

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan mengenai penerapan permainan monopoli untuk meningkatkan minat dan motivasi belajar matematika siswa kelas III SD Negeri 02 Nanga Tebidah Kecamatan Kayan Hulu Kabupaten Sintang Tahun Pelajaran 2025/2026, dapat disimpulkan sebagai berikut.

1. Penerapan permainan monopoli dalam pembelajaran matematika pada materi unsur-unsur bangun datar menggunakan pendekatan Deep Learning dengan model Game Based Learning (GBL) dapat dilaksanakan dengan sangat baik melalui tahapan perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Penerapan permainan dilakukan dengan melibatkan siswa dalam kegiatan melempar dadu, memindahkan pion, menjawab kartu soal dan kartu tantangan, berdiskusi dalam kelompok, serta memperoleh penguatan dari guru. Berdasarkan hasil observasi, rata-rata keterlaksanaan aktivitas guru pada Siklus I mencapai 91% dan meningkat menjadi 100% pada Siklus II, sedangkan rata-rata keterlaksanaan aktivitas siswa pada Siklus I mencapai 75% dan meningkat menjadi 100% pada Siklus II. Hasil tersebut menunjukkan bahwa penerapan permainan monopoli mampu meningkatkan kualitas pelaksanaan pembelajaran, sehingga proses pembelajaran matematika berlangsung lebih aktif, interaktif, menyenangkan, dan

kondusif. permainan monopoli dalam pembelajaran matematika pada materi unsur-unsur bangun datar menggunakan pendekatan *Deep Learning* dengan model *Game Based Learning* (GBL). Berdasarkan hasil observasi, pelaksanaan pembelajaran pada setiap siklus menunjukkan peningkatan yang ditandai dengan semakin baiknya aktivitas guru dalam mengelola pembelajaran serta meningkatnya keaktifan siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Perbaikan yang dilakukan pada Siklus II melalui penyempurnaan pengelolaan kelas, penjelasan aturan permainan yang lebih sistematis, peningkatan pendampingan kepada siswa, dan pengelolaan waktu yang lebih efektif menjadikan pembelajaran berlangsung sangat baik, aktif, menyenangkan, serta mampu menciptakan suasana belajar yang kondusif pada pembelajaran matematika materi unsur-unsur bangun datar.

2. Penerapan permainan monopoli terbukti dapat meningkatkan minat belajar siswa pada pembelajaran matematika materi unsur-unsur bangun datar. Berdasarkan hasil angket minat belajar, rata-rata persentase minat belajar siswa meningkat dari 69,44% dengan kategori Tinggi pada Siklus I menjadi 81,71% dengan kategori Sangat Tinggi pada Siklus II. Peningkatan tersebut menunjukkan bahwa penggunaan permainan monopoli mampu meningkatkan rasa senang, ketertarikan, perhatian, keaktifan, serta ketekunan siswa dalam mengikuti pembelajaran matematika. Dengan demikian, indikator keberhasilan penelitian telah tercapai karena rata-rata minat belajar siswa mengalami peningkatan dan

berada pada kategori Sangat Tinggi.

3. Penerapan permainan monopoli terbukti dapat meningkatkan motivasi belajar siswa pada pembelajaran matematika materi unsur-unsur bangun datar. Berdasarkan hasil angket motivasi belajar, rata-rata persentase motivasi belajar siswa meningkat dari 62,64% dengan kategori Tinggi pada Siklus I menjadi 81,39% dengan kategori Sangat Tinggi pada Siklus II. Peningkatan tersebut menunjukkan bahwa penerapan permainan monopoli mampu mendorong siswa menjadi lebih tekun dalam mengerjakan tugas, tidak mudah menyerah ketika menghadapi kesulitan, memiliki semangat belajar yang lebih tinggi, serta lebih aktif dalam menyelesaikan permasalahan yang diberikan selama proses pembelajaran. Dengan demikian, indikator keberhasilan penelitian telah tercapai karena rata-rata motivasi belajar siswa mengalami peningkatan dan berada pada kategori Sangat Tinggi.
4. Siswa memberikan respon sangat positif terhadap penerapan permainan monopoli dalam pembelajaran matematika. Berdasarkan hasil angket respon siswa yang diberikan pada akhir pelaksanaan penelitian, diperoleh rata-rata skor sebesar 34,92 dengan rata-rata persentase sebesar 87,31% yang termasuk dalam kategori Sangat Positif. Hasil tersebut menunjukkan bahwa siswa memberikan tanggapan yang baik terhadap penggunaan permainan monopoli karena pembelajaran menjadi lebih menarik, menyenangkan, serta mendorong siswa untuk lebih aktif berpartisipasi dalam proses pembelajaran matematika. Dengan demikian,

penerapan permainan monopoli memperoleh respon positif dari siswa dan indikator keberhasilan penelitian telah tercapai sehingga penelitian dihentikan pada Siklus II.

Berdasarkan simpulan tersebut, penerapan permainan monopoli terbukti dapat meningkatkan minat, motivasi, dan respon belajar matematika siswa kelas III SD Negeri 02 Nanga Tebidah Kecamatan Kayan Hulu Kabupaten Sintang Tahun Pelajaran 2025/2026.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, peneliti mengemukakan beberapa saran sebagai berikut.

1. Bagi guru, permainan monopoli dapat dijadikan salah satu alternatif media pembelajaran matematika yang menarik dan mampu meningkatkan keterlibatan siswa. Guru disarankan memperhatikan pengelolaan kelas dan pengelompokan siswa agar seluruh siswa dapat terlibat secara aktif.
2. Bagi siswa, diharapkan dapat memanfaatkan pembelajaran berbasis permainan untuk meningkatkan minat, motivasi, dan pemahaman terhadap materi matematika secara lebih menyenangkan.
3. Bagi sekolah, hasil penelitian ini dapat dijadikan bahan pertimbangan untuk mengembangkan pembelajaran inovatif berbasis permainan edukatif guna meningkatkan kualitas pembelajaran.

4. Bagi peneliti selanjutnya, disarankan untuk mengembangkan penelitian dengan menambah jumlah siklus, memperluas cakupan materi, atau memadukan permainan monopoli dengan media lain agar peningkatan minat dan motivasi belajar siswa dapat berkembang secara lebih merata dan optimal.

DAFTAR PUSTAKA

- Afifah, Suryatin, & Al Fath. 2023. *Peran Media Pembelajaran Monopoli Matematika terhadap Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar*. Scholarly Journal of Elementary School, Vol 3, 132-145
- Alwasi, F. T., Saputri, S., Nurohmah, W., & Komariah, K. 2023. *Penggunaan Media Pembelajaran Puzzle Bangun Datar Untuk Mengetahui Hasil Belajar Siswa Kelas 1 Pada Materi Menyusun Dan Mengurai Bangun Datar*. Tadzkirah: Jurnal Pendidikan Dasar, 50-61.
- Anggraini, M. C., & Kristin, F. (2022). *Pengembangan Media Pembelajaran IPS Berbasis Permainan Monopoli untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Kelas 4 Sekolah Dasar*. JIIP-Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan, 5(10), 4207-4213.
- Arikunto, S. (2021). *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan (Edisi 3)*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Azizah, dkk., 2022. *Buku Panduan Model Pembelajaran Nobangan*. Bogor: Guepedia.
- Barhanuddin, 2025. *Motivasi Belajar*. Umsu Press: Medan.
- Daniyati, & Dkk. 2023. *Konsep Dasar Media Pembelajaran*. Journal of Student Research (JSR), Vol 1, 282-294.
- Dores, O. J., Sophia, N. dan Aming. (2023). *Analisis Hubungan Minat Belajar Terhadap Kemampuan Penalaran Matematis Siswa Kelas X*. Jurnal Riset Pendidikan Matematika Jakarta. Vol 5 (2). 55-64
- Harianja, N. I (br)., Nasution, Z. K., Sibarani, S. D., Natasya, W. 2025. *Identifikasi Penyebab Rendahnya Motivasi Belajar Sebagian Besar Warga Belajar di Pusat Kegiatan Belajar Masyarakat Generasi Amanah*. Jurnal Ilmiah Penelitian Mahasiswa. 3(5). 569-581.
- Ilham, Murniviyant, & Prasrihamn. 2022. *Pengembangan Media Permainan Monopoli Pada Pembelajaran Apresiasi Sastra Pantun Kelas 5 SD*. Jurnal Pendidikan dan Konseling, Vol 4, 5054-565.
- Indriani. 2022. *Penerapan Pendekatan Concrete Represetational Abstract (CRA)*

- Pada Muatan Pelajaran Matematika Di Sekolah Dasar*. Jurnal Ilmiah Kependidikan, Vol 10, 409-414.
- Jamal, A.B., Retno, R.S., Dewi, C. 2022. *Analisis Motivasi Belajar Siswa Pada Pembelajaran Tematik Di Kelas 2 SDN 1 Tawangrejo*. Prosiding Konferensi Ilmiah Dasar, 3, 2621 8097: 516.
- Juardi, & Komariah. 2023. *Konsep Pembelajaran Matematika Sekolah Dasar Berlandaskan Teori Kognitif Jean Piaget*. Journal on Education, Vol 06, 2180-2186.
- Junaedi, J., & Wahab, A. 2023. *Hipotesis Penelitian Dalam Kesehatan*. Jurnal Pendidikan Dan Teknologi Kesehatan, 6(2), 142-146.
- Kementerian Pendidikan Dasar dan Menengah. 2025. *Naskah Akademik Pembelajaran Mendalam: Menuju Pendidikan Bermutu untuk Semua*. Jakarta: Pusat Kurikulum dan Pembelajaran, Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan.
- Khasanah, L. (2024). *Pengaruh Minat Belajar Matematika Terhadap Prestasi Belajar Matematika Siswa*. Jurnal Prasasti Ilmu, 5(1).
- Machali, I. 2022. *Bagaimana Melakukan Penelitian Tindakan Kelas Bagi Guru*. Ijar, 1(2), 315-327.
- Maharani, & muhammada, 2025. *Penerapan Modifikasi Media Pembelajaran Monular (Monopoli Ular Tangga) Dalam Menumbuhkan Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Fiqh SD*. Jurnal Ilmu Pendidikan, Vol 8,(7)
- Maryanti, Dewi; Syah, E. F. 2022. *Nilai-Nilai Religius dalam Film Animasi Nussa dan Rara sebagai Alternatif Media Pembelajaran di SD*. Jurnal PERSEDA (Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar), IV(3): 177-186.
- Ningtyas, A. S., Triwahyuningtyas, D., & Rahayu, S. 2020. *Pengembangan E-Modul Bangun Datar Sederhana Berbasis Problem Based Learning (PBL) Menggunakan Aplikasi Kvssoft Flipbook Maker Untuk Siswa Kelas III*. In Prosiding Seminar Nasional PGSD UNIKAMA (Vol. 4, No. 1, pp. 10-19).
- Novioleta, R., Wedyawati, N., & Kurniati, A. (2020). *Model Mind Mapping pada Pembelajaran Tematik Kelas IV Siswa Sekolah Dasar*. Jurnal Pendidikan

- Dasar Perkhasa, 6(1), 41-54.
- Nurhasanah, S., Sa'adah, L. & Soedarman, M. 2025. *Pengaruh Profitabilitas, Leverage, Dan Likuiditas Terhadap Tax Avoidance Dengan Ukuran Perusahaan Sebagai Variabel Moderasi*. Jurnal Analisa Akuntansi dan Perpajakan, 9(2), 151-163.
- Prasetyo, M. F., & Prihatnani, E. 2018. *Pengembangan Permainan Monomath pada Materi Persamaan Garis Lurus bagi Siswa Kelas VIII SMP Negeri 10 Salatiga*. MAJU: Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika, 5(1), 14-26.
- Putri, & Fatmawati, 2025. *Penerapan Media Pembelajaran Monopoli untuk Meningkatkan Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPAS*. Jurnal Transformasi Pendidikan Modern. Vol 6, (3)
- Rahmadi. 2011. *Pengantar Metodologi Penelitian*. Banjarmasin: Antasari Press.
- Rahman. 2021. *Pentingnya Motivasi Belajar Dalam Meningkatkan Hasil Belajar*. Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Dasar, 298-302.
- Saleh. 2023. *Media Pembelajaran*. Purbalingga: Eureka Media Aksara.
- Sapriyah. 2019. *Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar*. Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP, Vol 2, 470 - 477.
- Sardiman. (2018). *Interaksi & Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Sihite, & Situmorang. 2022. *Belajar Dan Pembelajaran*. Malang: PT. Literasi Nusantara Abadi Grup.
- Sihotang, N. 2022. *Penerapan Permainan Monopoli dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa SD*. Prosiding Seminar Nasional Karya Ilmiah Multidisplin, Vol 2, 60-67
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. 2022. *Metode Penelitian Kualitatif*. Bandung : Alfabet
- Taqwa, M. 2021. *Penelitian Tindakan Kelas (Teknologi OJS dan Software R)*. Yogyakarta: CV Budi Utama.
- Utami, Y. S., Raharjo, T. J., Handoyo, E., Subali, B., & Widiarti, N. (2024).

- Media Pembelajaran Monopoli untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa SD Periode 2019-2024*. Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar, 9(04), 531-543.
- Wedyawati, N., Awang, I. S., & Fina, E. (2024). *Ular Tajir: A Flood-Themed Snakes and Ladders Game for Teaching Flood Mitigation to Elementary School Students*. Profesi Pendidikan Dasar, 11(2), 140-160.
- Wedyawati, N., Febriani, V., & Warkintin. (2024). *Pengembangan Media Pembelajaran Video Interaktif Berbasis Budaya Lokal untuk Meningkatkan Hasil Belajar Mata Pelajaran IPAS Materi Energi dalam Kehidupan Sehari-hari Siswa Kelas IV SD*. Jurnal Pendidikan Dasar Perkhasa, 10(2), 975-985.
- Widiyanti, W., & Haerudin. (2023). *Minat Belajar Matematika Pada Siswa SMP*. JUDIKA (Jurnal Pendidikan Unsika), 11(2).
- Wijaya, Vioreza, & Marpaung. 2021. *Penggunaan Media Kongkret Dalam Meningkatkan Minat Belajar Matematika*. Prosiding seminar nasional pendidikan STKIP kusuma negara III
- Wijayanti, T., Masrukhi, M., & Irawan, H. (2025). *Implementasi Pendekatan Deep Learning Melalui Model Digital Citizenship Character Habituation*. Wahana Sekolah Dasar, 33(2), 129-144.
- Yanti, & Fauzan. 2021. *Desain Pembelajaran Berbasis Mathematical Cognition Topik Mengenal Bilangan untuk Siswa Lamban Belajar di Sekolah Dasar*. Jurnal Basicedu, Vol 5, 6367 - 6377.