

V. SIMPULAN DAN SARAN

Bab simpulan dan saran akan menguraikan tiga subbab, yaitu simpulan, implikasi dan saran berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan. Uraian lebih jelas sebagai berikut.

5.1 Simpulan

Hasil analisis data penelitian dan pengembangan *Scrabble* ekonomi, dapat disimpulkan hal-hal sebagai berikut.

1. Media belajar *Scrabble* Ekonomi dikembangkan menggunakan model desain pembelajaran *Dick and Carey*, selanjutnya produk model pembelajaran diujicobakan berdasarkan langkah-langkah penelitian pengembangan Borg and Gall. Hasil penilaian ahli materi, ahli desain pembelajaran, siswa, dan guru mata pelajaran, dapat dikatakan bahwa *Scrabble* Ekonomi hasil pengembangan sangat baik dan sangat sesuai. Ditinjau dari penyajian, tampilan, keterbacaan, dan kebermanfaatan untuk meningkatkan kompetensi siswa dinilai sangat baik. Sehingga produk *Scrabble* Ekonomi hasil pengembangan layak digunakan sebagai media belajar di SMA Negeri 4 Metro.
2. *Scrabble* Ekonomi efektif digunakan pada pembelajaran ekonomi di SMA Negeri 4 Metro. Efektivitas *Scrabble* Ekonomi diketahui dari peningkatan hasil belajar (*Gain Score*) antara kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Perhitungan efektivitas pembelajaran ekonomi dengan media belajar *Scrabble* Ekonomi yang dilakukan secara manual memperoleh hasil sebesar 1,53. Sehingga dapat disimpulkan bahwa efektivitas pembelajaran di kelas eksperimen (menggunakan media belajar *Scrabble* Ekonomi) lebih efektif daripada pembelajaran di kelas kontrol (menggunakan media belajar konvensional).

5.2 Implikasi

Pembelajaran dengan menggunakan media belajar *Scrabble* Ekonomi dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Selain itu adanya media belajar *Scrabble* Ekonomi dapat mengurangi tingkat kejenuhan siswa dalam pembelajaran. Dengan penggunaan media belajar ini dapat menggantikan alat peraga atau media belajar yang terdapat dalam materi ekonomi semester ganjil. Sehingga hasil pengembangan ini baik dan efektif untuk digunakan sebagai media belajar yang inovatif, kreatif dan menyenangkan.

5.3 Saran

Berdasarkan simpulan dan implikasi diatas, maka saran-saran yang dapat diberikan sebagai berikut.

1. Pembelajaran ekonomi dengan media *Scrabble* Ekonomi baik untuk digunakan bagi para pendidik dalam membuat bahan pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran dan penguasaan materi secara maksimal.
2. Pengembangan pembelajaran ekonomi dengan media *Scrabble* Ekonomi dapat mengurangi tingkat kejenuhan siswa sehingga siswa termotivasi untuk melakukan pembelajaran yang aktif dan menyenangkan.

3. Berdasarkan uji validasi ahli terbukti bahwa pembelajaran ekonomi dengan media *Scrabble* Ekonomi dapat meningkatkan hasil belajar siswa secara signifikan dibandingkan pembelajaran menggunakan media pembelajaran konvensional.