

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

1. Perencanaan Media Pembelajaran *Board Game Monopoli* merupakan manajemen paling penting yang meliputi tujuan organisasi, strategi, serta mengembangkan rencana kerja. Tujuan perencanaan adalah membuat peserta didik mudah memahami materi yang disampaikan melalui penggunaan media *Board Game Monopoly*. Langkah awal yaitu melakukan penyusunan operasional yang merencanakan materi yang digunakan yaitu materi Isra' Mi'raj harus disesuaikan dengan kurikulum. Metode penyampaian juga penting semakin guru kreatif dalam mengajar membuat peserta didik lebih semangat.
2. Pelaksanaan Media Pembelajaran *Board Game Monopoly* merupakan usaha yang dilakukan setelah mempersiapkan alat-alat, pelaksana, tempat, dan alokasi waktu. Pelaksanaan media *Board Game Monopoly* dilakukan dalam bentuk kelompok bertujuan melatih kerja sama dan kekompakan serta meningkatkan rasa sosial. Sebelum dimulai guru harus memastikan peserta didik faham dengan permainan jika belum terpenuhi dapat membuat permainan berantakan.

3. Keberhasilan dari pelaksanaan suatu program dalam mencapai tujuan diperoleh melalui penilaian. Aspek yang di nilai dalam penggunaan Media *Board Game Monopoly* yaitu keaktifan, kerja sama, dan daya ingat peserta didik. Nilai yang diperoleh siswa digunakan sebagai nilai tambahan UTS dan UAS ganti dari ulangan harian. Penilaian pembelajaran disesuaikan dengan kemampuan dari sisi usia atau jenjang pendidikan.

B. Saran

Penelitian pengembangan ini menghasilkan suatu media Board Game materi makna bangunan dengan pertanyaan sejarah, muatan pelajaran di Kelas IV SKI. Oleh karena itu saran berkaitan dengan media board game yang dihasilkan adalah:

1. Lembaga Pendidikan

Perlu dilakukan workshop tentang media pembelajaran untuk mengembangkan kreatifitas guru di MI Islamiyah Banjarmati.

2. Kepala Sekolah

Melakukan evaluasi di dalam kelas untuk mengetahui kondisi peserta didik dan cara mengajar guru saat pembelajaran.

3. Guru

Pemanfaatan media Board Game ini, guru perlu menjadi pembimbing, untuk itu guru perlu memperhatikan lembar panduan permainan yang disediakan dan meningkatkan kreatifitasnya.

4. Peneliti

Penelitian yang telah dilakukan belum sampai tahap peningkatan evaluasi, dan hanya sebatas pada perancangan pengembangan media dan validasi. Peneliti selanjutnya diharapkan dapat melanjutkan sampai peningkatan evaluasi.

DAFTAR PUSTAKA

- Agung, Hartoyo. Rima Melati, dkk. 2023. *Dampak Pelaksanaan Kurikulum Merdeka Dan Kesiapan Tenaga Pendidik Terhadap Pelaksanaan Pembelajaran Di Sekolah*, Tanjungpura, 10 Januari 2023.
- Amanda Putri, Wawancara tentang penggunaan *Board Game Monopoly* menurut peserta didik, 13 Juni 2024.
- Ainia, D. K. 2020. Merdeka Belajar Dalam Pandangan Ki Hadjar Dewantara Dan Relevansinya Bagi Pengembangan Pendidikan Karakter. *Jurnal Filsafat Indonesia*, (2022), vol.3/3: 95–101.
- Arifin, Zainal. 2011. *Penelitian Pendidikan Metode dan Paradigma Baru*, Bandung.
- Azizah, Eka Nur Dwi Fitri Wiyono, Dan Moh Eko Nasrulloh. 2023. “Problematika Penerapan Kurikulum Merdeka Pada Mata Pelajaran Ski Kelas Vii Di Mts Nu Miftahul Huda Ledug Prigen Pasuruan” 8.
- Bungir Burhan. 2003 *Analisis Data Kualitatif; Pemahaman Filosofis dan Metodologi ke arah penguasaan Model Aplikasi*, Jakarta
- Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa. (2019). KBBI Daring. Diakses tanggal 12 Juni 2024 dari <https://kbbi.kemdikbud.go.id/entri/aplikasi>.
- Chusna, P. A. 2017. Pengaruh Media Gadget Pada Perkembangan Karakter Anak. *Jurnal Dinamika Penelitian*,
- Darise, Gina Nurvina. 2021. “Pendidikan Agama Islam Dalam Konteks ‘Merdeka Belajar’”.

- Darmadi, H. 2018. *Asyiknya Belajar Sambil Bermain*. Bogor: Guepedia.
- Darmo, Budi Agnes Tashya, Ariani Wardhani. 2022. “Board Game Sebagai Media Edukasi Pembelajaran Mengenai Kedisiplinan dan Tanggung Jawab untuk Anak”, Universitas Tarumanagara, Vol. 18 No. 1
- Dokumentasi bidak dan dadu *board game monopoly*
- Dokumentasi papan board game monopoly
- Dokumentasi pelaksanaan *Board Game Monopoly* di kelas
- Dokumentasi Pelaksanaan Media *Board Game Monopoly* dikelas
- Dokumentasi penilaian penggunaan *Media Board Game Monopoly*
- Dokumentasi Rubrik Penilaian
- Dokumentasi uang *Board Game Monopoly*
- Fadhlika, Prasti Diva dan Widyasari. 2023. *Upaya Pengenalan Rempah- Rempah Indonesia Pada Anak Usia 7-10 Tahun Melalui Board Game Edukatif* , Surabaya 16 Agustus 2023.
- Fathiha Nuril dan Muh Wasith Achadi. 2023 “Analisis Kesiapan Penerapan Kurikulum Merdeka Belajar pada Mata Pelajaran SKI di MIN 4 Ponorogo” 3.
- Fauziyah, Siti. 2012. “Pendidikan Ski Di Madrasah Ibtidaiyah” 04.
- George A. Steiner DKK, *Kebijakan Dan Strategi Manajemen*, Jakarta : PT Gelora Aksara Pratama, 1997.
- Husaini, Usman. 2009. *Metodologi Penelitian Sosial*. Bumi Aksara : Jakarta.
- Husaini, Usman. 2009. *Metodologi Penelitian Sosial*. Jakarta: Bumi Aksara

- Ineu, Sumarsih dan Teni Marliyani. *Analisis Implementasi Kurikulum Merdeka di Sekolah Penggerak Sekolah Dasar*: diakses pada tanggal 08 november 2023
- Iqbal & Syaiful Anwar. 2022. Kurikulum Dan Pendidikan (Merdeka Belajar Menurut Perspektif Humanism Arthur W Combs *Jurnal Pendidikan*, Jakarta 06 Juli 2022.
- Iskandar, Sofyan dan Primanita Rosmana, dkk. 2023. *Implementasi Kurikulum Merdeka Di Sekolah Dasar*, Jakarta 18 Juli 2023.
- Jahja, Y. 2011. *Psikologi Perkembangan*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Kistoro, Hanif Cahyo Adi. “Model Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di Sekolah Dasar” 3 (t.t.).
- Kurniawati, Eny. 2021. “Penerapan Media Pembelajaran Berbasis Permainan Monopoly Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar PPKn,” *Pedagogi : Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran* 1, no. 1 (31 Januari 2021): 1–5, <https://doi.org/10.56393/pedagogi.v1i1.74>.
- Limantara, D., Waluyanto, H., & Zacky, A. 2015. Perancangan Board Game Untuk Menumbuhkan Nilai Moral Pada Remaja. *Jurnal DKV Adiwarna*, 1.
- Made Riskiani. 2022. “Pengembangan Media Permainan Papan Monopoly Berbasis Karakter Peduli Sosial Pada Muatan Materi IPS.”, 11 Oktober 2022, h. 45.
- Moleong, Lexy J. 2017. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Mulyadi. 2015. *Akuntansi Biaya Edisi Ke 5*, Yogyakarta : Sekolah Tinggi Ilmu Manajemen YKPN
- Nasir, Moh. 1988. *Metode Penelitian*. Jakarta: Ghalia Indonesia.

Ningrum, Ajeng Sestya. “Pengembangan Perangkat Pembelajaran Kurikulum Merdeka Belajar (Metode Belajar),” t.t.

Nurfaizah, Nadia Arifin Maksum, dan Prayuningtyas Angger Wardhani. 2021. “Pengembangan Board Game untuk Meningkatkan Minat Belajar Peserta didik Kelas IV SD,” *Jurnal PGSD: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar* 14, no. 2, 20 November 2021: 122–32, <https://doi.org/10.33369/pgsd.14.2.122-132>.

Observasi Pelaksanaan Media *Board Game Monopoly*

Observasi Penilaian Media *Board Game Monopoly*

Observasi Perencanaan Media *Board Game Monopoly*

Permananda, Theana Putri dan Wahyudi. 2020. “Efektivitas Media Board Game Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Siswa Sekolah Dasar,” *Jurnal Sekolah Dasar* 1, no. 1 (11 Maret 2020): 18–24, <https://doi.org/10.36805/jurnalsekolahdasar.v1i1.894>.

Putri, Rahmadhani. Dina Widya. 2022. *Dampak Transisi Kurikulum 2013 Ke Kurikulum Merdeka Belajar Terhadap Minat Belajar Peserta didik*, Solok, 8 September 2022.

Rahayu, Restu dan Rita Rosita. 2022. *Implementasi Kurikulum Merdeka Belajar di Sekolah Penggerak*, Jakarta 13 Juli 2022.

Reza, Muh. 2022. *Pengaruh Media Card Board Game Terhadap Hasil Belajar Ips Peserta didik Sd Inpres Bertingkat Butung Kota Makassar*, Makasar 19 Oktober 2022.

- Rodiyah, Handayani isyati. 2013. *Penggunaan Media Kartu Bergambar Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peninggalan Sejarah Pada Peserta didik Kelas IV Di Minu Curungrejo Kepanjen*, Malang 23 Desember 2013.
- Rusiana, Yuli. tt. “Penggunaan Media Kokami Pada Mata Pelajaran Ipa Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas Va Sdn Darungan 01 Kecamatan Tanggul Kabupaten Jember,” t.t.
- Rusmiati. 2017. *Pengaruh Minat Belajar Terhadap Prestasi Belajar Bidang Studi Ekonomi Peserta didik Ma Al Fattah Sumbermulyo. Jurnal Ilmiah Pendidikan Dan ekonomi*
- Safitri, Wahyu Candra Dwi. 2020. “Pengembangan media board game untuk pembelajaran tematik di sekolah dasar,” *JINoP (Jurnal Inovasi Pembelajaran)* 6, no. 2. <https://doi.org/10.22219/jinop.v6i2.8186>.
- Sakti Hadi Gunawan Dan Baiq Sarlita Kartiani. 2023. “Efektivitas Penggunaan Media Board Game Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Siswa,” *Jurnal Visionary : Penelitian Dan Pengembangan Dibidang Administrasi Pendidikan* 11, No. 1 (10 April 2023): 116, <https://doi.org/10.33394/Vis.V11i1.7791>.
- Santoso, Bedjo M. Choirel Anwar, dan Muliadi Muliadi. 2023. “Monopoly Game As Android-Based Dental Health Education Media,” *Journal of Applied Health Management and Technology* 1 diakses pada tanggal 10 November 2023, <https://doi.org/10.31983/jahmt.v1i1.5305>.
- Sugiyono. 2005. *Memahami Penelitian Kualitatif*. Bandung: Alfabeta.

- Sun'iyah, Siti Lathifatus. Tt. "Media Pembelajaran Daring Berorientasi Evaluasi Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Pai Di Tingkat Pendidikan Dasar,"
- Tirtouotomo, Stanley. tt "Perancangan Media Board Game untuk Remaja Tentang Perilaku Baik dan Buruk," .
- Ukmadinata, N.S. 2007. *Pengembangan kurikulum; teori dan praktek*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Vhalery, Rendika. Albertus Maria Setyastanto, Dan Ari Wahyu Leksono. 2022. "Kurikulum Merdeka Belajar Kampus Merdeka: Sebuah Kajian Literatur," *Research and Development Journal of Education* 8, vol.1/1, April 2022, h. 185, <https://doi.org/10.30998/rdje.v8i1.11718>.
- Mohammad Baasith Aziz Bisri, Wawancara Perencanaan Penggunaan *Media Board Game Monopoly* Wali Kelas Mi Islamiyah Banjarm lati, 12 Januari 2023.
- Mohammad Baasith Aziz Bisri, Wawancara Perencanaan Penggunaan *Media Board Game Monopoly* Wali Kelas Mi Islamiyah Banjarm lati, 12 Januari 2023.
- Mohammad Baasith Aziz Bisri, Wawancara Pelaksanaan *Media Board Game Monopoly* Wali Kelas Mi Islamiyah Banjarm lati, 12 Januari 2023.
- Mohammad Baasith Aziz Bisri, Wawancara Menentukan Penilaian *Media Board Game Monopoly* Wali Kelas Mi Islamiyah Banjarm lati, 12 Januari 2023.
- Mohammad Baasith Aziz Bisri, Wawancara Evaluasi Hasil Belajar Meggunakan *Media Board Game Monopoly* Wali Kelas Mi Islamiyah Banjarm lati, 12 Januari 2023.

- Wandi A. 2013. *Bimbingan Kelompok Dengan Media Permainan “Smart Monopoly” Untuk Meningkatkan Kreativitas Peserta didik Kelas V Sd Negeri Tumenggungan Tahun Pelajaran 2012/2013*, Universitas Sebelas Maret.
- Wijono, S.H. 2004. Isolasi Dan Identifikasi Asam Fenolat Pada Daun Katuk (*Sauropus Androgyus* I.Merr). *Makara Kesehatan* 1 (8)
- Wurara, Citta Nadya Celine Alfon Kimbal, Dan Neni Kumayas. 2020. “Implementasi Sistem Informasi Pemerintahan Daerah Kota Manado” 2, No. 5.
- Yulianti, D., & Minsih, M., *Pengembangan Media Pembelajaran Kartu Pak Alam Berbasis Game Edukatif IPS di Sekolah Dasar*. *Jurnal Basicedu*, 6(3), Diakses Pada tanggal 8 November 2023. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i3.3030>