

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil temuan dan pembahasan pada bab empat, maka dapat disimpulkan hasil penelitian sebagai berikut:

1. Konsep asam-basa memenuhi semua karakteristik konsep yang dapat dimasukkan ke dalam permainan monopoli karena banyak aplikasi dalam kehidupan sehari-hari untuk dimasukkan kedalam papan monopoli dan terdapat Ilmuwan yang telah berjasa dalam perkembangan suatu konsep atau teori tentang konsep tersebut untuk dimasukkan kedalam uang permainan monopoli.
2. Pengembangan permainan monopoli pada konsep asam-basa telah menghasilkan desain papan permainan berbentuk segi enam, desain sertifikat, desain uang monopoli, dan desain kartu ujian 1/2/3. Berdasarkan desain tersebut dihasilkan satu paket permainan "monopoli asam-basa" yang terdiri atas satu papan permainan, 24 buah sertifikat asam/basa, enam jenis uang monopoli, 24 buah kartu ujian, serta dilengkapi dengan buku peraturan permainan dan kunci jawaban.
3. Hasil uji coba terbatas menunjukkan bahwa permainan "monopoli asam-basa" dapat berperan sebagai media pembelajaran yang dapat menumbuhkan rasa ingin tahu dan motivasi belajar siswa untuk memperkuat konsep yang telah dikenalkan kepada siswa sehingga rata-rata siswa mampu mencapai semua indikator pembelajaran di atas 80%.
4. Menurut persepsi guru, permainan ini memiliki potensi dapat menanamkan nilai kejujuran, belajar berkompetisi, bekerja keras, menghargai pendapat teman, disiplin, kerjasama, loyalitas, saling percaya, bijak, tidak sombong, dan saling bertoleransi. Namun, permainan ini

memiliki keterbatasan dalam mengembangkan kemampuan kognitif yang hanya jenjang C1 dan C2.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian ini, maka peneliti menyarankan kepada peneliti lain agar dilakukan:

1. Penelitian lebih lanjut tentang pengembangan media permainan "monopoli asam-basa" dengan memperbaiki keterbatasan media ini dalam mengembangkan kemampuan kognitif yang hanya jenjang C1 dan C2.
2. Penelitian lebih lanjut tentang pengembangan media permainan "monopoli asam-basa" dengan mengkaji kekurangan media seperti yang disampaikan oleh responden siswa yaitu: jumlah bidak dan uangnya terlalu sedikit, pertanyaannya susah, jika menginjak komplek yang sudah dibeli orang lain tidak bayar, tidak bisa mengambil alih asam/basa yang dibeli pemain lain, kalau tidak bisa jawab bayarnya mahal, dan sebagainya.
3. Pengujian efektifitas media permainan "monopoli asam-basa" untuk mengetahui secara lebih rinci tentang peningkatan motivasi, pemahaman konsep siswa, dan penanaman nilai-nilai setelah siswa menggunakan media tersebut.
4. Pengujian efektifitas media permainan "monopoli asam-basa" apabila media ini digunakan sebelum siswa belajar (sebagai *reading guide*), pada saat siswa belajar (sebagai media yang digunakan guru), dan setelah siswa belajar (sebagai media untuk latihan soal atau pemantapan) untuk menentukan kapan saat yang terbaik digunakannya media tersebut.