gunakan media BIKIPASI sebagai salah satu alternatif alat bantu pembelajaran untuk meningkatkan partisipasi dan pemahaman siswa.
 - b. Lakukan pelatihan atau workshop bagi guru agar mampu menggunakan dan mengembangkan media serupa secara mandiri.
 - c. Kembangkan variasi media pembelajaran lain yang sesuai dengan perkembangan teknologi dan kebutuhan siswa.
2. Saran Bagi Peneliti Selanjutnya
 - a. Melakukan pengembangan media pembelajaran sejenis dengan materi ajar yang berbeda, seperti cerita kehidupan Buddha, sila-sila, atau nilai-nilai karma.
 - b. Menerapkan media pembelajaran berbasis alat peraga edukatif (APE) pada tingkat usia atau jenjang pendidikan yang berbeda.
 - c. Memperluas penelitian dengan pendekatan kuantitatif untuk mengukur dampak langsung penggunaan media terhadap hasil belajar siswa.
 - d. Mengintegrasikan teknologi digital dalam pengembangan media tanpa menghilangkan aspek fisik interaktif agar tetap relevan di era modern.

C. Implikasi Teoretis

1. Hasil penelitian ini memberikan kontribusi dalam pengembangan teori penggunaan alat peraga edukatif (APE) dalam konteks pendidikan agama, khususnya untuk anak-anak.
2. Menunjukkan bahwa model pembelajaran berbasis permainan (*game-based learning*) sangat efektif dalam meningkatkan motivasi dan keterlibatan belajar siswa di lingkungan sekolah minggu.