

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah diuraikan, maka dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh pada media pembelajaran permainan monopoli terhadap hasil belajar peserta didik pada materi kekayaan budaya Indonesia. Hal tersebut dapat dilihat dari nilai rata-rata peserta didik yang memperoleh pembelajaran menggunakan media permainan monopoli juga lebih tinggi dibandingkan dengan rata-rata nilai peserta didik yang melakukan pembelajaran tanpa media permainan monopoli, dimana nilai *post-test* yang diperoleh kelas eksperimen (IV A) yaitu 71,03 sedangkan pada kelas kontrol (IV C) mendapatkan nilai rata-rata 59,45. Dengan uji hipotesis yaitu nilai. Signifikan sebesar $0,000 < 0,05$ yang berarti bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima. Dengan demikian angka tersebut menunjukkan bahwa terdapat pengaruh dalam penggunaan media pembelajaran permainan monopoli terhadap hasil belajar peserta didik pada materi kekayaan budaya Indonesia.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian di UPT SD Negeri 57 Gresik, penulis memberikan beberapa saran sebagai berikut :

1. Kepada pihak sekolah diharapkan terus mendukung dan menyediakan fasilitas bagi guru agar dapat mengajar dengan cara yang lebih kreatif dan inovatif, seperti menggunakan media pembelajaran menggunakan permainan monopoli, untuk menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan dan bermakna bagi peserta didik.
2. Kepada Guru sebaiknya menerapkan strategi pembelajaran yang membuat siswa lebih aktif dalam proses belajar. Salah satu cara yang

dapat digunakan adalah dengan memanfaatkan media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik.

3. Kepada Penelitian selanjutnya, diharapkan dapat mengembangkan media permainan monopoli ini pada mata pelajaran atau jenjang yang berbeda, serta meneliti lebih lanjut pengaruhnya terhadap aspek lain seperti motivasi belajar, keterampilan sosial, dan kemampuan berpikir kritis peserta didik

