

## **BAB V**

### **KESIMPULAN DAN SARAN**

#### **A. Kesimpulan**

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dipaparkan didapat kesimpulan sebagai berikut:

1. Media permainan Monopoli dikembangkan dengan menggunakan model ADDIE yang terdiri dari lima tahap yaitu analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Tahap analisis meliputi analisis kurikulum dan analisis kebutuhan. Dari kedua analisis tersebut dapat disimpulkan bahwa siswa memerlukan media pembelajaran yang menarik agar tidak bosan saat belajar. Oleh karena itu peneliti mengembangkan media permainan Monopoli untuk meningkatkan pemahaman siswa. Pada tahap desain kedua, peneliti menggunakan Canva untuk membuat media permainan Monopoly ini dengan menggunakan papan Monopoly berukuran 32x32 dan empat buah kartu remi berukuran 7x5 yang dicetak dari art board dengan gambar dan warna yang menarik. Setelah dilakukan perancangan, peneliti melakukan uji validasi dengan para ahli untuk menilai kelayakan produk yang dikembangkannya. Persentase ahli materi I sebesar 65% dan ahli materi II sebesar 91,6%. Dilanjutkan dengan penilaian ahli media, dengan penilaian Ahli Media I sebesar 85,7% dan Ahli Media II sebesar 88,5%. Pada penilaian bahasa, Ahli Linguistik I memperoleh nilai 98,1% dan Ahli Linguistik II memperoleh nilai 92,8%. Terakhir, tingkat kepatuhan praktisi pembelajaran adalah 97,3%. Perubahan kemudian dilakukan sesuai saran para ahli. Tahap pengenalan dilakukan sebanyak dua kali yaitu uji coba kelompok kecil dan uji coba lapangan. Eksperimen kelompok kecil dengan jumlah siswa yang menyelesaikan angket berjumlah 10 orang dan memperoleh penilaian sebesar 85%, dan percobaan lapangan dengan jumlah siswa sebanyak 38

orang memperoleh penilaian sebesar 91,4%, dengan kedua eksperimen tersebut mempunyai penilaian ``Sangat Layak" . Tahap terakhir adalah penilaian formatif dan sumatif. Evaluasi formatif terdiri dari melihat hasil validasi ahli dan mengambil kesimpulan bahwa media permainan Monopoli ini layak digunakan sebagai media pembelajaran. Sedangkan untuk mengetahui tingkat pemahaman siswa sebelum dan sesudah menggunakan media permainan Monopoli, serta untuk mengetahui keefektifan media permainan Monopoli dalam mengukur pemahaman siswa, kami melakukan studi pendahuluan terhadap 38 siswa dilakukan melalui post-test dan post-test.

2. Pemahaman siswa terhadap materi wujud zat dan perubahannya dengan menggunakan pre-test dan post-test yang dimana pembelajarannya pre-test tidak menggunakan media sedangkan post-test menggunakan media, data yang diperoleh yaitu adanya peningkatan pemahaman siswa yang signifikan dari persentase 0% menjadi 63%, sehingga dapat disimpulkan bahwa siswa telah memahami materi wujud zat dan perubahannya.
3. Keefektifan media permainan monopoli untuk meningkatkan pemahaman siswa kelas IV sudah diperhitungkan melalui N-gain dan memperoleh skor rata-rata sebesar 0,58 yang artinya media permainan monopoli terdapat pada kategori 51-75 atau "efektif".

## **B. Saran**

Saran yang dapat disimpulkan berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan media permainan monopoli untuk meningkatkan pemahaman peserta didik kelas IV adalah sebagai berikut:

1. Media permainan monopoli diharapkan menjadi media pembelajaran yang akan guru gunakan untuk alternative dalam meningkatkan pemahaman peserta didik.

2. Hendaknya peneliti selanjutnya lebih kreatif, inovatif dalam mengembangkan media permainan monopoli agar menghasilkan monopoli yang lebih baik dan lebih menarik lagi bagi peserta didik.
3. Produk yang dihasilkan hanya memuat materi mengenai wujud zat dan perubahannya saja, dan diharapkan selanjutnya ada peneliti yang akan mengembangkan permainan monopoli dalam materi yang berbeda. Media permainan monopoli diharapkan menjadi media pembelajaran yang akan guru gunakan untuk alternatif dalam meningkatkan pemahaman peserta didik.
4. Untuk penggunaan media ini disarankan untuk memilih beberapa guru atau orang yang sudah memahami materi wujud zat dan perubahannya untuk dijadikan sebagai pendamping pada saat pelaksanaan, agar lebih memudahkan guru dalam melihat perkembangan anak terhadap penggunaan media tersebut.