

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **A. Kesimpulan**

##### **1. Pengembangan Media *Fun Thinker Book***

Pada penelitian ini, peneliti menggunakan proses pengembangan model Borg and Gall, terdapat 10 langkah-langkah. Tetapi, pada penelitian ini hanya menggunakan 6 langkah. Dan melakukan percobaan media evaluasi fun thinker book sebagai media evaluasi dalam pembelajaran tajwid khususnya materi hukum bacaan nun mati (*sukun*) atau tanwin di Pondok Pesantren Miftahussholawat kota serang.

Peneliti melakukan pengumpulan data dengan cara observasi, wawancara dan tes untuk mengetahui masalah di Pondok Pesantren Miftahussholawat kota serang dalam pembelajaran tajwid. Dan hasilnya bahwa santri sangat lemah dalam pembelajaran tajwid dan mereka tidak antusias dalam mengikuti pembelajaran tajwid. Dan masalah lainnya yaitu kesulitannya guru dalam memilih media yang cocok dalam pembelajaran tajwid. Kemudian peneliti merancang dan membuat serta mendesain media evaluasi pembelajaran fun thinker book dengan bahan dasar triplek dan kayu. Kemudian melakukan

validasi media dan materi pada ahlinya dengan tujuan untuk mengetahui keefektifan media sebelum melakukan uji coba.

## **2. Kelayakan *Fun Thinker Book* Sebagai Media Evaluasi Pembelajaran**

Untuk mengetahui kelayakan produk pengembangan media evaluasi pembelajaran *Fun Thinker Book*, peneliti dapat menunjukkan hasil persentase *pre-test* yaitu 48,9% dan hasil persentase *post-test* yaitu 80%. Hal tersebut menunjukkan bahwa media yang dikembangkan dalam pembelajaran tajwid di Pondok Pesantren Miftahussholawat sudah efektif dan dapat digunakan dalam kegiatan pembelajaran.

## **B. Saran**

Dalam penelitian ini, ada beberapa saran yang berhubungan dengan pengembangan evaluasi media *Fun Thinkers Book*, yaitu sebagai berikut:

- 1) Guru diharapkan mampu menjadikan permainan *Fun Thinkers Book* ini sebagai salah satu alternatif media evaluasi pembelajaran agar siswa lebih semangat, tidak bosan, dan berpartisipasi aktif didalam kegiatan pembelajaran tajwid.
- 2) Media evaluasi pembelajaran *Fun Thinkers Book* ini dapat dikembangkan lebih lanjut dalam proses evaluasi maupun

pembelajaran yang melibatkan pendidik dan peserta didik. Pendidik diharapkan lebih kreatif dalam mengajar dengan memadukan beragam keterampilan dalam mengelola kegiatan pembelajaran, agar peserta didik lebih semangat dan lebih aktif, sehingga memperoleh pengalaman belajar maksimal.