

## BAB V PENUTUP

### A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dijelaskan oleh peneliti dalam bentuk deskripsi data dan analisis data maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Penggunaan media pembelajaran monopoli dalam meningkatkan keaktifan peserta didik pada pembelajaran IPS. Dalam penggunaan media pembelajaran monopoli pintar pada pembelajaran IPS, pertama adalah guru menerangkan materi pada hari itu kemudian peserta didik dibentuk 4 kelompok. Setiap kelompok terdapat perwakilan untuk melempar dadu dan menjalankan pion, apabila pion berhenti dipetak quiz ataupun soal maka pemain mengambil kertas sesuai petak yang ditempati apabila pion berhenti dipetak soal maka pemain mengambil kertas dikotak soal kemudian mendiskusikan soal tersebut dengan temannya dan setelah itu memaparkan hasil diskusinya. Kemudian dilanjutkan kelompok dua dan seterusnya. Poin terdapat dalam petak quiz dan soal. Apabila berhasil menjawab soal maka mendapat poin 20 dan quiz 3 serta jika tidak bisa menjawab ataupun jawaban salah maka poin dikurangi 10. Kelompok yang dinyatakan menang apabila jumlah poinnya mencapai 100 dan akan mendapat reward dari guru.
2. Respon peserta didik kelas VII A pada pembelajaran IPS menggunakan media pembelajaran monopoli menunjukkan respon baik yang mana peserta didik mempunyai semangat dan lebih antusias dalam mengikuti proses pembelajaran. Bahkan peserta didik Bahkan yang awalnya terdapat peserta didik yang pasif atau tidak mau ikut berdiskusi dengan alasan malu dan pesimis dengan pendapatnya namun setelah diterapkannya media pembelajaran monopoli pintar, peserta didik tersebut mau ikut berdiskusi dan mengutarakan pendapatnya. Dikarenakan diberi pendekatan dan semangat oleh guru yang mana permainan ini adalah terdapat persaingan dan setiap anggota kelompok harus aktif supaya dapat menjawab soal ataupun quiz sehingga bisa menjadi pemenang dan mendapat hadiah dari guru. Oleh sebab itu, peserta didik mulai bisa untuk berbaur dan berani mengungkapkan pendapatnya.

3. Faktor yang mendukung dan faktor yang menghambat dari penggunaan media pembelajaran monopoli untuk meningkatkan keaktifan peserta didik dalam pembelajaran IPS yaitu:
  - a. Faktor pendukung yaitu:
    - 1) Terdapatnya fasilitas atau sarana prasarana yang mendukung.
    - 2) Kemampuan guru dalam melakukan inovasi pembelajaran.
    - 3) Adanya antusias dalam diri peserta didik.
    - 4) Mudah dalam penggunaannya.
  - b. Faktor penghambat yaitu:
    - 1) Keterbatasan waktu.
    - 2) Suasana kurang kondusif.
    - 3) Adanya peserta didik yang kurang aktif dalam pembelajaran berkelompok.

## **B. Saran-saran**

Dari uraian pembahasan dan kesimpulan, peneliti memberikan saran sebagai berikut:

1. Untuk pihak MTs NU Hasyim Asy'ari 03 Kudus, sebaiknya madrasah memberikan bimbingan dan arahan kepada para guru untuk mengoptimalkan dalam menerapkan media pembelajaran yang aktif, kreatif dan inovatif supaya pembelajaran menjadi bermakna dan memberikan pengalaman belajar secara langsung kepada peserta didik serta akan memberikan dampak terciptanya generasi yang unggul dalam prestasi dan luhur dalam berbudi sesuai dengan visi MTs NU Hasyim Asy'ari 03 Kudus.
2. Untuk Guru, guru dapat lebih meningkatkan kembali melaksanakan belajar mengajar dan menciptakan inovasi media pembelajaran supaya memberikan kesan pembelajaran yang aktif. Sehingga peserta didik tidak merasa jenuh dan bosan dalam pembelajaran karena lebih bermakna, menyenangkan dan motivasi belajar akan tumbuh dalam diri peserta didik.
3. Untuk Peserta Didik, Sebaiknya selalu bersungguh-sungguh dalam mengikuti proses pembelajaran supaya dapat menyerap materi dengan baik. Meningkatkan keaktifan, kerja sama kelompok, berdiskusi dan lebih berkomunikasi supaya dapat mempunyai karakter yang baik untuk bekal ketika bermasyarakat.
4. Untuk peneliti selanjutnya, penulis berharap penelitian ini dapat dijadikan rujukan referensi untuk penelitian selanjutnya pada topik dan bidang yang sama serta diharapkan peneliti selanjutnya

untuk membahas lebih komprehensif lagi dalam melakukan penelitian tentang media pembelajaran yang berorientasi pendidikan karakter khususnya dalam pembelajaran IPS.

