

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

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

1. Pengembangan media permainan monopoli perubahan kenampakan bumi dan benda langit pada pembelajaran IPA siswa kelas IV. Produk ini telah melewati uji validasi dan uji coba terbatas. Kualitas produk telah mencapai standar kelayakan media pembelajaran. Prosedur pengembangan media permainan monopoli mengacu pada langkah-langkah model thiagarajan, yaitu (1) *define* (pendefinisian). Pada tahap ini dilakukan studi pustaka dan penelitian lapangan yang diperlukan untuk mendapatkan analisis masalah dan analisis kebutuhan siswa. (2) *design* (perancangan), tahap ini dimulai dengan membuat rancangan buku petunjuk permainan monopoli kemudian mendesain tampilan media permainan monopoli yang disesuaikan dengan masalah dan kebutuhan siswa yang didapat pada tahap *define*. Kemudian untuk tahap desain media permainan dilakukan dengan beberapa langkah di antaranya: mengembangkan ide dan mendeskripsikan desain awal produk permainan. (3) *develop* (pengembangan). Setelah produk tersebut jadi kemudian di validasi oleh validator praktisi di lanjutkan dengan uji coba lapangan.

2. Pada tahap ini peneliti melakukan uji internal dengan meminta 2 dosen validator praktisi dan 1 kepala sekolah (1 dosen validator media dan 1 dosen validator materi) untuk memvalidasi rancangan media permainan monopoli. Hasil validasi masing-masing aspek penilaian antara lain: pada tahap aspek tampilan media mendapatkan skor rata-rata 3,81. Aspek petunjuk permainan mendapatkan rata-rata skor 3,9. Aspek kelayakan isi mendapatkan rata-rata skor 4,4. Aspek kebahasaan mendapatkan rata-rata skor 3,34 dan aspek penyajian mendapatkan rata-rata skor 3,93. Sedangkan hasil rekapitulasi secara keseluruhan aspek dari ketiga validator memperoleh nilai rerata skor 3,89 dengan kategori valid atau baik. Hasil validasi pertama media permainan monopoli IPA IRR nya adalah 0,6 atau 60% dengan kategori reliabilitas cukup. Validasi kedua IRR nya adalah 0,76 atau 76% dengan kategori reliabilitas cukup. Validasi ketiga IRR nya adalah 0,92 atau 92% dengan kategori reliabilitas tinggi. Pengujian internal dilakukan sebanyak 2 kali. Setelah itu, media permainan monopoli IPA diujicobakan di Kelas IV. Hasil analisis data dari komponen-komponen efektivitas media permainan monopoli yaitu mendapatkan respon positif dari guru dan juga siswa. Selain itu, guru dan siswa tidak kesulitan saat menggunakan media permainan monopoli dibantu dengan buku petunjuk permainan monopoli selama pembelajaran. Dengan demikian

dapat disimpulkan bahwa media permainan monopoli yang dikembangkan memenuhi kriteria keefektifan.

B. Saran Penggunaan

Berdasarkan hasil penelitian, media permainan monopoli IPA materi perubahan kenampakan bumi dan benda langit yang diterapkan pada kegiatan pembelajaran memberikan beberapa hal penting untuk diperhatikan. Untuk itu peneliti menyarankan beberapa hal berikut:

1. Hasil pengembangan media permainan monopoli merupakan salah satu variasi bahan ajar atau media pembelajaran yang dapat digunakan di kelas. Akan tetapi perlu ada penyesuaian dengan kondisi dan karakteristik kelas masing-masing. Bahan ajar ini disesuaikan dengan kemampuan siswa dan karakteristik siswa di sekolah.
2. Pengembangan media permainan monopoli IPA juga bisa dikembangkan pada mata pelajaran lainnya agar siswa lebih aktif dan termotivasi dalam belajar.
3. Pembuatan media permainan monopoli sedikit rumit dalam konsep media dan pembuatan buku petunjuk permainan monopoli membutuhkan ketelatenan dan kreatifitas dari guru. Buku petunjuk permainan monopoli sebaiknya juga didukung dengan sumber-sumber belajar lain yang relevan, karena dalam pengembangannya selain kelebihan juga terdapat kekurangan dan kelemahannya.