

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dikemukakan, dapat diambil simpulan sebagai berikut:

1. Menurut hasil Kelayakan rata-rata penilaian validator ahli materi, ahli media dan respon guru menunjukkan bahwa Media pengembangan permainan monopoli berbasis papan ilmu pengetahuan mata pelajaran IPS yang telah dikembangkan dengan nilai persentase rata-rata 94,625% sehingga masuk kedalam kategori Sangat layak digunakan.
2. Menurut hasil rata – rata kepraktisan suatu media , maka peserta didik memberikan respon yang sangat positif terhadap media pengembangan permainan monopoli berbasis papan ilmu pengetahuan mata pelajaran IPS yang dikembangkan, Menunjukkan hasil keseluruhan persentase yang diperoleh dari penyebaran angket respon peserta didik kelas V SDN 101751 Klambir V Kecamatan Hampan Perak, Kabupaten Deli serdang dengan nilai rata ratanya adalah 90% dengan kategori sangat praktis.
3. Menurut hasil Keefektifan rata-rata *Pre – test dan Post –test* melalui skala likert menunjukkan bahwa Media pengembangan permainan monopoli berbasis papan ilmu pengetahuan mata pelajaran IPS yang telah dikembangkan masuk kedalam kategori Sangat Efektif, dengan nilai persentase rata-rata 90,68 %.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SUMATERA UTARA MEDAN

5.2 Saran

Berdasarkan simpulan di atas, maka terdapat beberapa saran yang direkomendasikan dari hasil penelitian ini, yaitu:

1. Berdasarkan hasil uji kelayakan media permainan monopoli, Guru dapat menggunakan Permainan Monopoli Berbasis Papan Ilmu Pengetahuan Mata Pelajaran IPS dalam pembelajaran IPS karena terbukti telah mampu meningkatkan hasil variasi pembelajaran dalam mata pelajaran IPS serta membuat murid agar tidak monoton dalam pembelajaran.

2. Guru mengembangkan media Permainan Monopoli Berbasis Papan Ilmu Pengetahuan Mata Pelajaran IPS melalui langkah-langkah pengembangan yang meliputi :

- a. potensi dan masalah;
- b. pengumpulan data;
- c. Desain Produk;
- d. Validasi Desain;
- e. Revisi Produk;
- f. Uji Coba Produk;
- g. Revisi Produk;
- h. Uji Coba Pemakaian;
- i. Revisi Produk;
- j. Produk Akhir sehingga terdapat keberlanjutan dalam pengembangan media.

3. Guru disarankan dapat membuat media pembelajaran lainnya untuk menunjang proses pembelajaran dan agar pembelajaran tidak monoton serta bervariasi dalam menggunakan alat atau untuk membantu siswa lebih memahami materi pembelajaran apapun, terutama IPS.