

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan penjelasan dari bab sebelumnya, maka diambil kesimpulan sebagai berikut:

Sesuai dengan proses pengembangan media Monopoli Bahasa Dalam Pembelajaran Tematik pada Tema Merawat Hewan dan Tumbuhan Kelas II Semester 2 SDN 050656 Stabat T.A 2019/2020 ini adalah menentukan tema, mendesain papan permainan, mendesain kartu permainan, dan mencetak desain permainan. Pengembangan media permainan monopoli bahasa pada pembelajaran tematik ini bertujuan mengembangkan media monopoli bahasa dalam Pembelajaran Tematik ini dapat meningkatkan motivasi peserta didik dalam pembelajaran dan untuk mengetahui kelayakan media.

Adapun hasil dari validator ahli materi pembelajaran dengan memperoleh persentase 89% dengan kriteria “berhasil (tidak perlu revisi)”. Selanjutnya hasil yang diperoleh dari validator ahli desain media pembelajaran adalah 94% dengan kriteria “berhasil (tidak perlu revisi)”. Dan pada validator ahli pembelajaran media permainan monopoli bahasa memperoleh nilai persentase sebesar 96%. Berdasarkan hasil uraian tersebut maka media yang dikembangkan oleh peneliti yaitu media permainan monopoli bahasa dikatakan valid untuk digunakan sebagai media pembelajaran.

B. Saran

Berdasarkan kesimpulan di atas, maka peneliti memberikan saran sebagai berikut:

1. Media permainan monopoli bahasa ini bermanfaat sebagai media pembelajaran yang dapat membantu dalam proses pembelajaran agar proses pembelajaran menjadi aktif, kreatif, efektif, dan menyenangkan serta dapat meningkatkan motivasi belajar siswa.
2. Sebaiknya media pembelajaran permainan monopoli bahasa ini dapat diberikan kepada peserta didik dengan semua tema yang ada pada pembelajaran tematik kelas II SD.
3. Untuk penelitian yang akan datang, sebaiknya dilaksanakan uji coba media sehingga menghasilkan suatu media pembelajaran yang baik dan dapat digunakan secara luas.