



BAB V PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian pada bab IV, dapat disimpulkan bahwa sebelum penerapan media permainan *smart* monopoli, 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 penerapan media Permainan *Smart* Monopoli dapat meningkatkan hasil belajar matematika siswa kelas IV Madrasah Ibtidaiyah DarulUlum Kota Pekanbaru.

B. Saran

Bertolak dari pembahasan hasil penelitian dan kesimpulan di atas, berkaitan dengan penerapan media Permainan *Smart* Monopoli yang telah dilaksanakan, peneliti mengajukan beberapa saran sebagai berikut:

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.

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.

1. Berhubung media Permainan *Smart Monopoli* dapat meningkatkan hasil belajar matematika materi bilangan bulat, peneliti menyarankan bahwa media ini dapat digunakan sebagai salah satu media pembelajaran untuk pelajaran matematika.
2. Kepada guru agar lebih sering memperhatikan kemajuan hasil belajar siswa, agar guru dapat mengetahui bentuk tindak lanjut yang harus dilakukan.
3. Kepada sekolah, diharapkan mendukung segala bentuk kegiatan penelitian dengan tujuan untuk memberikan masukan dan membina guru-guru dalam rangka memperbaiki proses pembelajaran yang dilaksanakan guru.

