

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, dapat diambil kesimpulan bahwa:

1. Media Moraku pada pembelajaran tematik terpadu tema indahny keragaman di negeriku untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV SD telah melewati validasi ahli media dan validasi ahli materi. Media Moraku valid dan layak digunakan sebagai media pembelajaran setelah melalui perbaikan sesuai saran dan komentar yang diberikan para ahli. Melihat dari hasil validasi ahli media sebesar 95% (ahli media 1) dan 98% (ahli media 2) sedangkan ahli materi sebesar 100%. Berdasarkan hasil uraian diatas maka produk yang dikembangkan oleh peneliti yaitu media Moraku (Monopoli keberagaman negeriku) dikatakan “valid dan sangat layak” digunakan sebagai media pembelajaran.
2. Media Moraku pada pembelajaran tematik terpadu tema indahny keragaman di negeriku yang dikembangkan dapat meningkatkan hasil belajar. Dilihat dari hasil uji coba pemakaian kelompok besar kepada 22 siswa, pada aspek kognitif memperoleh skor 1945 dengan rata-rata 88 dan ketuntasan klasikal 100% . Untuk aspek afektif total skor 2080 dengan rata-rata 94 dan ketuntasan klasikal 100%. Sedangkan aspek psikomotor diperoleh skor sebesar 101 dengan rata-rata 4,6 dengan presentase 92%.

Maka media Moraku dikategorikan “sangat baik/sangat layak” digunakan sebagai media pembelajaran yang dapat meningkatkan hasil belajar.

B. Saran

Beberapa saran dari hasil penelitian pengembangan media Moraku (Monopoli Keberagaman Negeriku) sebagai berikut:

1. Bagi peserta didik, diharapkan media Moraku (Monopoli Keberagaman Negeriku) dapat menjadikan pembelajaran lebih fokus dan mudah dalam memahami materi walaupun dengan belajar sambil bermain.
2. Bagi pendidik, diharapkan dapat memanfaatkan media Moraku (Monopoli Keberagaman Negeriku) pada pembelajaran tematik terpadu lebih bermakna dan menyenangkan.
3. Bagi peneliti selanjutnya, diharapkan dapat menyempurnakan media Monopoli Keberagaman agar lebih inovatif dan edukatif.



UNIVERSITAS ISLAM
RADEN RAHMAT

DAFTAR RUJUKAN

- Agib, Z. 2009. *Penelitian Tindakan Kelas Untuk Guru Sd, Slb, Dan Tk*. Bandung: Rama Widya.
- Agib, Z. 2013. *Model-model, Media, dan Strategi Pembelajaran Konseptual (Inovatif)*. Bandung: Rama Widya.
- Ananda, J, Lala. 2020. *Pengembangan Media Monopoli Tematik Berbasis Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Two Stay Two Stray Pada Tema Indahnya Keragaman Di Negeriku Untuk Siswa Kelas IV SDN 104204 Sambirejo Timur*. Sej (School Education Journal). Vol. 10 No. 2 [Online], Diakses Pada Tanggal 28 Oktober 2020. Melalui <http://Jurnal.Unimed.Ac.Id/2012/Index.Php/School/Article/View/18800>.
- Anggraheni, S. Nilam. 2018. *Pengembangan Media Pembelajaran Monopoli Merah-Putih Pada Pembelajaran Tematik Integratif Peserta Didik Kelas V Sd/Mi Tahun Ajaran 2017/2018*. Skripsi. Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung. [Online], Diakses Pada Tanggal 26 Oktober 2020. Melalui <http://Core.Ac.Uk/Download/Pdf/295424405>.
- Anni, C, T. 2012. *Psikologi Belajar*. Semarang: Ikip Semarang Press.
- Arifin, Zainal. 2009. *Evaluasi Pembelajaran*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Arikunto, Suharsimi. 2010. *Prosedur Penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arikunto, Suharsimi. 2012. *Dasar – Dasar Evaluasi Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Arsyad, A. 2017. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Pt Raja Grafindo Persada.
- Ashari, P. B. 2017. *Pengembangan Media Monopoli Game Untuk Peningkatan Hasil Belajar Ips Siswa Kelas V SD Gugus Larasati Kecamatan Gunungpati Kota Semarang*. Skripsi. Universitas Negeri Semarang. [Online], Diakses Pada Tanggal 26 Oktober 2020. Melalui <http://Lib.Unnes.Ac.Id/31447>.
- Borg and Gall. 1983. *Education Research, An Introduction*. New York and London. Longman Inc.
- Daryanto. 2015. *Media Pembelajaran*. Bandung: Sarana Tutorial Nuraini Sejahtera.
- Depdiknas. 2006. *Standar Isi Untuk Satuan Pendidikan Dasar Dan Menengah*. Jakarta: Badan Standar Nasional Pendidikan.
- Desmita. 2014. *Psikologi Perkembangan Peserta Didik*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Dimiyanti & Mudjono. 2006. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Renika Cipta.

Fitriani, Indah. 2019. *Pengembangan Media Pembelajaran “Monopoli Keberagaman” Tema Indahnya Keragaman Di Negeriku Untuk Siswa Kelas IV SDN Patrang 01 Jember*. Skripsi. Universitas Jember. [Online], Diakses Pada Tanggal 28 Oktober 2020. Melalui <http://journal.unnes.ac.id/nju/index.php/jpk/article/view/18563>.

Gooch, D. L. 2012. *Research, Development, And Validation Of A School Leader’s Resource Guide For The Facilitation Of Sosial Media Use By School Staff*. Manhattan, Kansas: Kansas State University. [Online], Diakses Pada Tanggal 20 september 2020. Melalui <http://Citeseerx.Ist.Psu.Edu/Messages/Downloadexceeded.Html>.

Kasanah, K. Fira, Dkk. 2019. *Pengembangan Media Monopoly Smart Games (Msg) Dalam Pembelajaran Tematik Kelas IV SD*. Jurnal. Vol. 3. [Online], Diakses Pada Tanggal 28 Oktober 2020. Melalui <https://Www.Google.Com/Url?Sa=T&Source=Web&Rct=J&Url=Https://Conference.Unikama.Ac.Id/Artikel>.

Kasmiah, Dkk. 2014. *Doc Model Penelitian Pengembangan (Research And Development) Borg And Gall*. Universitas Negeri Makassar. [Online], Diakses Pada Tanggal 11 November 2020. Melalui <https://Dokumen.Tips/Download/Link/Makalah-Model-Pengembangan-Borg-Gall1doc>.

Majid, A. 2014. *Pembelajaran Tematik Terpadu*. Bandung: Pt. Remaja Rosdakarya.

Maryani, Ika. 2018. *Developing Science Monopoly On The Force Learning Material For Elementary School Students*. Jurnal Prima Edukasia, 6 (1). [Online], Diakses Pada Tanggal 28 Oktober 2020. Melalui <http://Journal.Uny.Ac.Id/Index.Php/Jpe>.

Meggit, C. 2012. *Memahami Perkembangan Anak*. Jakarta: Permata Puri Media.

Mulyasa, H, E. 2014. *Pengembangan Dan Implementasi Kurikulum*. Bandung: Pt. Remaja Rosda Karya.

Pratiwi, Dewi. I. 2019. *Upaya meningkatkan hasil belajar siswa dengan menggunakan model pembelajaran discovery pada mata pelajaran IPA SDN 66 kota Bengkulu*. Skripsi. IAIN Bengkulu. [Online], Diakses Pada Tanggal 9 Agustus 2021. Melalui <Http://repository.iainbengkulu.ac.id/4126>.

Pribadi, A. Benny. 2014. *Desain dan Pengembangan Program Pelatihan Berbasis Kompetensi : Implementasi Model Addie*. Jakarta: Kencana.

Riduwan. 2014. *Metode Dan Teknik Penyusunan Proposal Penelitian*. Bandung: Alfabeta.

Rifa, I. 2012. *Koleksi Games Edukatif Di Dalam Dan Luar Sekolah*. Jogjakarta: Flash Books.

- Sadiman, A. S, Dkk. 2009. *Media Pendidikan*. Jakarta: Pt Raja Grafindo Persada.
- Sari, I. P. 2019. *Pengembangan Media Monopoli Game Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ips Siswa Kelas V SDN Pudakpayung 01 Kecamatan Banyumanik Kota Semarang*. Skripsi. Universitas Negeri Semarang. [Online], Diakses Pada Tanggal 26 Oktober 2020. Melalui [Http://Lib.Unnes.Ac.Id/34665/](http://Lib.Unnes.Ac.Id/34665/).
- Setyaningrum, Vira. 2019. *Pengembangan Media Permainan Monopoli Berbasis Stad Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Dan Hasil Belajar Pada Muatan Ppkn Siswa Kelas V SDN Pekuwon Pati*. Skripsi: Universitas Negeri Semarang. [Online], Diakses Pada Tanggal 29 Oktober 2020. Melalui <http://Lib.Unnes.Ac.Id/34576/>.
- Slameto. 2013. *Belajar Dan Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Subroto, Toto. 2000. *Pemantapa Kemampuan Mengajar*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional Direktorat Jendral Pendidikan Dasar Dan Menengah Bagian Proyek Pemantapan Guru Sltp Seterata D3.
- Sudijono, A. 2011. *Pengantar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Pt. R Ajagrafindo Persada.
- Sudjana, N & Rivai, A. 2011. *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algensindo Offset.
- Sudjana, N. 2013. *Cara Belajar Siswa Aktif Dalam Proses Belajar Mengajar*. [Online]. Diakses Pada Tanggal 12 Januari 2020. Melalui: <https://Www.Google.Com/Amp/S/Fdokumen.Com/Amp/Document/94-160.Pdf>
- Sugiyono. 2007. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. 2009. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. 2010. *Statistika untuk Penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. 2017. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Suryani, N, Dkk. 2018. *Media Pembelajaran Inovatif Dan Pengembangannya*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Ulfaeni, Siti. 2017. *Pengembangan media monergi (monopoli energi) untuk menumbuhkan kemampuan pemahaman konsep ipa siswa sd*. Profesi Pendidikan Dasar. Vol. 4 No. 2. Universitas PGRI Semarang. [Online], Diakses Pada Tanggal 30 Oktober 2020. Melalui <http://journals.Ums.ac.id/index.php/ppd/article/view/4990>.

Widyoko, E, P. 2014. *Teknik Penyusunan Instrumen Penilaian*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

Zainiyati, Husniyatus Salamah. 2017. *Pengembangan media pembelajaran berbasis ICT*. Jakarta: Kencana.



UNIVERSITAS ISLAM
RADEN RAHMAT