BAB V

PENUTUP

A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang telah dilaksanakan dalam pra siklus dan dua siklus dengan menerapkan media permainan monopoli dalam pembelajaran matematika materi menentukan luas dan keliling bangun datar sederhana pada siswa kelas III MI Badrussalam Surabaya, dapat diambil simpulan sebagai berikut:

1. Penerapan media permainan monopoli dalam kemampuan menentukan luas dan keliling bangun datar sederhana mata pelajaran Matematika kelas III MI Badrussalam Surabaya dapat dilihat bahwa kemampuan guru mengalami peningkatan dalam mengelola pembelajaran dari siklus I dan siklus II yang dapat ditunjukkan dengan meningkatnya nilai akhir pada lembar observasi aktivitas guru dalam mengelola pembelajaran, yaitu 72,2 pada Siklus I, dan 82,3 dalam siklus II. Dan berdasarkan hasil observasi aktivitas siswa saat mengikuti pembelajaran dengan menggunakan media permainan monopoli terdapat peningkatan nilai akhir pada tiap siklusnya, yaitu 68,3 pada siklus I, dan pada siklus II mencapai 78,2. Dengan media permainan monopoli siswa mendapatkan pengalaman belajar yang menyenangkan, aktif dan penuh semangat, siswa juga mendapatkan pemahaman konsep yang utuh karena pengetahuan yang siswa dapatkan berasal dari penemuan mereka sendiri

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

melalui media yang ada. Sehingga hal tersebut berdampak positif terhadap ketuntasan belajar siswa.

2. Peningkatan kemampuan siswa dalam menentukan luas dan keliling bangun datar sederhana pada pra siklus dan dua siklus mengalami peningkatan. Hal ini dapat dilihat dari rata-rata nilai hasil belajar dan prosentase ketuntasan belajar, yaitu rata-rata nilai belajar pre tes hanya mencapai 64,7 dengan prosentase ketuntasan belajar sebesar 46,7 %, kemudian rata-rata nilai belajar siswa meningkat pada siklus I mencapai 71,7 dengan prosentase 66,7 %, dan pada siklus II rata-rata nilai belajar siswa telah mencapai 80,3 dengan prosentase ketuntasan belajar 90%. Sehingga terjadi peningkatan prosentase dari pra siklus ke siklus I sebesar 20 %, dan pada siklus I ke siklus II terjadi peningkatan sebesar 23,3%.

B. Saran

Berdasarkan pembuktian keberhasilan penelitian tindakan kelas dengan menerapkan media permainan monopoli dalam meningkatkan kemampuan belajar siswa, maka dapat disampaikan saran-saran sebagai berikut:

1. Dalam penggunaan media pembelajaran, guru hendaknya memilih media yang tepat dengan menyesuaikan materi pelajaran, karakeristik siswa , dan metode yang akan digunakan agar kegiatan pembelajaran berhasil mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

2. Variasi media permainan perlu diberikan pada siswa untuk memberikan nuansa yang baru dalam kegiatan pembelajaran, agar siswa tidak bosan dan kegiatan belajar menjadi lebih bersemangat, aktif, dan menyenangkan.
3. Media permainan monopoli dapat dijadikan salah satu alternatif untuk meningkatkan hasil belajar siswa terutama mata pelajaran Matematika pada materi-materi tertentu.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id