

BAB VI

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, maka dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Pengembangan media permainan domino Modifikasi untuk pembelajaran Al-Qur'an hadits pada pembelajaran Al-Qur'an hadits kelas VII MTsN 2 Kota Kediri dikembangkan dengan prosedur pengembangan dari Borg & Gall yang dikutip dari buku Sugiyono. Prosedur penelitian tersebut terdiri dari 10 langkah. Namun, pada penelitian ini hanya menggunakan tujuh langkah karena keterbatasan waktu dan biaya peneliti, langkah pengembangan tersebut yaitu (1) potensi dan masalah (2) pengumpulan data (3) desain produk (4) validasi desain produk (5) revisi desain (6) uji cobapemakaian produk (7) revisi produk. Hasil akhirnya adalah media permainan kartu domino modifikasi untuk pembelajaran Al-Qur'an hadits kelas VII MTs.
2. Berdasarkan hasil penelitian pengembangan melalui tahap validasi produk oleh ahli pembelajaran dan ahli media pembelajaran, menunjukkan skor 3,98 oleh ahli media pembelajaran dan skor 4,41 oleh ahli perangkat pembelajaran, nilai tersebut dikategorikan baik. Sedangkan untuk hasil kuesioner yang diberikan kepada siswa diperoleh ketika uji coba pemakaian adalah 80,84. berdasarkan acuan penilaian yang terdapat pada bab tiga maka nilai tersebut dapat dikategorikan baik. Sehingga dapat

disimpulkan bahwa kualitas media permainan domino Modifikasi untuk pembelajaran Al-Qur'an hadits pada uji coba pemakaian adalah baik dan layak untuk dipakai.

B. Saran

Berdasarkan keterbatasan yang dilakukan oleh peneliti, maka saran untuk peneliti lain yang ingin melakukan penelitian yang sama adalah sebagai berikut:

1. Sebaiknya mencari lebih banyak referensi yang memuat tentang penelitian dan pengembangan milik Borg and Gall.
2. Sebaiknya dalam mengembangkan media tidak hanya memuat tentang potongan ayat saja tetapi juga memuat materi lain terkait pembelajaran Al-Qur'an hadits.
3. Sebaiknya menggunakan seluruh prosedur yang telah dijelaskan oleh Borg and Gall.
4. Sebaiknya produk yang dibuat tidak hanya dibuat untuk diketahui kualitasnya saja, tetapi juga untuk mengetahui tentang kontribusi dari media yang dibuat.