

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dilakukan oleh peneliti dapat disimpulkan bahwa:

- 1) Penelitian dan pengembangan ini telah menghasilkan media permainan monopoli pada materi keragaman budaya Indonesia dengan tujuan untuk meningkatkan hasil belajar IPAS Siswa Kelas IV SD Negeri 124398 Pematangsiantar T.A 2023/2024. Proses pengembangan dilakukan menggunakan model ADDIE dengan tahapan *analysis* (analisis), *design* (perancangan), *development* (pengembangan), *implementation* (penerapan), dan *evaluation* (evaluasi). Hasil uji kelayakan media permainan monopoli pada materi Keragaman Budaya Indonesia sangat layak dan dapat digunakan untuk uji di lapangan. Hasil validasi ahli materi oleh Ibu Yusra Nasution S.Pd., M.Pd. memperoleh nilai akhir 89,23% yang termasuk ke dalam kategori “Sangat layak”. Kemudian hasil validasi ahli media oleh Ibu Sri Mustika Aulia, S.Pd., M.Pd memperoleh nilai akhir 93,33% dan termasuk dalam kategori “Sangat Layak”.
- 2) Kepraktisan media permainan monopoli pada materi Keragaman Budaya Indonesia dinilai oleh guru kelas IV SD Negeri 124398 Pematangsiantar yaitu Ibu Heppy Hutahaean, S.Pd. Validasi praktikalitas ini menghasilkan nilai 95% yang menjadikan media ini “Sangat Praktis” digunakan dalam proses pembelajaran di kelas.

- 3) Penentuan keefektifan media dilakukan melalui *pre test* dan *post test* yang dianalisis menggunakan uji *N-gain*. Berdasarkan perhitungan *N-gain* yang telah dilakukan, diperoleh skor *N-gain* sebesar 0,71 dengan persentase *N-Gain* sebesar 71,06% yang dikategorikan memiliki nilai normalitas gain yang tinggi dengan tingkat keefektifan "Cukup Efektif."

5.2 Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan media permainan monopoli pada materi keragaman budaya Indonesia untuk meningkatkan hasil belajar IPAS siswa kelas IV SD Negeri 124398 Pematangsiantar T.A 2023/2024, peneliti memiliki saran, diantaranya:

1) Bagi Guru

Penggunaan media permainan monopoli dalam proses pembelajaran dapat meningkatkan keterlibatan siswa serta hasil belajar mengenai keragaman budaya Indonesia, sehingga baik jika diintegrasikan dalam kegiatan pembelajaran.

2) Bagi Siswa

Partisipasi aktif dalam permainan monopoli dapat memperdalam pemahaman siswa tentang keragaman budaya Indonesia dan berkontribusi pada peningkatan hasil belajar mereka.

3) Bagi Peneliti Lainnya

Penelitian lebih lanjut dapat difokuskan pada pengembangan media permainan untuk topik-topik pembelajaran lainnya, serta evaluasi efektivitasnya dalam berbagai konteks pendidikan.



THE
Character Building
UNIVERSITY