

BAB V

SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN REKOMENDASI

5.1 Simpulan

Berdasarkan penelitian dan pengembangan berupa produk media pembelajaran *games* monopoli berbasis *QR Code* dapat disimpulkan bahwa:

1. Penelitian desain dan pengembangan menghasilkan produk berupa media pembelajaran *games* monopoli berbasis *QR Code* dalam pembelajaran IPA di kelas V SD pada materi pengaruh kalor terhadap perubahan suhu dan wujud benda. Adapun produk yang dihasilkan yakni satu set lengkap monopoli *QR Code*, yaitu *board* monopoli *QR Code*, buku panduan monopoli *QR Code*, poster monopoli *QR Code*, video penggunaan permainan monopoli *QR Code*, kartu tantangan monopoli *QR Code*, kartu hak milik monopoli *QR Code*, kartu belajar monopoli *QR Code*, kartu bantuan monopoli *QR Code*, set dadu, pion karakter, papan penghargaan, stiker bintang, serta alat dan bahan untuk praktikum sederhana.
2. Tahapan pengembangan yang dilakukan untuk menghasilkan produk media pembelajaran *games* monopoli berbasis *QR Code* pada materi pengaruh kalor terhadap perubahan suhu dan wujud benda menggunakan model ADDIE. Penelitian dimulai dari proses menganalisis materi pembelajaran, menganalisis kebutuhan pengguna dan kebutuhan perangkat, kemudian mendesain media yang dimulai dari tahap membuat GBPM, membuat *prototype* media, membuat *storyboard*, menyusun RPP, menyusun ukuran media, dan membuat kebutuhan *QR Code*. Lalu selanjutnya adalah mengembangkan media tersebut untuk di desain menggunakan *software* Canva dengan tahapan menyusun desain board monopoli *QR Code*, menyusun desain buku panduan, menyusun desain kartu, dan menyusun desain kelengkapan monopoli. Setelah semua proses desain selesai media kemudian dicetak. Selanjutnya dilakukan uji kelayakan kepada ahli media, ahli materi dan ahli bahasa serta dilakukan uji coba media kepada pengguna yakni guru dan siswa SD Negeri 09 Cibiru.

3. Respon pengguna terhadap media pembelajaran *games* monopoli berbasis *QR Code* meliputi penilaian ahli dan tanggapan dari pengguna. Berdasarkan penilaian para ahli serta tanggapan pengguna mendapatkan respon positif dari seluruh partisipan serta saran untuk perbaikan media. Dari tanggapan ahli media pembelajaran mendapatkan persentase skor 86,9% dengan kategori “Sangat Layak”. Dari ahli materi mendapatkan persentase skor 84,0% dengan kategori “Layak” serta dari ahli bahasa mendapatkan persentase skor 83,3% dengan kategori “layak”. Adapun rekapitulasi dari penilaian para ahli mendapatkan persentase nilai 84,7%. Berdasarkan akumulasi akhir ini, media pembelajaran *games* monopoli berbasis *QR Code* mendapatkan respon yang baik dari para ahli karena masuk ke dalam kategori layak. Selanjutnya hasil penilaian yang didapatkan dari pengguna menunjukkan persentase dari guru yaitu sebesar 94,1% dan penilaian oleh kedelapan peserta didik mendapatkan nilai rata-rata 97,1% dan keduanya masuk ke dalam kategori sangat baik.

5.2 Implikasi

Implikasi dari penelitian desain dan pengembangan media pembelajaran “*Games* Monopoli Berbasis *QR Code*” adalah sebagai berikut.

1. Media pembelajaran *games* monopoli berbasis *QR Code* hasil pengembangan dapat digunakan dalam pembelajaran tematik kelas V SD.
2. Media pembelajaran *games* monopoli berbasis *QR Code* menarik minat peserta didik dan meningkatkan keterampilan serta pemahaman peserta didik saat belajar materi pengaruh kalor terhadap perubahan suhu dan wujud benda.
3. Media pembelajaran *games* monopoli berbasis *QR Code* dapat digunakan sebagai media untuk menambah keterampilan ICT kepada peserta didik.
4. Media pembelajaran *games* monopoli berbasis *QR Code* dapat memotivasi peserta didik untuk berperan aktif dalam pembelajaran.

5.3 Rekomendasi

Berdasarkan hasil penelitian ini yang telah dilakukan, peneliti menemukan beberapa saran yang perlu diperhatikan oleh peneliti, peneliti selanjutnya, dan pihak-pihak yang ingin mengembangkan media pembelajaran *games* monopoli berbasis *QR Code*, yaitu:

1. Untuk penelitian yang akan datang sebaiknya uji coba media dilaksanakan kepada satu rombel kelas penuh, sehingga menghasilkan tanggapan yang lebih variatif serta dapat digunakan secara luas.
2. Bagi peneliti selanjutnya, sebaiknya mengembangkan *software* atau aplikasi monopoli *QR Code* yang berfungsi untuk *scan QR Code*, serta menambahkan fitur-fitur lain yang relevan.
3. Bagi peneliti selanjutnya, sebaiknya mempertimbangkan waktu pelaksanaan serta jumlah media monopoli *QR Code* yang akan digunakan dalam pembelajaran agar semua peserta didik mendapatkan kesempatan untuk mencoba.
4. Untuk penelitian yang akan datang, sebaiknya permainan monopoli digunakan sebagai suplemen penguatan materi untuk evaluasi pembelajaran pada kegiatan setelah refleksi.
5. Untuk penelitian yang akan datang, sebaiknya monopoli dibuat dengan bentuk yang lebih praktis untuk memudahkan penyimpanan dan penggunaan media tersebut.
6. Untuk penelitian yang akan datang, sebaiknya kegiatan instruksi praktikum sederhana dari permainan monopoli *QR Code* dipisahkan dan dibuat LKPD khusus untuk melaksanakan *experiment* di kegiatan inti pembelajaran agar *hands on experiment* peserta didik tetap terlaksana dengan fokus yang tidak terbagi dengan permainan monopoli *QR Code*.