



Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



**PENGUNAAN MEDIA PERMAINAN SMART MONOPOLI UNTUK
MENINGKATKAN HASIL BELAJAR MATEMATIKA
SISWA KELAS IV MADRASAH IBTIDAIYAH
DARUL ULUM KOTA PEKANBARU**



UIN SUSKA RIAU

OLEH

SHINTA MAHARANI

NIM. 11218205514

**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SULTAN SYARIF KASIM RIAU
PEKANBARU
1437 H/2015 M**

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

**PENGGUNAAN MEDIA PERMAINAN SMART MONOPOLI UNTUK
MENINGKATKAN HASIL BELAJAR MATEMATIKA
SISWA KELAS IV MADRASAH IBTIDAIYAH
DARUL ULUM KOTA PEKANBARU**

Skripsi

Diajukan untuk Memperoleh Gelar

Sarjana Pendidikan Islam

(S.Pd.I)



UIN SUSKA RIAU

Oleh

SHINTA MAHARANI

NIM. 11218205514

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SULTAN SYARIF KASIM RIAU
PEKANBARU
1437 H/2015 M**

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

PENGESAHAN

Skripsi dengan judul *Penggunaan Media Permainan Smart Monopoli untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas IV Madrasah Ibtidaiyah Darul Ulum Kota Pekanbaru*, yang ditulis oleh Shinta Maharani NIM. 11218205514 telah diujikan dalam sidang Munaqasyah Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau pada tanggal 12 Rabiul Awal 1437 H/24 Desember 2015 M skripsi ini diterima sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan Islam (S.Pd.I) pada Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah.

Pekanbaru, 12 Rabiul Awal 1437 H
24 Desember 2015 M

Mengesahkan
Sidang Munaqasyah

Penguji I



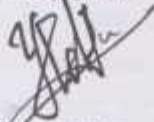
Prof. Dr. Amril M., M.A.

Penguji II



Melly Andriani, S.Pd., M.Pd.

Penguji III



Yanti, M.Ag.

Penguji IV



Yasnel, M.Ag.

Dekan

Fakultas Tarbiyah dan Keguruan



Dr. H. Mas'ud Zein, M.Pd.
NIP. 19631214 198803 1 002

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

ABSTRAK

Shinta Maharani, (2015) : Penggunaan Media Permainan *Smart Monopoli* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas IV Madrasah Ibtidaiyah Darul Ulum Kota Pekanbaru.

Tujuan dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui peningkatan hasil belajar Matematika siswa kelas IV Madrasah Ibtidaiyah Darul Ulum Kota Pekanbaru dengan penggunaan media pembelajaran Permainan *Smart Monopoli*. Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya hasil belajar siswa dalam mengikuti pelajaran Matematika, hal ini dapat dilihat dari gejala-gejala dalam proses belajar mengajar yang menunjukkan rendahnya hasil Belajar siswa.

Penelitian ini dilakukan dalam dua siklus dan tiap siklus dilakukan dalam dua kali pertemuan. Agar penelitian tindakan kelas ini berhasil dengan baik tanpa hambatan yang mengganggu kelancaran penelitian, peneliti menyusun tahapan-tahapan yang dilalui dalam penelitian tindakan kelas, yaitu: 1) Perencanaan/persiapan tindakan, 2) Pelaksanaan tindakan, 3) Observasi, dan Refleksi.

Berdasarkan hasil observasi sebelum penerapan media pembelajaran permainan *smart*, hasil Belajar siswa diperoleh 48%, angka ini berada pada interval 41 % - 55 % .Interval ini berada pada kategori “Kurang”. Kemudian berdasarkan hasil observasi pada siklus pertama pertemuan pertama yang menunjukkan bahwa tingkat Hasil Belajar siswa mencapai dengan 52%, angka ini berada pada interval 41% - 55%. Interval ini berada pada kategori “Kurang”. Sedangkan pada pertemuan kedua siklus I Hasil Belajar siswa meningkat menjadi 68%. Selanjutnya pada siklus II pertemuan pertama terjadi peningkatan mencapai Hasil Belajar siswa diperoleh 76,80% dan meningkat pada pertemuan kedua siklus II dengan persentase 94,40%, angka ini berada pada interval 86%-100%. Interval ini berada pada kategori “Baik Sekali”.. Berdasarkan hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa dengan penggunaan media pembelajaran Permainan *Smart Monopoli* dapat meningkatkan Hasil Belajar Matematika siswa kelas IV Madrasah Ibtidaiyah DarulUlum Kota Pekanbaru “dapat diterima”.



Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

ABSTRACT

Shintia Maharani, (2015): Application of Games Media of Smart Monopoly to Improve Mathematics Learning Result at IV Grade Students of Islamic Elementary School Darul Ulum Pekanbaru

The Aimed of this research was to determine improving of Mathematics Learning Result at IV Grade Students of Islamic Elementary School Darul Ulum Pekanbaru with application of games media of smart monopoly. This Research was motivated by low of students learning result mathematic subject, it could indicated from learning process that shows the low of students' learning result.

This research was conducted in two cycles and each cycle was done in two meetings. In order to this classroom action research succeed with no obstruction of the research, the researcher arranged the stage of the research, namely: 1) planning / preparatory of actions, 2) action, 3) observation, and reflection.

Based on observations before the adoption of instructional game media of smart monopoly, students learning result was obtained 48%, this figure on interval of 41% -55%. This interval was in the "less" category. Then based on the observation there first cycle and first meeting showed that the level of students learning result obtained 52%, this number was on the interval of 41% -55%. This interval was "less" category. While in the second meeting of the first cycle that students' learning result improved be 68%. Then in the second cycle of the first meeting there was improving of 76,80% and improve in the second meeting of second cycle with the percentage of 94,40%, this number on the interval of 86%-100%. This interval was "very good" category. Based on these results it can be concluded that application of games media of smart monopoly can improve mathematics learning result at IV Grade Students of Islamic Elementary School Darul Ulum Pekanbaru "can be accepted"


Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

PENGHARGAAN

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Puji syukur kehadirat Allah SWT, atas segala rahmat dan karunia-Nya sehingga peneliti dapat menyelesaikan penulisan skripsi ini, dengan judul “Penggunaan Media Permainan *Smart Monopoli* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas IV Madrasah Ibtidaiyah Darul Ulum Kota Pekanbaru”.

Karena keterbatasan ilmu dan pengetahuan yang peneliti miliki, maka dengan tangan terbuka dan hati yang lapang peneliti menerima kritik dan saran dari berbagai pihak demi kesempurnaan dimasa yang akan datang. Dalam penulisan skripsi ini tidak luput dari bantuan serta dukungan dari berbagai pihak, terutama kepada kedua orang tua yang telah berjasa membesarkan dan mendidik penulis, sehingga penulis bisa mendapatkan gelar Sarjana. Kemudian pada kesempatan ini peneliti mengucapkan ribuan terima kasih kepada yang terhormat:

1. Bapak Prof. Dr. H. Munzir Hitami, MA., selaku Rektor UIN Suska Riau beserta Staf.
2. Bapak Dr. H. Mas’ud Zein, M.Pd., selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Suska Riau.
3. Bapak Dr. H. Kusnadi, M.Pd., selaku Wakil Dekan I Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Suska Riau.
4. Ibu Dr. Zaitun, M.Ag., selaku Wakil Dekan II Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Suska Riau.
5. Bapak Prof. Dr. Hairunas Rajab, M.Ag., selaku Wakil Dekan III Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Suska Riau.
6. Ibu Dra. Hj. Nurhasnawati, M.Pd., selaku Ketua Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah.
7. Bapak Dr. H. Abu Anwar, M.Ag., selaku ketua pengelola DMS Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Suska Riau beserta jajarannya.
8. Ibu Melly Andriani, S.Pd., M.Pd., selaku wakil ketua DMS Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Suska Riau, sekaligus selaku pembimbing yang telah banyak berperan dan memberikan pertunjuk hingga selesainya penulisan skripsi ini.



Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

9. Bapak Zuhairansyah Arifin, M.Ag., selaku pengelola DMS Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Suska Riau beserta jajarannya.
10. Ayahanda terkasih Mawar Usman, S.Pd.I dan Ibunda Tercinta Afrida serta Saudara tersayang Febri Hardianto, Novri Andrika Putra, Selvia Rahmi dan Taufik Ilham yang selalu memberikan dukungan baik moril maupun materil hingga penulis dapat menyelesaikan studi ini.
11. Bapak Mawar Usman, S.Pd.I., selaku kepala Madrasah Ibtidaiyah Darul Ulum Kota Pekanbaru yang telah membantu dalam proses pengumpulan data, sehingga mempermudah penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
12. Seluruh majelis guru Madrasah Ibtidaiyah Darul Ulum Kota Pekanbaru yang selalu mendukung dan memberikan bantuan dalam proses pengumpulan data, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik.
13. Seluruh Dosen di lingkungan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Suska Riau yang telah membekali ilmu kepada peneliti.
14. Rekan-rekan seperjuangan yang tidak bisa disebutkan satu-persatu yang telah membantu dalam menyelesaikan studi dan skripsi ini.

Terakhir atas segala jasa dan budi baik dari semua pihak yang tersebut di atas peneliti mengucapkan terima kasih. Semoga segala bantuan yang diberikan menjadi amal baik dan mendapatkan balasan dari Allah SWT, Amin ...

Pekanbaru, Desember 2015
 Penulis

Shinta Maharani
 NIM. 11218205514



Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

DAFTAR ISI

PERSETUJUAN	i
PENGHARGAAN	ii
ABSTRAK	iv
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR TABEL	x
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Definisi Istilah	5
C. Rumusan Masalah	5
D. Tujuan dan Manfaat Penelitian	5
BAB II KAJIAN TEORI	
A. Kerangka Teoretis	7
B. Penelitian yang Relevan.....	16
C. Indikator Keberhasilan	17
D. Hipotesis Tindakan	19
BAB III METODE PENELITIAN	
A. Jenis Penelitian	20
B. Subjek dan Objek Penelitian	21
C. Tempat dan Waktu Penelitian	21
D. Rancangan Penelitian	22
E. Teknik Pengumpulan Data	24
F. Teknik Analisis Data	25
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	
A. Deskriptif <i>Setting</i> Penelitian	28
B. Hasil Penelitian	31
C. Pembahasan	61
D. Pengujian Hipotesis	66

BAB V	PENUTUP	
	A. Kesimpulan.....	67
	B. Saran.....	67
DAFTAR PUSTAKA	69
LAMPIRAN-LAMPIRAN	71



- Hak Cipta Diindungi Undang-Undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
 2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.