

## BAB V

### SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN REKOMENDASI

#### 5.1 Simpulan

Media pembelajaran monopoli teks fiksi (Montisi) merupakan ide dari pengembangan media pembelajaran yang diharapkan dapat menunjang proses pembelajaran. Media Montisi dibuat dari hasil modifikasi permainan monopoli. Penelitian yang dilakukan dengan menggunakan media Montisi di kelas IV SD Negeri 42 Tanjungpandan, memperoleh simpulan sebagai berikut.

##### 1. Rancangan Media Monopoli Teks Fiksi (Montisi) bagi Siswa Kelas IV SD

Penelitian rancang bangun media pembelajaran monopoli teks fiksi (Montisi) untuk mata pelajaran Bahasa Indonesia materi teks fiksi kelas IV SD Negeri 42 Tanjungpandan Belitung ini dibuat dengan memperhatikan karakteristik dan kebutuhan siswa kelas IV yang membutuhkan media pembelajaran bersifat konkret. Media Montisi didesain dengan membuat GBPM (Garis Besar Program Media), membuat RPP (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran), membuat media Montisi dengan menggunakan aplikasi *CorelDRAW X7*, membuat kartu Montisi yang terdiri dari tiga kartu yaitu kartu jubar (judul, gambar, asal, dan latar), kartu bercerita, dan kartu misi dengan menggunakan *Canva* yang terdiri dari lima cerita fabel, lima cerita legenda, dan lima cerita rakyat, membuat kartu tantangan dan kartu petunjuk yang juga dirancang menggunakan *Canva* dengan warna, gambar, dan huruf yang disesuaikan. Media Montisi dicetak dengan ukuran besar yaitu 2 x 2 m, kartu Montisi, kartu tantangan, dan kartu petunjuk yang dicetak dengan ukuran A5. Media ini menggunakan dadu berukuran 15 x 15 cm yang terbuat dari kain flanel. Penilaian pada media Montisi ini menggunakan papan penilaian yang terbuat dari *sterefoam* yang dibungkus dengan karton. Nilai yang didapatkan siswa disimbolkan dengan menggunakan bintang.

##### 2. Uji Kelayakan Media Monopoli Teks Fiksi (Montisi) bagi Siswa Kelas IV SD

Hasil uji kelayakan para ahli terhadap media pembelajaran monopoli teks fiksi (Montisi) yaitu mendapatkan skor penilaian 96% dari ahli materi dan bahasa dengan kriteria “Sangat Baik” (SB) dengan memperoleh kesimpulan “Layak diujicobakan Tanpa Revisi”. Adapun media pembelajaran monopoli teks fiksi (Montisi) mendapatkan skor penilaian 93% dari ahli media dengan kriteria “Sangat Baik” (SB) serta kesimpulan “Layak diujicobakan Tanpa Revisi”.

### 3. Respons Guru dan Siswa terhadap Penggunaan Media Monopoli Teks Fiksi (Montisi) di Kelas IV SD

Tanggapan guru dan siswa kelas IV SD Negeri 42 Tanjungpandan sebagai pengguna media pembelajaran monopoli teks fiksi (Montisi) yaitu mendapatkan nilai 96% dengan kriteria “Sangat Baik” (SB) dari angket respons guru wali kelas IV. Adapun respons dari 14 siswa kelas IV SD Negeri 42 Tanjungpandan terhadap media pembelajaran monopoli teks fiksi (Montisi) yaitu tiga siswa memberikan nilai dengan kriteria “Baik” (B) dan 11 siswa memberikan nilai dengan kriteria “Sangat Baik” (SB).

## 5.2 Implikasi

Media pembelajaran monopoli teks fiksi (Montisi) untuk mata pelajaran Bahasa Indonesia materi teks fiksi kelas IV SD diharapkan mampu menjadi inovasi dalam penggunaan media pembelajaran yang baru. Media Montisi dapat mengenalkan siswa dengan teks fiksi yang terdiri dari lima cerita fabel, lima cerita rakyat, dan lima cerita legenda. Media Montisi dapat membuat siswa meningkatkan keterampilan membaca, keterampilan menyimak, keterampilan motorik, dan membuat siswa menjadi tertarik karena dilakukan pembelajaran sambil bermain.

## 5.3 Rekomendasi

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, terdapat beberapa rekomendasi yang perlu diperhatikan oleh peneliti sendiri, peneliti selanjutnya, serta pihak-pihak yang berminat untuk mengembangkan media pembelajaran monopoli teks fiksi (Montisi), sebagai berikut.

1. Bagi peneliti selanjutnya, teks fiksi pada media pembelajaran dapat ditambah sehingga terdapat banyak jenis teks fiksi yang dapat berasal dari berbagai daerah.
2. Bagi guru dan peneliti selanjutnya, kartu Montisi (kartu jubar, kartu bercerita, dan kartu misi), kartu tantangan, dan kartu petunjuk permainan dibuat dengan ukuran huruf yang lebih besar sehingga dapat mudah dengan terbaca.
3. Bagi peneliti selanjutnya, cerita yang terdapat pada kartu bercerita perlu disusun agar lebih padat dan jelas sehingga cerita tidak terlampau panjang.
4. Bagi guru dan peneliti selanjutnya, kartu misi dapat dikembangkan untuk misi-misi lebih kompleks, misalnya untuk melihat makna diksi dan gaya bahasa dalam cerita, serta mengeksplorasi nilai-nilai moral dalam cerita.
5. Bagi guru dan sekolah, media ini dapat dikembangkan untuk memfasilitasi kegiatan aktif siswa dalam pembelajaran.