

BAB V

PENUTUP

5.1. Kesimpulan

1. Produk media pembelajaran berbasis permainan monopoli sudah dinyatakan valid oleh tim ahli, hasil validitas media oleh pakar media diperoleh data dan dianalisis diperoleh hasil uji validitas media media pembelajaran berbasis permainan monopoli dengan nilai rata-rata 96 pada kategori valid/praktis. hasil validitas materi oleh pakar materi diperoleh data dan dianalisis diperoleh hasil uji validitas materi media pembelajaran berbasis permainan monopoli nilai rata-rata 97,5. hasil uji tanggapan guru mengenai media pembelajaran berbasis permainan monopoli dengan nilai rata-rata skor 96. Hal ini berarti pakar ahli materi media pembelajaran berbasis permainan monopoli skala penilaian sangat valid.
2. Praktikalitas dari produk yang telah dikembangkan setelah di ujicobakan pada siswa, hasil uji coba kelompok kecil diperoleh hasil praktikalitas 17 orang siswa berada 96,3. Hal ini berarti media pembelajaran berbasis permainan monopoli dalam proses pembelajaran sudah termasuk pada kategori praktis.

5.2. Saran

Berdasarkan penelitian yang telah penulis lakukan, maka penulis menyarankan beberapa hal sebagai berikut:

1. Informasi efektifitas media pembelajaran berbasis permainan monopoli belum ada , maka terbuka peluang bagi peneliti lain untuk mengkaji lebih

lanjut tentang keefektifitas media pembelajaran berbasis permainan monopoli.

2. Media pembelajaran berbasis permainan monopoli hendaknya dilengkapi dengan alat evaluasi.