

Tipe Koleksi: UHAMKA - Skripsi FKIP Jurusan PGSD

## Upaya Peningkatan Hasil Belajar Matematika Dengan Menggunakan Media Monopoly Game Smart (MGS) Pada Siswa Kelas IV SDN Yapensori Jakarta Utara

Annisa Dea Alfasa

Deskripsi Lengkap: <http://lib.uhamka.ac.id/detail.jsp?id=73587&lokasi=lokal>

---

### Abstrak

ANNISA DEA ALFASA. NIM: 1401045342. Upaya Peningkatan Hasil Belajar Matematika datar dengan Menggunakan Media Monopoly Game Smart (MGS) pada Siswa Kelas IV SDS Yapensori Jakarta Utara. Penggunaan Skripsi. Jakarta: Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Prof. Dr. HAMKA. Agustus 2018.

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar matematika pada pokok bahasan bangun datar dengan menggunakan media Monopoly Game Smart (MGS). Penelitian ini dilakukan di SDS Yapensori Jakarta Utara. Adapun subjek dari penelitian ini adalah seluruh siswa kelas IV yang terdiri dari 23 siswa dan teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu tes formatif, lembar observasi guru dan siswa, blanko catatan lapangan, dan dokumentasi.

Jenis penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan model spiral dari Kemmis dan Mc Taggart. Penelitian ini dilakukan sebanyak dua siklus, yaitu siklus I dan siklus II. Masing-masing siklus terdiri dari 3 pertemuan. Setiap siklus terdiri dari perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi dan refleksi.

Perolehan evaluasi siklus I siswa yang belum mencapai KKM sebanyak 11 siswa, dengan persentase 47,82%, sedangkan pada siklus II siswa yang belum mencapai KKM berkurang menjadi 3 siswa dengan persentase 13,04%. Pada siklus I siswa yang telah mencapai KKM sebanyak 12 siswa dengan persentase 52,17% , sedangkan pada siklus II siswa yang mencapai KKM bertambah menjadi 20 siswa dengan persentase 86,95%.

Dari hasil penelitian menunjukkan bahwa hasil belajar Matematika dengan menggunakan media Monopoly Game Smart (MGS) dari setiap siklusnya telah mengalami peningkatan dari siklus I dengan nilai rata-rata yang diperoleh yaitu 68 dan meningkat pada siklus II nilai rata-rata yang diperoleh yaitu 81. Dari hasil pelaksanaan Penelitian Tindakan Kelas melalui siklus I dan siklus II dapat disimpulkan bahwa dengan menggunakan media Monopoly Game Smart (MGS) pada pembelajaran Matematika dapat meningkatkan hasil belajar Matematika pada pokok bahasan bangun datar di kelas SDS Yapensori Jakarta Utara.