

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan serta hasil analisis terhadap data yang diperoleh, maka peneliti dapat mengambil kesimpulan bahwa penerapan media pembelajaran permainan monopoli biologi memiliki pengaruh terhadap hasil belajar siswa. Hal ini terbukti dengan hasil uji hipotesis dimana nilai Sig. (2-tailed) sebesar $0,00 < 0,05$ yang berarti H_0 ditolak dan H_a diterima. Selain dari uji hipotesis pengaruh media pembelajaran permainan monopoli juga dapat dilihat dari perbandingan nilai rata-rata antara kelas eksperimen dan kelas kontrol.

B. Saran

Hasil penelitian menunjukkan bahwa kegiatan pembelajaran menggunakan media permainan monopoli terbukti lebih efektif dibandingkan pembelajaran tanpa menggunakan media dalam pembelajaran konvensional. Beberapa saran yang dapat dikemukakan berdasarkan hal tersebut adalah sebagai berikut:

1. Bagi sekolah

Bagi sekolah hendaknya dapat mensosialisasikan penggunaan media dalam pembelajaran. Selain itu, sekolah diharapkan dapat memberikan dukungan terhadap pengembangan media yang akan digunakan dalam kegiatan pembelajaran.

2. Bagi pendidik

Bagi pendidik diharapkan dapat mengembangkan media pembelajaran yang menyenangkan. Selain itu pendidik hendaknya lebih mengasah

keterampilan dalam mengoptimalkan penggunaan berbagai media pembelajaran dan mengajar dengan pembelajaran aktif. Sehingga dapat menumbuhkan aktivitas siswa dalam proses pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, S. (2016). *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara
- Arsyad, A. (2002). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Aranda, D, dkk.(2015). Pengembangan Media Pembelajaran Monopoli IPA Tema Organisasi Kehidupan Sebagai Sumber Belajar Untuk Siswa SMP. *Jurnal Pendidikan, Vol 1, Oktober 2015*.
- Campbell, N.A. (2004). *Biologi Edisi Kelima*, Jilid II. Jakarta: Erlangga.
- Hosnan, M. (2014). *Pendekatan Saintifik dan Kontekstual dalam Pembelajaran Abad 21*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Irmaningtyas. (2013). *Biologi untuk SMA/MA Kelas X*. Jakarta: Erlangga.
- Jawandi, A. (2013). Bimbingan kelompok media permainan smart monopoli untuk meningkatkan kreativitas siswa. *Jurnal Pendidikan. Vol. 10, Februari 2013*.
- Kadir, Abdul. (2012). *Dasar-Dasar Pendidikan*. Jakarta: Kencana.
- Kustandi, C. (2011). *Media Pembelajaran Manual dan Digital*. Bogor: Penerbit Ghalia Indonesia.
- Monopoli.(2014). Sejarah Permainan Monopoli, Dalam <http://id.m.wikipedia.org> .Diakses 16 November 2018.
- Nugroho, AP, dkk.(2013). Pengembangan Media Pembelajaran Fisika Menggunakan Permainan Ular Tangga Ditinjau Dari Motivasi Belajar Siswa Kelas VIII Materi Gaya. *Jurnal Pendidikan Fisika, Vol. 1, No. 1, April 2013*.
- Purwanto, N. (2011). *Psikologi Pendidikan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Putro, E. (2014). *Hasil Pembelajaran di Sekolah*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Sadiman, A S. (2012). *Media Pendidikan*. Jakarta: PT Raja Grafindo.
- Sjukur, S B. (2012).Pengaruh Blended Learning terhadap Motivasi Belajar dan Hasil Belajar Siswa Tingkat SMK. *Jurnal Pendidikan Vokasi, Vol. 2, No. 3, November 2012*.
- Sudjana, N. (2010). *Dasar-dasar Proses Belajar Mengajar*. Bandung: SinarBaru.
- Sulistyaningsih, A. (2015). Penerapan Pembelajaran Cooperative Learning Tipe TGT (Temas Games Tournament) Melalui Media Ular Tangga Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Biologi Materi Ekosistem Siswa Kelas VII PK

SMP Muhammadiyah 7 Surakarta Tahun Ajaran 2011/2012. *Jurnal Pendidikan, Vol 2, Oktober 2015.*

- Sundayana, R. (2015). *Statistika Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta
- Susanto, A, dkk.(2012). Permainan Monopoli sebagai Media Pembelajaran Sub Materi Sel pada Siswa SMA Kelas XI IPA. *Jurnal Bio Edu, Vol. 1, No. 1, Agustus 2012.*
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sutirman.(2013). *Media dan Model-model Pembelajaran Inovatif*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Suyadi.(2013). *Strategi Pembelajaran Pendidikan Karakter*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Siskawati, M, dkk. (2016). Pengembangan Media Pembelajaran Monopoli untuk Meningkatkan Minat Belajar Geografi Siswa *JurnalStudi Sosial, Vol. 4, No. 1, 2016.*
- Yusuf, M. (2014).*Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan Penelitian Gabungan*. Jakarta: PT Fajar Interpratama Mandiri.
- Wulandari, E. (2012). Penerapan Model *Cooperative Learning* Tipe *Student Teams Achievement Division* (STAD) Berbantu Media Monopoli dalam Peningkatan Aktivitas Belajar Akuntansi Siswa Kelas X Akuntansi 2 SMK Negeri 1 Godea Tahun Ajaran 2011/2012. *Skripsi*. Yogyakarta: Pendidikan Akuntansi UNY.