

## BAB V

### PENUTUP

#### A. Kesimpulan

Berdasarkan pengembangan media permainan monopoli dalam pembelajaran *mahārah al-Kitābah* pada sisi *mufrodāt* untuk siswa kelas X MA dari hasil pembahasan penelitian, maka dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian dan pengembangan ((*research and Development*)). Model yang dikembangkan pada penelitian ini yaitu model pengembangan Borg dan Gall yang terdiri dari 10 tahapan. Namun dalam penelitian ini peneliti memodifikasi model pengembangan sesuai dengan kebutuhan. Model pengembangan yang dimodifikasi menjadi empat tahapan dengan membatasi hanya sampai tahap revisi saja dikarenakan adanya covid 19 sehingga tidak dapat menguji coba lapangan. Diantaranya tahap analisis kebutuhan, tahap perencanaan, tahap pengembangan produk awal dan tahap revisi. Analisis kebutuhan dilakukan dengan teknik observasi kepada peserta didik kelas X MA bahwa motivasi peserta didik masih rendah. Mayoritas peserta didik kurang tertarik pada mata pelajaran bahasa Arab khususnya *mahārah al-Kitābah*. Hampir keseluruhan peserta didik kesulitan dalam mengarang bahasa Arab dikarenakan masih kurang penguasaan *mufrodāt*. Faktor lain yaitu kurang memanfaatkan teknologi seperti penggunaan media pembelajaran. Untuk itu perlu adanya kegiatan yang

membangkitkan motivasi dalam belajar. Pada tahap perencanaan dilakukan pemilihan materi, Mengkaji mata pelajaran sesuai dengan kurikulum. Pada tahap ini, penulis menggunakan pedoman buku yang biasanya dipakai disekolah serta soal-soal yang berisi materi *mahārah al-kitābah* sisi *mufrodāt* menggunakan berdasarkan standar kompetensi dasar dan indikator yang ada didalam silabus untuk mewujudkan tahap pengembangan produk awal. Dalam tahap ini, membuat produk monopoli dengan menggunakan corel draw. Tahap terakhir adalah tahap pengujian yang meliputi uji kelayakan dari ahli media dan ahli materi kemudian di revisi.

2. Simpulan dari hasil validasi media permainan monopoli dalam pembelajaran maharah kitabah pada sisi *mufrodāt*, dapat disimpulkan bahwa dari ahli media mendapatkan nilai 61,6% baik digunakan namun perlu revisi yaitu ahli media memberikan penilaian berupa saran perbaikan. Komentar tersebut yaitu media baik, akan tetapi terbatas pada satu materi tertentu, karena berkenaan dengan gambar yang tertera dimonopoli, untuk siswa kelas 2 IMA seperti *بطاقة المهنة و بطاقة الأسئلة* harusnya dijawab secara tulis, agar meningkatkan *mahārah al-kitābah* dan harus dipaparkan dalam langkah penggunaan media. sedangkan dari ahli materi mendapatkan nilai 72,5% dengan kategori baik namun perlu di revisi sedikit yaitu mengubah pertanyaan dari kartu tersebut untuk lebih memfokuskan ke maharah kitabah.

## B. Saran

Setelah penulis menyelesaikan media yang dikembangkan berupa media permainan monopoli dengan materi المهنة والحياة dalam pembelajaran *mahārah al-Kitābah* pada sisi *mufrodāt* untuk siswa kelas X Madrasah Aliyah, maka penulis akan menyampaikan beberapa saran sebagai pendukung bagi penulis atau peneliti yang ingin mengikuti penelitian dan pengembangan media adalah sebagai berikut

Materi yang dikembangkan dalam penelitian ini terbatas pada materi المهنة والحياة. Oleh karena itu, untuk penelitian yang sejenis akan lebih baik jika materi yang dikembangkan tidak hanya pada satu materi.

1. Media pembelajaran melalui permainan monopoli diharapkan dapat diterapkan/digunakan pada kegiatan pembelajaran di MA Hikmatul Amanah
2. Dalam pembuatan media permainan monopoli sebaiknya menggunakan kertas tebal agar lebih kuat dan tahan lama
3. Perlu diadakan penelitian mengenai peningkatan serta pengaruh kemampuan/ kompetensi menulis dan penguasaan *mufrodāt* peserta didik sebelum dan sesudah menerapkan media pembelajaran *mahārah al-Kitābah* melalui permainan monopoli.

Guru dapat mengenal media pembelajaran tersebut dan menerapkan pada beberapa pelajaran saat proses belajar mengajar