

## BAB V

### PENUTUP

#### A. Kesimpulan

Pengembangan Media *Roulette Bingo* ini dilakukan pada mata pelajaran Bahasa Indonesia materi ide pokok dan ide pendukung di SDN 3 Tugu Kabupaten Tulungagung dengan jumlah 22 siswa. Media *Roulette Bingo* ini dikembangkan dengan menggunakan model ADDIE (*analyze, design, development, implementation and evaluation*). Hasil dari pengembangan media *Roulette Bingo* ini diimplementasikan pada tanggal 30 November 2024. Hasil uji validasi oleh pakar media menunjukkan tingkat kelayakan sebesar 92,5% dengan kategori sangat baik, sementara validasi dari pakar materi memperoleh 87,5% dengan penilaian sangat baik tanpa memerlukan perbaikan. Berdasarkan penilaian dari para ahli tersebut, media *Roulette Bingo* dinyatakan sangat layak untuk diterapkan dalam pembelajaran. Selain itu, tanggapan dari pendidik menunjukkan persentase 100% dengan kategori sangat baik tanpa revisi, sedangkan respons peserta didik mencapai 94,4%, juga tergolong sangat baik. Berdasarkan umpan balik dari guru dan siswa, dapat dikatakan bahwa media *Roulette Bingo* merupakan alat pembelajaran yang sangat menarik dan layak digunakan dalam proses belajar mengajar. Media *Roulette Bingo* ini dapat menunjang materi pembelajaran dan membantu guru dalam proses pembelajaran, sehingga pembelajaran dapat bersifat menyenangkan dan membuat siswa menjadi aktif serta termotivasi mengikuti pembelajaran.

## B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan Media *Roulette Bingo* untuk menunjang materi pembelajaran bagi siswa kelas IV SDN 3 Tugu Kabupaten Tulung agung mata pelajaran Bahasa Indonesia materi ide pokok dan ide pendukung. Adapun beberapa saran-saran dari pengembangan Media *Roulette Bingo* diantaranya:

1. Bagi pihak sekolah, dapat memanfaatkan media *Roulette Bingo* sebagai media belajar yang interaktif dan menghibur di lingkungan kelas.
2. Bagi pendidik, media *Roulette Bingo* dapat dimanfaatkan sebagai sarana pembelajaran untuk meningkatkan semangat belajar peserta didik serta menciptakan suasana kelas yang lebih dinamis dan menyenangkan.
3. Bagi peneliti di masa mendatang, media *Roulette Bingo* masih memiliki kekurangan yaitu panah pada *Roulette* sedikit sulit diputar, diharapkan selanjutnya *Roulette* dapat diputar dengan mudah serta praktis dalam penggunaannya. Peneliti selanjutnya dapat membuat media pembelajaran yang lebih menarik dan praktis disesuaikan dengan kebutuhan peserta didik serta memiliki potensi untuk terus disempurnakan menjadi media pembelajaran yang dapat mereka pelajari.