

BAB VI

PENUTUP

A. Kesimpulan

1. Penggunaan media interaktif *Autoplay* efektif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. Media ini dapat memotivasi siswa dalam berbagai aspek, seperti keinginan untuk berhasil, dorongan untuk belajar, harapan untuk masa depan, dan rasa penghargaan terhadap pencapaian. Berdasarkan hasil angket motivasi menunjukkan rata-rata responden 70.48% dari keseluruhan 28 responden dengan kriteria baik. Dan berdasarkan hasil posttest terhadap 28 responden, nilai rata-rata hasil belajar pencapaian siswa cukup baik, dengan 68% responden mencapai nilai tuntas di atas 75. Meskipun ada beberapa responden yang belum mencapai nilai tersebut, secara keseluruhan, media interaktif *Autoplay* memberikan dampak positif terhadap motivasi dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran, serta menciptakan suasana yang lebih menarik dan kondusif untuk belajar.
2. Ada pengaruh signifikan penggunaan media pembelajaran interaktif *Autoplay* terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Al-Qur'an Hadits kelas VII di MTSN 6 Nganjuk ditunjukkan melalui uji *independent sample t-test*. Pengujian ini dilakukan peneliti dengan menggunakan bantuan *SPSS Versi 24.0*. Berdasarkan perhitungan nilai angket yang telah dilakukan oleh peneliti diperoleh nilai *Sig. (2-tailed)* sebesar 0,013. Dan taraf signifikansi yang ditetapkan, yaitu 0,05 maka nilai *Sig. (2-tailed)* < 0.05 maka dapat dinyatakan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima. Dengan

demikian dapat disimpulkan bahwa terdapat “adanya pengaruh signifikan penggunaan media pembelajaran interaktif *Autoplay* terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Al-Qur'an Hadits kelas VII di MTsN 6 Nganjuk.

3. Ada pengaruh signifikan penggunaan media pembelajaran interaktif *Autoplay* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Al-Qur'an Hadits kelas VII di MTsN 6 Nganjuk ditunjukkan melalui uji *Mann-Whitney* dengan bantuan *SPSS Versi 24.0* diperoleh nilai *Asymp.Sig (2-tailed)* sebesar 0.010. Nilai ini lebih kecil dari pada taraf signifikansi yang ditetapkan, yaitu 0.05. Sesuai dengan asumsi uji *Mann Whitney* bahwa Jika nilai probabilitas $< 0,05$ H_0 ditolak dan terima H_a . Dengan demikian dapat dinyatakan bahwa terdapat pengaruh signifikan penggunaan media pembelajaran interaktif *Autoplay* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Al-Qur'an Hadits kelas VII di MTsN 6 Nganjuk.

B. Saran

1. Bagi Kepala Madrasah

Kepala Madrasah Tsanawiyah, khususnya di MTsN 6 Nganjuk, diharapkan dapat memberikan arahan kepada para guru untuk mengimplementasikan berbagai metode pembelajaran yang beragam dalam proses belajar mengajar. Salah satu metode yang disarankan adalah penggunaan media *Autoplay*, yang dapat meningkatkan semangat dan minat peserta didik selama proses pembelajaran. Dengan demikian, materi yang disampaikan oleh guru dapat diterima dan dipahami dengan lebih baik oleh peserta didik, sehingga mereka tidak merasa bosan atau jenuh.

Peningkatan motivasi belajar peserta didik ini diharapkan dapat menghasilkan pencapaian yang maksimal dalam hasil belajar mereka.

2. Bagi Pendidik Madrasah Tsanawiyah

Pendidik Madrasah Tsanawiyah, khususnya di MTsN 6 Nganjuk, diharapkan dapat termotivasi untuk mengembangkan inovasi dalam penerapan berbagai metode pembelajaran yang dapat diterapkan dalam kegiatan belajar mengajar di kelas. Salah satu metode yang dapat digunakan adalah media *Autoplay*, yang diharapkan dapat menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan, sehingga peserta didik tetap fokus, antusias, dan nyaman selama pembelajaran berlangsung. Pendidik juga diharapkan untuk mengeksplorasi metode-metode lain yang dapat dikombinasikan dengan media *Autoplay*, sehingga tercipta suasana pembelajaran yang tidak membosankan dan dapat mengurangi rasa jenuh pada peserta didik.

3. Bagi Peneliti yang Akan Datang

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam pengembangan wawasan, pengetahuan, dan informasi, serta menjadi referensi yang berguna untuk penelitian selanjutnya. Peneliti yang akan datang diharapkan dapat melakukan perbaikan, penyempurnaan, dan pengembangan terhadap hasil penelitian ini. Diharapkan pula, peneliti yang akan datang dapat lebih mendalami dan memahami penerapan media *Autoplay* dalam konteks pembelajaran, dengan melibatkan ahli di bidang terkait, sehingga dapat menghasilkan penelitian yang lebih komprehensif dan aplikatif.