

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **A. Kesimpulan**

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan di SDN 07 Sungai Rumbai dengan kelas VI A sebagai kelas eksperimen dan VI B sebagai kelas kontrol diperoleh perbedaan motivasi belajar peserta didik sebelum dan setelah diberi perlakuan dengan menggunakan media board game (ular tangga), maka diperoleh kesimpulan sebagai berikut :

1. Pre-test (Tes awal) motivasi belajar pada kelas eksperimen VI A memperoleh mean (rata-rata) sebesar 81,45 yang berada pada interval 79-84 dengan klasifikasi cukup rendah, apabila dilihat dari nilai maksimum dan minimumnya memperoleh nilai maksimum 97 dan nilai minimum 67. Sedangkan, pretest motivasi belajar pada kelas kontrol VI B memperoleh mean (rata-rata) 81,05 yang berada pada interval 77-82 dengan klasifikasi cukup rendah, apabila dilihat dari nilai maksimum dan minimumnya memperoleh nilai maksimum 96 dan nilai minimum 65.
2. Posttest (Tes akhir) setelah adanya perlakuan pada kelas eksperimen VI A dan tanpa adanya perlakuan pada kelas kontrol VI B, motivasi belajar pada kelas eksperimen VI A memperoleh mean (rata-rata) sebesar 89,65 yang berada pada interval 88-93 dengan klasifikasi cukup tinggi, apabila dilihat dari nilai maksimum dan minimumnya memperoleh nilai maksimum 100 dan nilai minimum 70. Sedangkan Posttest motivasi belajar pada kelas kontrol memperoleh mean (rata-rata) sebesar 83,30 yang berada pada

interval 80-85 dengan klasifikasi cukup rendah, apabila dilihat dari nilai maksimum dan minimumnya memperoleh nilai maksimum 98 dan nilai minimum 68.

3. Berdasarkan hasil penelitian melalui analisis hipotesis (uji-t) dengan SPSS versi 26 diperoleh sig dalam dua sisi atau sig (2-tailed) sebesar 0,000 maka dapat diambil kesimpulan bahwa ( $0,000 < 0,05$ ), yang berarti  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima, serta  $t_{hitung} > t_{tabel}$  yaitu  $8.297 > 2.024$  artinya  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Hasil ini menyatakan bahwa terdapat Pengaruh Penggunaan Media Board Game (Ular Tangga) Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Dan Budi Pekerti Kelas VI di SDN 07 Sungai Rumbai.

## B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan di SDN 07 Sungai Rumbai, maka peneliti memberikan beberapa saran sebagai berikut :

1. Bagi kepala sekolah, kepala sekolah diharapkan untuk lebih memperhatikan fasilitas dan infrastruktur yang digunakan oleh pendidik dan peserta didik selama kegiatan belajar mengajar, sehingga proses pembelajaran dapat berlangsung dengan lebih efektif sesuai dengan visi dan misi sekolah.
2. Bagi pendidik, khususnya pendidik mata pelajaran PAI & BP diharapkan lebih kreatif dan inovatif dalam merancang proses pembelajaran agar dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik, terkadang seorang pendidik perlu memanfaatkan beberapa jenis variasi atau media belajar agar peserta

didik tidak merasa jenuh, salah satu caranya adalah dengan menggunakan media board game (ular tangga) di dalam kelas yang dapat dijadikan alternatif dalam upaya meningkatkan motivasi belajar peserta didik.

3. Bagi pembaca, diharapkan agar hasil penelitian ini bisa dijadikan sebagai salah satu wadah untuk memperluas dan memperkaya wawasan keilmuan.



## DAFTAR PUSTAKA

- Afifah, N., & Hartatik, S. (2019). Pengaruh Media Permainan Ular Tangga Terhadap Motivasi Belajar Pada Pelajaran Matematika Kelas II SD Kemala Bhayangkari 1 Surabaya. 4. <https://doi.org/10.30651/must.v4i2.3035>
- Aisah, R. N., Ar, D. N., & Marleni. (2024). Pengembangan Board Game Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa. 14(2). <https://doi.org/10.31851/pembahsi.v14i2>
- Ayatullah. (2020). Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Dan Budi Pekerti Di Madrasah Aliyah Palapa Nusantara. 2(2).
- Azizah, H. J. N., & Alamin, R. Y. (2019). Perancangan Board Game Sebagai Media Penguatan Pendidikan Karakter Dengan Tema Petualangan Pramuka Untuk Usia 9-12 Tahun. 8(2). <https://share.google/uVBNWzpCxtSg5ziY2>
- Daniyati, A., Saputri, I. B., Wijaya, R., & Septiyani, S. A. (2023). Konsep Dasar Media Pembelajaran. 1(1), 282–294.
- Darmo, B., Tashya, A., & Wardhani, A. (2022). Board Game Sebagai Media Edukasi Pembelajaran Mengenai Kedisiplinan Dan Tanggung Jawab Untuk Anak. 18(1). <http://dx.doi.org/10.24912/jurnal.v18i1.21576>
- Fadhilah, T. N., Handayani, D. E., & Rofian. (2019). Analisis Pola Asuh Orang Tua Terhadap Motivasi Belajar Siswa. 2. <https://doi.org/10.23887/jp2.v2i2.17916>.

- Heri, T. (2019). Meningkatkan Motivasi Minat Belajar Siswa. 15.  
<https://jurnal.umt.ac.id/index.php/RausyanFikr/article/viewFile/1369/853>
- Hidayatullah, A., Artharina, F. P., Sumarno, S., & Rumiarc, E. (2023).  
 Penggunaan Aplikasi Canva pada Pembelajaran di Sekolah Dasar. Jurnal  
 Educatio FKIP UNMA, 9(2), 943–947.  
<https://doi.org/10.31949/educatio.v9i2.4823>
- Ikhwandari, L. A., Harjono, N., & Airlanda, G. L. S. (2019). Peningkatan  
 Motivasi Dan Hasil Belajar Matematika Peserta Dengan Model Numbered  
 Heads Together (NHT). 3. <https://jbasic.org/index.php/basicedu>
- Irsal. (2021). Pengaruh Media Permainan Ular Tangga Terhadap Hasil Belajar  
 Siswa Pada Mata Pelajaran IPA Kelas IV SD INP 12/79 Polewali  
 Kecamatan Libureng Kabupaten Bone. Universitas Negeri Makasar.
- Lukman, Shasliani, & Maharani. (n.d.). Penggunaan Media Permainan Ular  
 Tangga Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Pada Siswa Kelas IV  
 UPTD SDN 57 Parepare. 2.
- Maryanti, E., Egok, A. S., & Febriandi, R. (2021). Pengembangan Media Board  
 Games Berbasis Permainan Tradisional Egrang Batok Untuk Siswa  
 Sekolah Dasar. 5(5). <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i5.1486>
- Mayasari, N., & Alimuddin, J. (2023). Strategi Meningkatkan Motivasi Belajar  
 Siswa.  
<https://repository.uinsaizu.ac.id/23705/1/Buku%20Strategi%20Motivasi%20Siswa-1-97%20%281%29.pdf>

- Moh, H., Arifin, M., Rahayu, T., & Waritsman, A. (2023). Motivasi dalam pendidikan. PT.Literasi Nusantara Abadi Grup. <https://repository-penerbitlitnus.co.id/id/eprint/199/1/Motivasi%20dalam%20Pendidikan.pdf>
- Ningtyas, S. I. (2023). Penggunaan Board Game Sebagai Media Pembelajaran Untuk Melatih Berpikir Kreatif Siswa. 9. <https://doi.org/DOI:http://dx.doi.org/10.30998/rdje.v9i2.19392>
- Nur, M., Sofrayani, & Zulkifli, M. (2025). Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Canva Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IX Di SMP Negeri 2 Martapura Timur Kalimantan Selatan. 09. <http://ojs.iaidarussalam.ac.id/index.php/tarbiyah>
- Nurfadhillah, S., Ningsih, D. A., Ramadhania, P. R., & Sifa, U. N. (2021). Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa SD Negeri Kohod III. 3(2), 243–255.
- Permananda, T. P., & Wahyudi. (2020). Efektivitas Media Board Game Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Siswa Sekolah Dasar. 1(1).
- Pujilestari, Y., & Susila, A. (2020). Pemanfaatan Media Visual Dalam Pembelajaran Pendidikan Pancasila Dan Kewarganegaraan. 19(2), 40–47. <https://doi.org/10.21009/jimd.v19i02.14334>
- Rafiyati, Setiadi, D., & Mahardika, D. T. A. (2025). Penerapan Permainan Papan (Math Adventure) Edukatif Dalam Pembelajaran Matematika Untuk

- Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Pada Siswa Kelas IV. 6(2). <https://doi.org/10.29303/geoscienceed.v6i2.702>
- Ramadani, A. N., Kirana, K. C., Astuti, U., & Marini, A. (2023). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Terhadap Dunia Pendidikan (Studi Literatur). 2(6). <https://bajangjournal.com/index.php/JPDSH>
- Rambe, A. H., Parapat, H. F., Hadinata, R., & Hasratuddin. (2024). Pemanfaatan Media Berbasis Game Dalam Meningkatkan Aktivitas Siswa Pada Pembelajaran Sekolah Dasar. 8(3). <http://dx.doi.org/10.30651/else.v8i3.24251>
- Rasyid, A. M. (2023). Pengaruh Penggunaan Media Aplikasi Quiziz Terhadap Minat Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Kelas X Di SMAN Pangkep. UIN Alauddin Makassar.
- Rubiana, E. P., & Dadi, D. (2020). Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Motivasi Belajar IPA Siswa SMP Berbasis Pesantren. Bioed : Jurnal Pendidikan Biologi, 8(2), 12. <https://doi.org/10.25157/jpb.v8i2.4376>
- Sakti, H. G., & Kartiani, B. S. (2023). Efektivitas Penggunaan Media Board Game Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Siswa. 11(1). <https://e-journal.undikma.ac.id/index.php/visionary>
- Sugiyono. (2019). Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D. Alfabeta Bandung.
- Sumiharsono, R., & Hasanah, H. (2018). Media Pembelajaran. CV Pustaka Abadi.
- Triastuti, D., Akbar, S., & Irawan, E. B. (2017). Pengembangan Media Papan Permainan Panjat Pinang. 2.

- Usamah, A., Yulianengsih, N. L., Fitriyani, Y., & Fauziyah, A. (2024). Implementasi Media Board Game Edukasi Pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di Sekolah Dasar. 8. <https://doi.org/10.32507/attadib.v8i1.2424>
- Utomo, F. T. S. (2023). Inovasi Media Pembelajaran Interaktif Untuk Meningkatkan Efektivitas Pembelajaran Era Digital Di Sekolah Dasar. 08(02).
- Wulandari, T., & Mudinillah, A. (2022). Efektivitas Penggunaan Aplikasi CANVA Sebagai Media Pembelajaran IPA MI/SD. 2(1), 102–118.