

BAB V

SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN REKOMENDASI

5.1 Simpulan

Berdasarkan penelitian *Design and Development* pada media permainan monopoli materi seni rupa tiga dimensi pembelajaran seni budaya dan prakarya yang telah dibahas, maka dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Pengembangan pada media permainan monopoli dalam materi seni rupa tiga dimensi pembelajaran seni budaya dan prakarya kelas IV di sekolah dasar menggunakan metode *Design and Development* dengan tiga tahapan penelitian. Tiga tahapan penelitian yakni *Planning*, *Production*, dan *Evaluation*. Pada tahap pertama yakni tahap *planning* yang dimana peneliti melakukan analisis pengguna, analisis materi, analisis rancangan media permainan monopoli, dan analisis kebutuhan perangkat lunak. Dalam analisis pengguna peneliti melakukan wawancara kepada guru mengenai kebutuhan media yang sesuai dengan karakteristik siswa kelas IV sekolah dasar. Tahap kedua yakni *Production*, peneliti melakukan desain mengenai media permainan monopoli, pengembangan terhadap medianya serta membuat GBPM yang ditujukan sebagai acuan dalam membuat rancangan media permainan monopoli. Desain media permainan monopoli menggunakan aplikasi atau *website* canva, setelah itu peneliti memasukkan gambar, materi, dan elemen pendukung lainnya yang sudah berada pada aplikasi atau *website* canva. Tahap ketiga yaitu *Evaluation*, peneliti melakukan uji kelayakan mengenai media permainan monopoli kepada ahli media, ahli bahasa, dan ahli materi.

Uji kelayakan media permainan monopoli materi seni rupa tiga dimensi pembelajaran seni budaya dan prakarya kelas IV di sekolah dasar dilakukan oleh dosen Universitas Pendidikan Indonesia kampus di Cibiru. Uji kelayakan media kepada ahli media dengan memperoleh persentase sebesar 89,28 % dan mendapatkan interpretasi kelayakan "Sangat Baik". Uji kelayakan materi mendapatkan persentase sebesar 98,07 % dengan interpretasi kelayakan

“Sangat Baik”. Uji kelayakan bahasa mendapatkan persentase sebesar 97,22% dan mendapatkan interpretasi kelayakan “Sangat Baik”.

2. Hasil respon yang diperoleh melalui guru dan siswa terhadap media permainan monopoli dalam materi seni rupa tiga dimensi pembelajaran seni budaya dan prakarya kelas IV di sekolah dasar kepada guru dan siswa yang berada di MI Al-Istiqomah kelas IV. Tahap yang dilakukan pertama yaitu peneliti menjelaskan kepada guru mengenai cara penggunaan dan memberikan penjelasan mengenai media permainan monopoli, selanjutnya peneliti melakukan uji coba media kepada siswa kelas IV dengan awalan memberikan penjelasan mengenai media permainan monopoli. Hasil yang diperoleh dari guru mendapatkan persentase 97,11% dan mendapat interpretasi kelayakan “Sangat Baik”. Untuk respon yang diberikan siswa mendapatkan persentase sebesar 90,19% dan mendapat interpretasi kelayakan “Sangat Baik”. Dengan hasil uji coba terhadap media permainan monopoli dalam materi seni rupa tiga dimensi pada mata pelajaran seni budaya dan prakarya kepada guru dan siswa dapat dinyatakan berdasarkan hasil uji kelayakan media bahwa media permainan monopoli yang diterapkan dapat efektif untuk digunakan pada siswa kelas IV di sekolah dasar.

5.2 Implikasi

Implikasi pada media permainan monopoli berdasarkan hasil uji coba pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Media permainan monopoli adalah salah satu media pembelajaran yang dikembangkan dari permainan monopoli yang didalamnya sudah mencakup materi tentang seni rupa tiga dimensi pada mata pelajaran seni budaya dan prakarya.
2. Media permainan monopoli dapat menarik perhatian serta minat belajar siswa dalam materi tentang seni rupa tiga dimensi pada mata pelajaran seni budaya dan prakarya, karena cara penggunaannya dengan cara bermain dan dilakukan secara berkelompok dan didalam medianya sudah mencakup contoh gambar dan penjelasan mengenai materi tersebut.
3. Media permainan monopoli dapat membantu guru dalam menyampaikan materi seni rupa tiga dimensi di kelas dengan mudah dan menarik.

Riska Asyah Riyadi, 2023

PENGEMBANGAN MEDIA PERMAINAN MONOPOLI DALAM MATERI SENI RUPA TIGA DIMENSI PEMBELAJARAN SENI BUDAYA DAN PRAKARYA KELAS IV DI SEKOLAH DASAR

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

4. Media permainan monopoli dapat menjadi tambahan suatu media pembelajaran terutama dalam materi tentang seni rupa tiga dimensi pada mata pelajaran seni budaya dan prakarya.

5.3 Rekomendasi

Rekomendasi yang dapat diberikan oleh peneliti berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan adalah sebagai berikut:

1. Kepada guru saran yang dapat diberikan yakni lebih berinovasi untuk mencari dan mengembangkan media pembelajaran di kelas yang menarik dan tentunya sesuai dengan karakteristik siswanya seperti media permainan monopoli pada materi seni rupa tiga dimensi pada mata pelajaran Seni Budaya dan Prakarya.
2. Pada media permainan monopoli materi seni rupa tiga dimensi pada mata pelajaran Seni Budaya dan Prakarya harus lebih dikembangkan dan disempurnakan kembali contohnya dibuat menjadi kedalam versi digital.
3. Kepada pihak pembaca atau pengembang selanjutnya yang akan mengembangkan media permainan monopoli agar dibuat lebih menarik kembali dari segi gambar dan materi pembelajaran. Untuk segi gambarnya dapat dipadukan dengan hal yang bersangkutan sehingga dapat menampilkan contoh seni rupa tiga dimensi secara langsung atau secara nyata.