

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan dikelas VII.1 sebagai kelas eksperimen dan VII.2 sebagai kelas kontrol di MTsN 1 Kota Pariaman, dengan judul Pengaruh Keaktifan Belajar Siswa Dengan Menggunakan Model Pembelajaran *Discovery Learning* Berbantuan *Baamboozle* Pada Mata Pelajaran IPS Di Kelas VII MTsN 1 Kota Pariaman, dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Gambaran Keaktifan Belajar Siswa Kelas Kontrol Dengan Menggunakan Model *Discovery Learning* pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial memiliki nilai *pretest* kelas kontrol dengan rata-rata (*mean*) 58,66 tergolong pada klasifikasi rendah dengan interval (57 – 65). Sedangkan nilai *posttest* kelas kontrol dengan rata-rata (*mean*) 67,91 tergolong pada klasifikasi tinggi dengan interval (66–74). Dengan demikian dapat disimpulkan rata-rata keaktifan siswa kelas VII.2 di MTsN 1 Kota Pariaman yang menggunakan model *Discovery Learning* setelah dilakukan penelitian adalah 67,91 berada pada kategori tinggi.
2. Gambaran Keaktifan Belajar Siswa Kelas Eksperimen Dengan Menggunakan Model Pembelajaran *Discovery Learning* Berbantuan *Baamboozle* pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial memiliki nilai *pretest* kelas eksperimen dengan rata-rata (*mean*) 68,81 tergolong

pada klasifikasi tinggi dengan interval (69 – 76). Sedangkan nilai *posttest* kelas eksperimen dengan rata-rata (*mean*) 78,25 tergolong pada klasifikasi tinggi dengan interval (77 – 82). Dengan demikian dapat disimpulkan rata-rata keaktifan siswa kelas VII MTsN 1 Kota Pariaman yang menggunakan model *Discovery Learning* berbantuan *Baamboozle* setelah dilakukan penelitian adalah 78,25 berada pada kategori sangat tinggi.

3. Pengaruh keaktifan belajar IPS kelas kontrol dan eksperimen setelah dilakukan penelitian pada kelas VII MTsN 1 Kota Pariaman, berdasarkan analisis uji hipotesis atau uji t menggunakan *software* SPSS versi 20 *for windows* didapatkan hasil analisis data yang nilai t hitung lebih besar dari t tabel. Dibuktikan dengan nilai *Independent Sampel Test* bahwa nilai pada kolom *Equal Variances Assumed* hasil nilai t hitung = 6,416 dengan sig (2-tailed) 0,000. Hal ini berarti H_0 ditolak dan H_a diterima, artinya H_a terdapat Pengaruh yang signifikansi terhadap keaktifan belajar kelas yang menggunakan model pembelajaran *discovery learning* berbantuan *baamboozle* dibandingkan kelas yang menggunakan model pembelajaran *discovery learning* pada mata pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial kelas VII di MTsN 1 Kota Pariaman.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, maka penulis memberikan saran beberapa saran sebagai berikut:

1. Bagi pendidik diharapkan menggunakan model *Discovery Learning* berbantuan *Baamboozle* dalam proses pembelajaran, karena dapat dijadikan salah satu alternatif untuk meningkatkan keaktifan belajar siswa.
2. Bagi siswa hendaknya dapat mengikuti setiap tahap dalam proses pembelajaran model *Discovery Learning* berbantuan *Baamboozle*, karena hal ini akan sangat bermanfaat bagi peningkatan kemampuan siswa agar senantiasa aktif dalam kegiatan didalam kelas.
3. Bagi sekolah dapat mendukung dan memberikan pertimbangan kepada pendidik untuk menerapkan model *Discoveri Learning* berbantuan *Baamboozle*.
4. Bagi penelitian selanjutnya yang berminat mengangkat topik penelitian yang serupa agar dapat mengembangkan penelitian ini, karena masih banyak aspek yang mampu ditingkatkan oleh model *Discovery Learning* dan media *Baamboozle* dan masih banyak model dan media pembelajaran yang lain juga dapat meningkatkan keaktifan belajar siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Adelina, H. (2015). *Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Berbasis Pendidikan Karakter*. Yogyakarta: Media Akademi.
- Ahmadi, A. dan Supriyono, W. (2008). *Psikologi Belajar Edisi Revisi*, Jakarta: Rineka Cipta.
- Anindita, R. G. and Danang, P. (2024). *Pengaruh Media Pembelajaran Baamboozle Terhadap Kemampuan Kerja Sama Siswa Kelas V SDN KEPUH KIRIMAN 1 WARU*. Jurnal Citra Pendidikan 5.1.
- Arifin, Z. (2011). *Penelitian Pendidikan Metode dan Paradigma Baru*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Arikunto. (2011). *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan (Edisi Revisi)* Jakarta: Bumi Aksara.
- Arikunto, S. (2015). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Rineka Cipta.
- Astari, F. A, (2018), *Efektifitas Penggunaan Model Discovery Learning dan Model Problem Based Learning Terhadap Hasil Belajar Ipa Siswa Kelas 3 Sd*”, Jurnal Basicedu Volume 2 Nomor 1.
- Dimiyati dan Mujiono. (2002). *Belajar dan Pembelajaran*, Jakarta : Rineka Cipta.
- Djaali. E. A. (2020). *Metodologi Penelitian Kuantitatif*. Bumi Aksara
- Djaali, E. A. (2021). *Metodologi Penelitian Kuantitatif*. Bumi Aksara.
- Furqon M A. (2018). “*Urgensi Ilmu Pengetahuan Sosial Dalam Menjaga Persatuan dan Kesatuan Bangsa*. Jurnal Ilmiah Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan”. 4 (2).
- Gunawan. C. (2020). *Mahir Menguasai SPSS Panduan Praktis Mengolah Data Penelitian New Edition Orang yang Merasa Tidak Bisa dan Tidak Suka Statistik*. CV Budi Utama.
- Hamalik, O. (2010). *Perencanaan Pengajaran Berdasarkan Pendekatan Sistem*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Handayani, S., Mintarti, S. U., & Rizza, M. (2020). *Buku Ajar Strategi Pembelajaran Ekonomi Model-Model Pembelajaran Inovatif di Era Revolusi Industri 4.0*. Malang : PT. Literindo Berkah Jaya.
- Hartanto, R. T., Hamidah, H., & Kusuma, J. W. (2024). *Penerapan Model Pembelajaran Game Based Learning dengan Quiz Game Baambloze*

- terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Matematik Siswa SMP*. Diskusi Panel Nasional Pendidikan Matematika, 10.
- Hasanah, Z., & Himami, A. S. (2021). *Model Pembelajaran Kooperatif Dalam Menumbuhkan Keaktifan Belajar Siswa*. 1(1).
- Henslin, James M. (2017). *Sosiologi: Pendekatan Dunia Nyata*. Jakarta: PT Indeks.
- Helmiati. (2012). *Model Pembelajaran*. Yogyakarta: Aswaja Pressindo.
- Humaisi, M. S. (2012). *Pengantar Ilmu Pengetahuan Sosial*, (Yogyakarta: STAIN, Po PRESS).
- Irawati, E., & Susetyo, W. (2017). Implementasi Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Di Blitar. *Jurnal Supremasi*.
- Iskandar, S. (2022). *Penggunaan Aplikasi Baamboozle Untuk Meningkatkan Antusias Belajar Siswa Di Sekolah Dasar*. Jurnal Pendidikan dan Konsling (JPDK) 4.6
- Isnawan, M. G. (2020). *KUASI-EKSPERIMEN*. Nashir Al-Kutub Indonesia.
- Kartini, S. (N.D.). *Penerapan Model Problem Based Learning Dengan Media Baamboozle Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa*.
- Kristin, F, (2016), *Analisis Model Pembelajaran Discovery Learning Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sd*, Jurnal Pendidikan Dasar PerKhasa, Volume 2
- Machmudah, U, dan Abdul, W. R. (2016), *Active Learning Dalam Pembelajaran Bahasa Arab*, cer. Ke-2, Malang: UIN Maliki Malang Press.
- Mariani, S. D., Larasati, D. A., Prasetya, D. S. P., & Stiawan, A. (2022). *Pengaruh Pembelajaran Hybrid Learning Menggunakan Media Baamboozle Terhadap Hasil Belajar Dan Minat Belajar Siswa Smp*. 2.
- Muhammad N. R. and Hastri, R. (2024). "Peningkatan Motivasi Belajar Siswa Menggunakan Media Pembelajaran Baamboozly." SEMNASFIP.
- Murti, Maulana, Mudeing Jais, and Firdaus Rahim. "Pengaruh Penerapan Metode *Game Based Learning (Baamboozle)* Sebagai Media Evaluasi Terhadap Hasil Belajar Bahasa Inggris Siswa SMP Negeri 40 Bulukumba." *Jurnal Kependidikan Media* 12, no. 3.
- Murti, M., Jais, M., & Rahim, F. (2023). *Pengaruh Penerapan Metode Game Based Learning (Baamboozle) Sebagai Media Evaluasi Terhadap Hasil Belajar Bahasa Inggris Siswa Smp Negeri 40 Bulukumba*. 12.
- Nasution. (2020). *Didaktik Asas-Asas Mengajar*. Bumi Aksara.

- Newby, T. J. Donald A. Stepich, J. D. Lehman & James D. Russel. (2000). *Instrumental Technology For Teaching and Learning*. Edition New Jersey: Upper Saddle River.
- Noer, R. (2015). *Psikologi Pendidikan*, Kalimedia, Yogyakarta.
- Noor, T. (2018). Pendidikan Nasional Pasal 3 Undang-Undang Pendidikan Nasional No 20 Tahun 2003. *Wahana Karya Ilmiah Pendidikan*, 2(01).
- Nugaraha, A. K (2019). Peningkatan Keaktifan dan Prestasi Belajar IPA materi Sistem Organisasi Kehidupan Makhluk Hidup dengan Media Flash Card Matching Game Pada Peserta didik kelas VII F SMPN 1 Pejagoan Semester 2. *Jurnal Pendidikan Konvergensi*, VI, 10.
- Nurdyansyah, & Fariyatul Fahyuni, E. (2016). *Inovasi Model Pembelajaran Sesuai Kurikulum 2013*. Sidoarjo: Nizamia Learning Center.
- Prihatin, Y. (2019). *Model Pembelajaran Inovatif Teori dan Aplikasi Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia*. Bandung: Manggu Makmur Tanjung Lestari.
- Putri, V. D. S., Hartono, Y., & Nurkholipah, S. (2024). *Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Baamboozle Pada Mata Pelajaran Sejarah Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas XII di SMA Negeri 5 Madiun*. In: Prosiding Seminar Nasional Ilmu Sosial dan Teknologi (SNISTEK).
- Ramli, M. (2012), *Media dan Teknologi Pembelajaran*. Banjarmasin: IAN Antasari Press.
- Sa'diyah, I., Savitri, A., Widjaya, S. F. G., & Wicaksono, F. (2021). Peningkatan Keterampilan Mengajar Guru SD/MI melalui Pelatihan Media Pembelajaran Edugames Berbasis Teknologi: Quizizz dan Baamboozle. *Jurnal Publikasi Pendidikan (Publikan Journals UNM)*.11(3).
- Salamah Zainiyati, H. (2010). *Model dan Strategi Pembelajaran Aktif*. Surabaya.
- Sanjaya, W. (2021). *Penelitian Pendidikan, Jenis, Metode dan Prosedur*. Kencana.
- Setyosari, P. (2016). *Metode Penelitian Pendidikan dan Pengembangan*. Prenada Media.
- Sinar. (2018). *Metode Active Learning- Upaya Peningkatan Keaktifan dan Hasil Belajar Siswa*. Deepublish.
- Soekanto, S. (2019). *Sosiologi Suatu Pengantar*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Sudjana, N. (2010). *Cara Belajar Siswa Aktif Dalam Proses Belajar Mengajar*, Bandung: Sinar Baru Algensindo.

- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R & I*, Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Pendidikan* (Edisi Revisi). Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono, (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. ALFABETA.
- Sujijono, A. (2015). *Pengantar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: PT Raja Grafindo Pustaka.
- Suprihatiningrum, J. (2013). *Strategi Pembelajaran*. Jogjakarta: Ar-ruz. Media.
- Suryosubroto, (2009), *Proses Belajar Mengajar di Sekolah*, Jakarta: PT Asdi Matraman
- Syarofah, F, dkk, (2019), *Penerapan Metode Discovery Learning dan Ekspositori Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Pkn Siswa Kelas 7 Smp Negeri 2 dan Smp Negeri 7 Bangkalan*, Jurnal Education and development Institut Pendidikan Tapanuli Selatan, Vol.7 No.2.
- Tim Penyusun Pusat Bahasa Departemen Pendidikan Nasional, (2008), *KBBI*, Jakarta: Pusat Bahasa Departemen Pendidikan Nasional Malang: UIN Maliki Malang Press.
- Trianto. (2007). *Model Pembelajaran Terpadu*. Jakarta: Prestasi Pustaka.
- Usman, M. (2002). *Menjadi Guru Profesional*, Remaja Rosdakarta, Bandung.
- Wahyuningsih, S. (2021). *Dasar – Dasar Statistik*. Yayasan Prima Agus Teknik.
- Walidaina, FAJ (2024). *EFEKTIVITAS BAAMBOOZLE DALAM MENINGKATKAN HASIL BELAJAR KOSA KATA SISWA KELAS TUJUH DI SMPN 4 BLITAR* (Disertasi Doktor Universitas Islam Balitar, Blitar).
- Winaningsih, E. T, (2022). *Efektifitas Baamboozle dan Pola Komunikasi Guru PAI Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa*, Jakarta: Institut Ilmu Qur'an.
- Winarno A. (2020). *Pentingnya Pendidikan Ilmu Sosial Dalam Pembentukan Karakter Bangsa*. Jurnal Ilmu Sosial dan Humaniora 9, 2.
- Yuliana, N, (2018), *Penggunaan Model Pembelajaran Discovery Learning dalam Peningkatan Hasil Belajar Siswa di Sekolah Dasar*, Jurnal Ilmiah Pendidikan dan Pembelajaran, JIPP, Volume 2 Nomor 1.