

BAB V

KESIMPULAN, IMPLIKASI, SARAN

A. Kesimpulan

Penelitian dan pengembangan ini berhasil menghasilkan produk media pembelajaran berupa permainan monopoli untuk pembelajaran IPA kelas IV SD, khususnya materi gaya dan erak. Penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE. Untuk tahapannya terdiri dari Analisis (*analyze*), Desain (*design*), Pengembangan (*Development*), Implementasi (*Implementation*), dan Evaluasi (*Evaluation*). Media pembelajaran permainan monopoli juga memiliki komponen lainnya selain papan permainan, yaitu dadu, pion magnet, kartu informasi, kartu tantangan, kartu kesempatan, dan kartu poin.

Proses pengembangan dimulai dengan mengidentifikasi potensi masalah melalui observasi, wawancara guru, dan kuesioner kepada peserta didik. Analisis kebutuhan guru dan peserta didik dilakukan untuk menentukan media yang ingin dikembangkan, dengan fokus pada capaian dan tujuan pembelajaran dalam kurikulum merdeka yang dibutuhkan peserta didik kelas IV SD.

Desain produk dilakukan dengan perencanaan yang dieksekusi pada tahap validasi desain dan uji coba produk. Tahap validasi desain melibatkan *expert review* oleh ahli materi, bahasa, dan media. Setelah revisi desain berdasarkan masukan ahli, produk diujicobakan kepada peserta didik melalui dua tahapan yaitu one to one, dan small group.

Hasil uji coba menunjukkan bahwa permainan monopoli (MONORA) memperoleh skor yang tinggi, baik dari validasi ahli maupun uji coba ke peserta didik. Skor rata-rata keseluruhan sebesar 92, 27%, yang termasuk dalam kategori sangat baik menurut skala likert. Sehingga, produk ini dianggap sangat layak digunakan sebagai media pembelajaran IPA kelas IV SD pada materi gaya, karena mampu memfasilitasi pembelajaran dengan baik dan mendapatkan respon positif dari peserta didik.

Kesimpulannya, media pembelajaran berbasis permainan monopoli dengan materi gaya dan gerak kelas IV telah tercapai dan sesuai kelayakan, karena

berhasil mengatasi potensi masalah dalam pembelajaran, meraih validasi tinggi dari ahli, dan mendapatkan respon positif dari peserta didik. Produk ini dapat memberikan pengalaman belajar sambil bermain, menyenangkan, dan efektif, sehingga menjadi sumber belajar yang baik untuk memahami materi gaya dan gerak.

B. Implikasi

Media pengembangan permainan monopoli dapat diimplementasikan sebagai media pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) kelas IV SD dengan materi gaya dan gerak. Penggunaan media ini dimaksudkan untuk melibatkan peserta didik untuk aktif dalam proses pembelajaran serta meningkatkan rasa semangat peserta didik dan memotivasi belajar siswa. Media ini juga dapat menarik peserta didik untuk bisa aktif dalam kegiatan belajar sehingga media ini dapat meningkatkan kolaborasi antara siswa didalam kelompok.

C. Saran

Dalam pengembangan media pembelajaran berbasis permainan monopoli ini, berbagai kendala dialami oleh peneliti. Sehingga masih terdapat kekurangan hasil pengembangan, oleh karena itu revisi masih terus dilakukan agar mendapatkan hasil yang baik dalam produk yang dihasilkan. Saran untuk pendidik, penggunaan media pembelajaran berbasis permainan monopoli ini sangat penting dalam pembelajaran. Dengan adanya pengembangan media ini dapat memudahkan guru dalam menyampaikan materi pembelajaran. Sehingga kegiatan pembelajaran menjadi efektif dan menyenangkan.

Saran untuk peserta didik, kegiatan belajar dengan menggunakan media pembelajaran berbasis permainan monopoli dapat memudahkan peserta didik dalam memahami materi yang disampaikan oleh guru serta dapat memotivasi peserta didik untuk tetap semangat dalam proses pembelajaran serta melibatkan peserta didik untuk aktif dalam kegiatan pembelajaran.