

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

1. Media monopoli *smart mathematics* ini dikembangkan melalui beberapa langkah yakni dari mencari potensi dan masalah yang ada, mengumpulkan data dengan cara memberikan angket respon siswa; wawancara kepada guru kelas IV-A; tes hasil belajar; dan dokumentasi, mendesain produk dari mulai merancang desain serta membuat produk, validasi desain kepada ahli materi dan ahli media, revisi desain yang kurang menurut penilaian ahli materi dan ahli media, uji coba produk kepada siswa kelas IV-A SD Negeri Adiarsa Barat II, dan terakhir hasil akhir yakni media pembelajaran monopoli *smart mathematics* layak digunakan untuk pembelajaran materi bangun datar kelas IV. Dari langkah-langkah penelitian pengembangan media pembelajaran monopoli *smart mathematics* untuk pelajaran matematika materi bangun datar kelas IV SD semester II mengacu pada langkah-langkah yang telah dikembangkan oleh Sugiyono pada penelitian pengembangan ini dimodifikasi menjadi 6 langkah saja hanya sampai pada uji coba produk (skala terbatas). Hal ini dikarenakan peneliti hanya melakukan penelitian pada satu sekolah dasar dan melihat keterbatasan waktu, tenaga, dan biaya.
2. Media pembelajaran monopoli *smart mathematics* materi bangun datar ini dapat meningkatkan hasil belajar matematika pada materi bangun datar kelas IV-A SD Negeri Adiarsa Barat II dengan nilai rata-rata 81,39 dan

dengan nilai persentase 81% siswa yang memperoleh nilai ≥ 75 sedangkan nilai *pre-test* siswa kelas IV-A SD Negeri Adiarsa Barat II ini memiliki nilai rata-rata 60,83 dengan nilai persentase 25% siswa yang memperoleh nilai ≥ 75 . Dan dari hasil belajar siswa tersebut maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran monopoli *smart mathematics* materi bangun datar kelas IV, layak dan dapat meningkatkan hasil belajar Matematika materi bangun datar kelas IV-A SD Negeri Adiarsa Barat II.

B. Saran

Berdasarkan pengembangan produk media pembelajaran monopoli *smart mathematics* ini, peneliti mengemukakan saran-saran sebagai berikut:

1. Untuk meningkatkan hasil belajar siswa terutama pada mata pelajaran matematika, guru diharapkan dapat menggunakan media yang inovatif agar siswa tidak merasa cepat bosan ketika belajar.
2. Untuk mendapatkan pengalaman belajar yang menyenangkan bagi siswa, sebaiknya guru atau calon guru menyiapkan rancangan pembelajaran dan media pembelajaran yang inovatif sesuai dengan kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi yang semakin maju ini.
3. Untuk memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan itu, diharapkan kepada kepala sekolah atau pimpinan lembaga pendidikan hendaknya memfasilitasi guru dan siswa dalam pembelajaran agar memiliki sumber daya manusia yang berkualitas.