

BAB V

KESIMPULAN, IMPLIKASI, DAN REKOMENDASI

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian pada Rancang Bangun Media Permainan Monopoli Edukatif “MERKAYASA” untuk Menanamkan Karakter Toleransi dalam Pembelajaran IPS di SD Kelas IV, maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Rancangan pada media permainan monopoli edukatif “MERKAYASA” untuk menanamkan karakter toleransi dalam pembelajaran IPS di SD kelas IV, menggunakan metode penelitian *design and development* dengan menerapkan model ADDIE. Dalam melakukan perancangan media ini diawali dengan tahap analisis, pada tahap analisis kegiatan yang dilakukan adalah menganalisis kebutuhan, menganalisis karakteristik peserta didik, menganalisis kemampuan prasyarat dan kemampuan awal, dan menganalisis lingkungan belajar. Tahap analisis ini akan dijadikan sebagai data awal untuk merancang media yang akan dibuat. Selanjutnya ialah tahap desain, pada tahap desain kegiatan yang dilakukan ialah menentukan tim pengembang yang terdiri dari peneliti sendiri sebagai perancang dan pengembang media, ahli materi dan ahli media, serta dua dosen pembimbing peneliti. Selanjutnya, memilih dan menentukan cakupan materi yang dituangkan dalam Garis Besar Program Media (GBPM). Selanjutnya menjelaskan cara pembuatan media permainan monopoli edukatif “MERKAYASA”. Dalam perancangan pembuatan media ini menggunakan *google image, youtube, website remove.bg*, dan aplikasi *canva*. Media yang dirancang ialah berupa papan permainan monopoli edukatif “MERKAYASA”, *cover* kartu hak milik, kartu hak milik, *cover* kartu pertanyaan, kartu pertanyaan, *cover* kartu permainan, kartu permainan, *cover* buku petunjuk, buku petunjuk, kotak penyimpanan, stiker. Tahap akhir dari perancangan media, ialah mencetak media tersebut. Beberapa komponen seperti uang mainan, pion, dadu, dan miniatur restoran yang

mendukung permainan tidak dirancang sendiri oleh peneliti, melainkan peneliti membelinya di salah satu aplikasi *online*.

2. Hasil uji kelayakan media permainan monopoli edukatif “MERKAYASA” untuk menanamkan karakter toleransi dalam pembelajaran IPS di SD kelas IV, dilakukan pada tahap pengembangan. Materi dan media yang dirancang akan dilakukan uji validasi atau uji kelayakan oleh ahli. Ahli materi dan ahli media yang melakukan validasi ialah dosen UPI Kampus Cibiru. Tujuan diadakannya uji validasi ialah untuk mengetahui kelayakan dari materi dan media yang telah dibuat. Untuk mengetahui kelayakan tersebut dilalui dengan pengisian angket. Berdasarkan hasil rekapitulasi penilaian dari pengisian angket oleh ahli materi dan ahli media menunjukkan kategori sangat layak.
3. Respon guru dan peserta didik terhadap penggunaan media permainan monopoli edukatif “MERKAYASA” untuk menanamkan karakter toleransi dalam pembelajaran IPS di SD kelas IV, mendapatkan respon yang memuaskan. Untuk mengetahui respon guru dan peserta didik dilakukan pada tahap implementasi. Implementasi terhadap media dilakukan di SDN 3 Kenanga Kecamatan Sumber dengan partisipan guru dan tujuh orang peserta didik. Sebelum mengetahui respon guru dan peserta didik, kegiatan yang dilakukan adalah menguji cobakan media yang telah dibuat. Untuk mengetahui respon guru dan peserta didik dilakukan dengan pengisian angket. Berdasarkan rekapitulasi penilaian angket respon guru dan peserta didik terhadap penggunaan media menunjukkan kategori sangat layak untuk digunakan dalam membantu proses pembelajaran.

5.2 Implikasi

Media permainan monopoli edukatif “MERKAYASA” ini sudah layak digunakan dalam pembelajaran, karena memiliki implikasi sebagai berikut:

1. Media ini dapat memberikan kemudahan bagi guru dalam melaksanakan proses pembelajaran.
2. Media ini dapat menarik minat/perhatian peserta didik, sehingga dapat meningkatkan motivasi dan semangat belajar bagi peserta didik.

3. Media ini dapat membantu peserta didik dalam memahami materi pembelajaran sekaligus memiliki karakter toleransi dalam menghargai perbedaan yang ada.
4. Materi yang ditampilkan pada media dapat membantu peserta didik untuk menjawab kartu-kartu pertanyaan yang ada.

5.3 Rekomendasi

Adapun rekomendasi yang dapat diberikan peneliti berdasarkan penelitian yang telah dilakukan ialah:

1. Kepada guru agar dapat mengeksplor dan membuat media dalam bentuk permainan lainnya untuk menciptakan suasana pembelajaran menyenangkan sekaligus bermakna yang disesuaikan dengan karakteristik peserta didik.
2. Kepada pihak sekolah agar dapat menambah variasi media pembelajaran khususnya dalam materi keberagaman budaya bangsa dan penanaman karakter toleransi pada pembelajaran IPS di SD kelas IV.
3. Kepada peneliti selanjutnya agar dapat menyiapkan segala sesuatu secara matang dalam membuat media permainan yang sesuai dengan karakteristik peserta didik yang dituju.
4. Dalam tahap mengimplementasikan media, peneliti mendapatkan kesulitan ketika mengkondisikan peserta didik. Maka untuk peneliti selanjutnya, agar dapat lebih mengkonsepkan proses pelaksanaan pembelajaran yang dapat membantu mengkondusifkan peserta didik.
5. Kepada pembaca agar dapat mengetahui rancang bangun media permainan monopoli edukatif “MERKAYASA” untuk menanamkan karakter toleransi dalam pembelajaran IPS di SD kelas IV.