

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang peneliti lakukan di kelas IVB dengan menggunakan model Pembelajaran *Problem Based Learning* berbantuan media monopoli pada mata pelajaran matematika didapatkan rata-rata nilai skor 79,12. Sedangkan pada kelas IVA menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning* tanpa berbantuan media monopoli didapatkan rata-rata nilai skor 66,25. dilihat pada uji hipotesis dengan menggunakan uji-t dengan taraf Signifikannya 0,05 menunjukkan bahwa hasil uji hipotesis diperoleh 0,013. Jika signifikannya $0,013 < 0,05$, maka H_1 diterima. Berdasarkan hal tersebut, menunjukkan bahwa terdapat pengaruh model *Problem Based Learning* berbantuan media monopoli terhadap hasil belajar matematika siswa kelas IV SDN123/III Koto Tengah Siulak.

B. Saran

Berdasarkan kesimpulan yang telah dijelaskan maka dapat diajukan saran sebagai berikut:

1. Bagi siswa, diharapkan penelitian ini dapat memperoleh suatu cara belajar matematika yang lebih menyenangkan dan memberikan pengalaman secara langsung. Agar dapat meningkatkan hasil belajar matematika siswa.
2. Bagi guru, agar dapat menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning* berbantuan media monopoli dalam proses pembelajaran matematika di sekolah dasar, karena penerapan model pembelajaran

Problem Based Learning berbantuan media monopoli dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

3. Bagi sekolah, diharapkan menambah pengetahuan dan menambah inovasi atau pembaharuan khususnya dalam proses pembelajaran.
4. Bagi peneliti diharapkan dapat menambahkan pengetahuan nantinya bermanfaat setelah mengajar di Sekolah Dasar dan diharapkan dapat melakukan penelitian serupa dengan materi lain.



DAFTAR RUJUKAN

- Afsari, Safitri, S. & S. (2021). Systematic Literature Review: the Effectiveness of Realistic Mathematics Education Approach in Mathematics Learning. *Indonesian Journal of Intellectual Publication*, 1(3), 189–197.
- Akbar, Z., Syahrial, W., & Ayu, B. (2022). Penerapan Media Permainan Monopoli Untuk Meningkatkan Aktivitas Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Tematik. *Jurnal Pendidikan Tematik*, 7(2), 126–133.
- Amrina Z, D. A. (2020). Development of Mathematics Learning Module Based on a Synthific Approach To Fraction Materials for Iv Grade Students of Sd Negeri 38 Kuranji. *Jurnal CERDAS Proklamator*, 8(1), 1–9.
- Ardianti, R., Sujarwanto, E., & Surahman, E. (2022). Problem-based Learning: Apa dan Bagaimana. *Diffraction*, 3(1), 27–35. <https://doi.org/10.37058/diffraction.v3i1.4416>
- Arends, R. I. (2012). Learning To Teach. In *Integration of Climate Protection and Cultural Heritage: Aspects in Policy and Development Plans. Free and Hanseatic City of Hamburg* (Vol. 26, Issue 4).
- Arikunto, S. (2018). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Asrini. (2021). *Strategi Peningkatan Kualitas Proses Pembelajaran Model Problem Based Instruction*. 2(2), 142–148.
- Darmawan, D., Fauzi, A., & Siregar, H. (2024). Pengembangan Kompetensi Literasi Digital Warga Belajar Pendidikan Kesetaraan dalam Menghadapi Era Revolusi Industri 4.0. *Jurnal Pengabdian Pada Masyarakat*, 9(2), 397–404. <https://doi.org/10.30653/jppm.v9i2.730>
- Delvi, I. (2022). *Pengembangan Media Permainan Monopoli Pada Mata Pelajaran Matematika Kelas IV SDN36 Gunung Sarik Padang*.
- E. Apriyani. (2021). *Problem Based Learning (PBL Model In Improving Elementary Student Learning . In Social, Humanities, and Educational Studies (SHES)*. 4(6), 1103–1109.
- Fadilah, A., Nurzakiah, K. R., Kanya, N. A., Hidayat, S. P., & Setiawan, U. (2023). Pengertian Media, Tujuan, Fungsi, Manfaat dan Urgensi Media Pembelajaran. *Journal of Student Research (JSR)*, 1(2), 1–17.
- Furoidah. (2020). Media Pembelajaran Dan Peran Pentingnya Dalam Pengajaran Dan Pembelajaran Bahasa Arab. *Arabic Language Education Journal*, 2(2), 63–77. <https://ejournal.inaifas.ac.id/index.php/alfusha/article/view/358>
- Hadzami, S., & Maknun, L. (2022). Variasi Model Pembelajaran Pada Siswa Di Sekolah Dasar.

- TARQIYATUNA: Jurnal Pendidikan Agama Islam Dan Madrasah Ibtidaiyah*, 1(2), 111–132. <https://doi.org/10.36769/tarqiyatuna.v1i2.279>
- Hidayat, M., & Salim, A. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Game Edukatif Untuk Mata Pelajaran Akidah Akhlak. *ACADEMIA: Jurnal Inovasi Riset Akademik*, 5(3), 67–75.
- Imam, G. (2021). *Taksonomi Bloom – Revisi Ranah Kognitif: Kerangka Landasan Untuk Pembelajaran, Pengajaran, Dan Penilaian*. 32(3), 167–186.
- Khairunnisa, M. H. Z. (2025). Problem Based Learning: Konsep, Karakteristik, Dan Fondasinya Dalam Membangun Kompetensi Abad 21. *Jurnal Edu Research : Indonesian Institute For Corporate Learning And Studies (IICLS)*, 6, 28–33.
- Lubis, H. Z., & Harahap, A. (2021). Penggunaan Media Monopoli Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Akuntansi Siswa. *Seminar Nasional Pendidikan Akuntansi Dan Keuangan, Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara*, 377–395.
- Mas Darwati, I., & Made Purana, I. (2020). Problem Base Learning (PBL) : Suatu Model Untuk Mengembangkan Cara Berpikir Kritis Peserta Didik. *Widya Accarya: Jurnal Kajian Pendidikan FKIP Universitas Dwijendra*, 11(1), 24–33.
- Musyawir. (2022). *Model-Model Pembelajaran Inovatif*.
- Novita, L., Sukmanasa, E., & Pratama, M. Y. (2020). Penggunaan Media Pembelajaran Video terhadap Hasil Belajar Siswa SD. *Indonesian Journal of Primary Education*, 3(2), 64–72. <https://doi.org/10.17509/ijpe.v3i2.22103>
- Ramadhani, E., Musifaturrohman, M., Ratini, R., & Vahlia, I. (2023). Pembelajaran Berbasis Permainan Monopoli Untuk Meningkatkan Minat Belajar Sejarah Peserta Didik Sma Negeri 3 Metro. *Swarnadwipa*, 7(1), 37–43. <https://doi.org/10.24127/sd.v7i1.2865>
- Riyanto, Y. H. (2019). PBL on Learning Reading Text for Enhancing Learner's Speaking Ability. *Linguista: Jurnal Ilmiah Bahasa, Sastra, Dan Pembelajarannya*, 3(1), 59. <https://doi.org/10.25273/linguista.v3i1.4655>
- Rizki Damayanti, & Siti Quratul Ain. (2023). Analisis Kesulitan Belajar Matematika Pada Materi Operasi Hitung Perkalian Dan Pembagian Siswa Kelas IV SDN 193 Pekanbaru. *Jurnal Penelitian Ilmu Pendidikan Indonesia*, 2(4), 464–470. <https://doi.org/10.31004/jpion.v2i4.198>
- Rusman. (2021). *Pengantar Memahami Model-Model Pembelajaran*. 1–15.
- Saftari, Maya, N. F. (2019). Assessment Of Affective Domain In Attitude Scale Stmik Atma Luhur , Universitas Sriwijaya. *Jurnal Ilmu Pendidikan Dan Kependidikan*, 7(1), 71–81. <https://journal.uinmataram.ac.id/index.php/schemata/article/download/836/465/>

- Sawitri, A. (2020). Pengaruh Media Virtual Laboratory dalam Pembelajaran Fisika Terhadap Kompetensi Siswa. *Gastronomia Ecuatoriana y Turismo Local.*, 1(69), 5–24.
- Sudjana. (2016), *Metoda Statiska*. Bandung. PT Tarsito Bandung.
- Sugiyono. (2024), *Metode Penelitian Kuantitatif*. Bandung. Alfabeta.
- Sugiyono. (2024). *Metodologi Penelitian Kuantitatif Kualitatif Dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Suryadi, S., Hamdani, M. I. I., & Fuad, A. D. (2025). Efektivitas Pembelajaran Berbasis Masalah Dalam Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa. *Jurnal Kiprah Pendidikan*, 4(3), 411–418. <https://doi.org/10.33578/kpd.v4i3.p411-418>
- Susanti, & Affrida, Z. (2020). Jenis Jenis Media dalam Pembelajaran. *Universitas Muhammadiyah Sidoarjo*, 1(1), 1–17.
- Susanto, H. P. (2018). Analisis Hubungan Kecemasan, Aktivitas, dan Motivasi Berprestasi dengan Hasil Belajar Matematika Siswa. *Beta Jurnal Tadris Matematika*, 9(2), 134. <https://doi.org/10.20414/betajtm.v9i2.10>
- Tiara, V., Ninawati, N., Fransiska, L., Rabiatul, A., & Yusawinur, B. (2024). Menggali Potensi Problem Based Learning: Definisi, Sintaks, Dan Contoh Nyata. *Sosial: Jurnal Ilmiah Pendidikan IPS*, 2(2), 121–128. <https://doi.org/10.62383/sosial.v2i2.153>
- Ulfah. (2021). Pengaruh Aspek Kognitif, Afektif, Dan Psikomotor Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik. *Jurnal Al-Amar (JAA)*, 2(1), 1–9.
- Yuliani, A. M., Wasqita, R., & Irham, M. (2025). Pengembangan bahan ajar geometri bermuatan keterampilan berpikir kritis berbasis model flipped learning. *JPMI (Jurnal Pembelajaran Matematika Inovatif)*, 8(5), 535–552. <https://doi.org/10.22460/jpmi.v8i5.26288>