

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian Tindakan kelas (PTK) dan pembahasan yang telah dipaparkan, maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan Media permainan Monopoli dapat meningkatkan motivasi belajar siswa dimana siswa sering tekun menghadapi tugas, sering ulet menghadapi kesulitan, sering menunjukkan minat terhadap bermacam-macam masalah yang belum diketahui, sering ingin mendalami bahan atau bidang pengetahuan yang diberikan, sering berusaha untuk berprestasi sebaik mungkin, sering mempertahankan pendapatnya, sering senang dan rajin penuh semangat, sering senang mencari dan memecahkan masalah.

Hal ini dibuktikan dengan adanya peningkatan motivasi belajar siswa, yaitu pada siklus I ada 7 siswa yang nilai motivasi belajarnya tuntas 25% dan 21 siswa nilai motivasinya Tidak tuntas sebanyak 75%. Pada siklus II ada 24 siswa yang Tuntas dengan nilai 85,71% dan ada 4 siswa yang Tidak tuntas dengan nilai 14,29%. Artinya terjadi peningkatan motivasi belajar siswa dari nilai ketuntasan pada siklus II sebesar 85,71%. Indikator hasil dalam penelitian ini adalah apabila 80% siswa didalam kelas telah mencapai motivasi belajar dengan kriteria Sangat baik.

B. Saran

Berdasarkan Kesimpulan dalam penelitian ini, maka dapat dikemukakan saran sebagai berikut:

1. Untuk meningkatkan motivasi belajar Matematika maka disarankan bagi guru untuk meningkatkan penggunaan media Permainan Monopoli karena dapat meningkatkan minat belajar siswa.
2. Bagi siswa kelas II UPT SDN 3 Makale agar dapat lebih aktif dalam proses pembelajaran karena dengan keaktifan siswa dalam pembelajaran dan membantu siswa untuk lebih memahami materi yang diberikan guru sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar.
3. Dalam Media Permainan Monopoli, guru diharapkan melaksanakannya sesuai dengan tahap yang telah ditentukan mulai dari tahap perencanaan, pelaksanaan Tindakan sampai dengan tahap refleksi untuk keefektifan pembelajar.