BAB VI

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, maka disimpulkan bahwa :

1. Pengembangan media pembelajaran *flash card* model permaianan *kwartet* dengan materi sejarah perjuangan Rosulullah SAW. dan sahabatnya pada periode Makkah dan Madinah merupakan penelitian *Resarch and Development (R&D),* dalam proses pengembangannya terdapat beberapa tahapan diantaranya *difine* (pendefinisian), *design* (perancangan), *develop* (pengembangan), dan *disseminate* (penyebaran). Namun karena terbatasnya waktu, biaya, dan faktor lainnya, maka penelitian ini hanya pada tahap tiga saja yaitu *Difine, Design,* dan *Develop*. Dari proses pengembangan tersebut media *flash card* telah layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran dengan presentase penilaian ahli media untuk keseluruhan aspek sebesar 85.45 % (kreteria baik).
2. Penerapan media pembelajaran *flash card* model permainan *kwartet* pada pembelajaran pendidikan agama Islam (PAI) sangat efektif dan memudahkan peserta didik dalam menerima materi pelajaran. Hal ini terlihat pada tabel 4.10. tentang respon peserta didik bahwa belajar menggunakan *flash card* membantu memahami konsep materi pelajaran dengan nilai 86.10 % (kreteria baik). Hal senada juga terlihat dari Tabel 4.11. tentang aktivitas peserta didik berdasarkan hasil pengamatan oleh *observer* menunjukan aktivitas yang positif yaitu rata-rata sebesar 80 % (kreteria baik).

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

3. Penerapan media pembelajaran *flash card* model permaianan *kwartet* dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik dengan hasil hitungan diperoleh t *hitung* = 10.592 > t *tabel* 2,084 dengan taraf signifikansi 0,05 sehingga dengan begitu Ho ditolak, berarti menggunakan media *flash card* menunjukan adanya perbedaan lebih baik dalam pembelajaran sehingga meningkatkan hasil belajar peserta didik. Hal ini juga terlihat dari hasil *pretest* nilai rata-rata 68.55 (75% tidak tuntas dalam pemelajaran) dan setelah pembelajaran diadakan *postest* nilai rata-rata 87.00 atau hasil belajar peserta didik tuntas 100%, dengan demikian pembelajaran dengan menggunakan *flash card* model permainan *kwartet* meningkatkan hasil belajar peserta didik.

B. Saran Pemanfaatan Produk dan Pengembangan Produk lebih Lanjut.

1. Pengembangan media *flash card* model permaianan *kwartet* dengan materi sejarah perjuangan Nabi Muhammad SAW. dan sahabatnya pada periode Makkah dan Madinah dapat digunakan sebagai media pembelajaran.
2. Media *flash card* model permaianan *kwartet* dengan materi sejarah perjuangan Nabi Muhammad SAW. dan sahabatnya pada periode Makkah dan Madinah dapat digunakan tanpa butuh bantuan listrik maupun alat bantu khusus.
3. Sasaran media ini digunakan kepada sekolah yang memiliki keterbatasan dalam hal media, terutama kurang meratanya akses media komputer, dan juga sekolah yang ingin menerapkan pembelajaran yang kreatif dan inovatif
4. Pengembangan Media *flash card* model permaianan *kwartet* dengan materi sejarah perjuangan Nabi Muhammad SAW. dan sahabatnya pada periode

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Makkah dan Madinah hanya sebatas pengembangan, perlunya penelitian *deseminasi* (penyebaran) itu perlu diteliti lagi dalam lingkup yang luas

5. Pengembangan Media *flash card* model permaianan *kwartet* dengan materi sejarah perjuangan Nabi Muhammad SAW. dan sahabatnya pada periode Makkah dan Madinah diharapkan dikembangkan pada materi yang lain, karena Media *flash card* model permaianan *kwartet* sangat minim untuk mata pelajaran pendidikan agama Islam (PAI) agar pembelajaran sejarah lebih inovatif dan tidak monoton.
6. Pengembangan media *flash card* model permaianan *kwartet* juga dapat digunakan pada mata pelajaran lainnya.
7. Pemanfaatan *flash card* model permaianan kwartet sebagai suatu alternatif dalam pembelajaran menawarkan banyak manfaat dan kegunaan. Bagaimanapun juga tetap memiliki tuntutan dan keterbatasannya sendiri, walaupun pada awalnya diproyeksikan sebagai media penyampai pesan dalam pembelajaran. tapi ternyata media *flash card* model permaianan *kwartet* belum dapat menggantikan peran dan keuntungan dari metode pembelajaran yang lain. Sampai dengan saat ini, media *flash card* model permaianan *kwartet* dengan berbagai kelebihannya lebih cocok berperan sebagai pelengkap bagi metode pembelajaran *konvensional* yang dilakukan guru.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id