

BAB V

PENUTUP

A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, maka dapat disimpulkan bahwa:

1. Media pembelajaran berbasis permainan engklek pada pembelajaran IPS materi kegiatan ekonomi dikembangkan menggunakan metode *Research and Development* (R&D) dan mengacu pada model pengembangan 4D yaitu *Define* (pendefinisian), *Design* (perancangan), *Development* (pengembangan), dan *Desimination* (penyebaran).
2. Pengembangan media pembelajaran berbasis permainan engklek layak digunakan untuk membantu proses pembelajaran IPS, hal ini dibuktikan dari hasil penilaian ahli media dan ahli materi melalui angket. Hasil validasi ahli media menunjukkan hasil persentase sebesar 89% dengan kategori “sangat layak” validasi ahli materi menunjukkan hasil persentase sebesar 93,75% dengan kategori “sangat layak”. Begitupun respon terhadap media pembelajaran berbasis permainan engklek yang

dikembangkan pada tahap uji coba produk memperoleh hasil persentase 94,25% dengan kategori “sangat baik”.

B. Saran

Adapun saran yang dapat peneliti berikan berdasarkan hasil penelitian adalah sebagai berikut:

1. Produk pengembangan media pembelajaran berbasis permainan engklek ini dapat digunakan sebagai pilihan alternatif yang membantu proses pembelajaran IPS khususnya materi kegiatan ekonomi.
2. Media pembelajaran berbasis permainan engklek dapat digunakan sebagai inspirasi untuk dikembangkan pada mata pelajaran lain agar siswa aktif dan termotivasi dalam belajar