

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

5.1 Simpulan

Berdasarkan pengumpulan data dan hasil penelitian yang telah dibahas pada bab IV, maka peneliti dapat menarik simpulan sebagai berikut:

1. Media pembelajaran monopoli *games smart* telah melalui uji validitas dari ahli media dan ahli materi. Hasil uji validasi oleh ahli media memperoleh skor 72 dengan persentase kelayakan sebesar 96% dengan kategori “sangat valid”. Adapun hasil uji validasi oleh ahli materi memperoleh skor 48 dengan persentase sebesar 96% dengan kategori “sangat valid”. Berdasarkan hasil uji validasi desain media dan materi dapat ditarik kesimpulan bahwa media monopoli *games smart* sangat layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran terkhusus pada tema 6 subtema 1 kelas VI SDN 081235 Sibolga.
2. Uji praktikalitas media monopoli *games smart* diperoleh melalui penilaian oleh ahli praktisi pendidikan yang adalah guru kelas VI-B SDN 08123 Sibolga. Skor yang diperoleh pada uji praktikalitas adalah sebesar 71 dari jumlah total sebesar 75. Hasil tersebut jika dipersentasekan sebesar 94,66% dengan kategori “sangat praktis”. Berdasarkan hasil uji praktikalitas tersebut dapat disimpulkan bahwa media monopoli *games smart* yang dikembangkan oleh peneliti sangat praktis untuk digunakan.
3. Media yang dikembangkan terbukti memiliki nilai efektivitas terhadap hasil belajar siswa. Hal ini terlihat dari peningkatan nilai siswa sebelum dan sesudah menggunakan media. Siswa sebelum menggunakan media

memiliki persentase lulus sebesar 13%. Jumlah siswa yang memiliki hasil belajar diatas KKM setelah menggunakan media monopoli mencapai persentase sebesar 86,67%. Terlihat peningkatan hasil belajar sebesar 73,67%. Hal tersebut juga terlihat dari hasil uji n-gain dimana rata-rata presentase nilai n-gain adalah sebesar 72,99% dengan tingkat efektivitas “cukup efektif”. Adapun sebanyak 86,66% siswa memperoleh kategori “tinggi”. Berdasarkan hal tersebut dapat dinyatakan bahwa media monopoli *games smart* cukup efektif dengan kategori tinggi untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada tema 6 subtema 1 kelas VI SDN 081235 Sibolga.

5.2 Implikasi

Penelitian pengembangan media monopoli *games smart* ini memiliki beberapa implikasi yaitu sebagai berikut:

1. Hadirnya media monopoli *games smart* dapat mendorong terjadinya pembelajaran tematik yang PAKEM sebagai salah satu upaya dalam meningkatkan pengalaman bermakna dan hasil belajar siswa.
2. Meningkatkan motivasi dan inovasi guru dalam menghadirkan media yang sesuai dengan karakteristik siswa ataupun kurikulum yang diterapkan.
3. Media monopoli *games smart* hadir sebagai salah satu solusi dalam mengatasi permasalahan perilaku siswa yang tidak aktif di dalam kelas.

5.3 Saran

Berdasarkan hasil yang diperoleh dalam penelitian yang kemudian dibahas maka saran yang dapat peneliti berikan pada penelitian pengembangan media monopoli *games smart* pada tema 6 subtema 1 Kelas VI SDN 081235 Sibolga adalah sebagai berikut:

1. Bagi guru, diharapkan adanya kreativitas dan motivasi dalam menyediakan media pembelajaran yang bervariasi bagi siswa dan sesuai dengan pembelajaran sehingga dapat membantu guru dan siswa dalam sebuah pembelajaran yang aktif, kreatif, efektif, dan menyenangkan serta berpusat kepada siswa.
2. Bagi siswa, diharapkan dapat memanfaatkan media monopoli *games smart* dengan semaksimal mungkin untuk dapat membantu dan memotivasi dalam meningkatkan hasil belajar pada proses pembelajaran.
3. Bagi sekolah, diharapkan dapat memotivasi dan mendorong guru untuk dapat menciptakan media pembelajaran yang bervariasi yang mampu merangsang dan memotivasi siswa yang dikemas dalam pembelajaran yang menyenangkan dan berpusat kepada siswa.
4. Bagi peneliti lain, diharapkan bahwa penelitian ini dapat menjadi referensi dalam upaya mengembangkan media pembelajaran pada penelitian dimasa yang akan datang.