BAB V

SIMPULAN, IMPLIKASI DAN SARAN

A. Simpulan

Penelitian ini bertujuan agar menghasilkan media yang layak digunakan dalam pembelajaran dan sekaligus untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik khususnya pada muatan pembelajaran IPA di kelas IV. Berikut hasil penelitian dari bab 4 sebagai berikut :

Media pembelajaran Monopoli dipadu dengan kertas poster dan papan catur dinyatakan sangat valid setelah melalui uji validasi oleh ahli materi dan ahli media pembelajaran. Dari uji hasil validasi materi diperoleh skor 97 % dalam kriteria **Sangat Valid** dan dari hasil uji media pembelajaran diperoleh 88,75% dalam kriteria **Sangat Valid**. Media pembelajaran monopoli dipadu dengan kertas poster dan papan catur dinyatakan media yang praktis dalam penggunaannya. Hal ini dibuktikan dengan perolehan hasil respon guru dalam uji validasi kepraktisan 77,78%, sehingga dapat disimpulkan data termasuk dalam kriteria **Praktis**. Media pembelajaran monopoli dipadu dengan kertas poster dan papan catur dinyatakan **Sangat Efektif** untuk meningkatkan kemampuan siswa menyelidiki fungsi bagian tubuh hewan dan tumbuhan. Dibuktikan dengan pencapaian KKM ≥ 70 soal Post-test 100 % siswa yang mampu mencapai KKM.

B. Implikasi

Berdasarkan hasil penelitian tersebut dapat dikemukakan implikasi secara teoritis dan praktis sebagai berikut :

1. Media pembelajaran melalui permainan monopoli membuat proses belajar menjadi lebih menarik dan siswa dituntut untuk lebih kreatif dan mandiri dalam melakukan pembelajaran.
2. Penggunaan media pembelajaran berimplikasi kepada guru. Dengan menggunakan media pembelajaran dapat menciptakan

suasana pembelajaran yang menarik, serta membangkitkan keterlibatan siswa langsung dalam proses pembelajaran.

3. Hasil yang diperoleh dari penelitian ini menunjukkan bahwa motivasi belajar siswa lebih tinggi dengan menggunakan media pembelajaran monopoli dibandingkan peta konsep. Proses pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran merupakan salah satu cara untuk meningkatkan motivasi belajar siswa kelas IV. Selain itu, kurang mandiri siswa dalam proses belajar menyebabkan faktor intrinsik motivasi belajar rendah.

C. Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, maka ada beberapa saran yang akan disampaikan sebagai berikut:

1. Bagi peneliti atau pengembang selanjutnya, diharapkan dapat lebih menyempurnakan alat permainan edukatif yang telah dikembangkan dan lebih inovatif lagi dalam menciptakan alat permainan edukatif yang bermanfaat bagi siswa dalam belajar
2. Bagi tenaga pengajar/guru, diharapkan dapat memanfaatkan alat permainan edukatif Monopoli IPA sebagai media pembelajaran sehingga proses pembelajaran di kelas lebih menyenangkan bagi siswa.
3. Bagi siswa kelas IV SD, diharapkan alat permainan edukatif Monopoli IPA dapat dimanfaatkan untuk kegiatan belajar yang menyenangkan karena mereka dapat bermain sambil belajar.
4. Saran kepada guru berdasarkan hasil uji coba kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan media dan materi guru dapat menggunakan monopoli untuk media pembelajaran saat proses pembelajaran IPA untuk menambah variasi dalam pembelajaran.