

**"EFEKTIVITAS PENGGUNAAN MEDIA BOARD GAME TERHADAP
PEMAHAMAN KONSEP PADA PEMBELAJARAN IPS SISWA
KELAS VIII MTsS MADINATUL MUNAWWARAH
BUKITTINGGI"**

SKRIPSI

*Diajukan Kepada Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Sebagai Salah Satu
Syarat dalam Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)
Pada Program Studi Tadris Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)*



Disusun Oleh:

Dea Putri

NIM. 2214090026

**PROGRAM STUDI TADRIS ILMU PENGETAHUAN SOSIAL
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
IMAM BONJOL PADANG
1447 H / 2026 M**

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN

Saya bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Dea Putri

NIM : 2214090026

Tempat, Tanggal Lahir : Padang Luar, Desember 2002

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi yang berjudul "Efektivitas Penggunaan Media *Board game* Terhadap Pemahaman Konsep Pembelajaran IPS Siswa Kelas VIII MTsS Madinatul Munawwarah Bukittinggi " adalah benar hasil karya saya, bukan merupakan tiruan atau duplikasi dari skripsi atau karya yang sudah dipublikasikan dan atau pernah digunakan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di Universitas Islam Negeri Imam Bonjol Padang ataupun perguruan tinggi lainnya, kecuali bagian yang sumber informasinya telah dicantumkan sebagaimana mestinya.

Apabila di kemudian hari terbukti bahwa skripsi ini adalah plagiasi atau tidak orisinal, maka saya bersedia bahwa keabsahan skripsi dan gelar kesarjanaan saya dibatalkan

Padang 20 Mei 2026

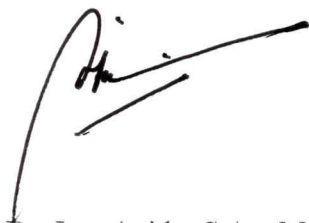



Dea Putri
NIM 2214090026

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Skripsi dengan judul "**Efektivitas Penggunaan Media *Board game* Terhadap Pemahaman Konsep Pada Pembelajaran IPS Siswa Kelas VIII MTsS Madinatul Munawwarah Bukittinggi**" yang disusun oleh **Dea Putri, NIM 2214090026**, telah memenuhi persyaratan ilmiah dan dapat disetujui untuk diajukan ke Sidang Munaqasyah.

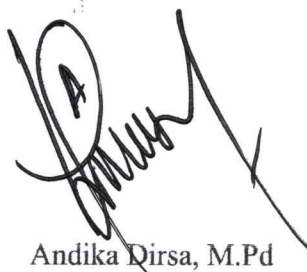
Pembimbing I



Dr. Jum Anidar S.Ag, M.Pd

NIP. 197605282007012016

Pembimbing II



Andika Dirsas, M.Pd

NIP. 199201292020121012

PENGESAHAN TIM PENGUJI MUNAQASYAH

Skripsi dengan judul "**Efektivitas Penggunaan Media *Board game* terhadap Pemahaman Konsep Pembelajaran IPS Siswa Kelas VIII MTsS Madinatul Munawwarah Bukittinggi**", disusun oleh **Dea Putri** dengan NIM **2214090026**, telah diuji dalam Sidang Munaqasyah pada hari Kamis tanggal 11 Juni 2026 serta dinyatakan telah diterima sebagai salah satu syarat dalam memperoleh gelar S.Pd pada Program Studi Tadris Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)

Padang, 11 Juni 2026

Tim Penguji

Ketua,



Dr. Jum Anidar S. Ag, M. Pd
NIP. 197605282007012016

Sekretaris,



Andika Dirsas, M. Pd
NIP. 199201292020121012

Anggota:

Penguji I,



Dr. Syahril, S. Ag., M. Pd
NIP. 197502122009121002

Penguji III,



Dr. Jum Anidar S. Ag, M. Pd
NIP. 197605282007012016

Penguji II,



Drs. Ahmad Nurhuda, M. Pd
NIP. 196712172014111001

Penguji IV,



Andika Dirsas, M. Pd
NIP. 199201292020121012

Mengesahkan

Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan
Universitas Islam Negeri Imam Bonjol Padang



Prof. Dr. Yasmadi, M.Ag.
NIP. 197305172000031001

ABSTRAK

Skripsi ini disusun oleh **Dea Putri, NIM 2214090026**, dengan judul "**Efektivitas Penggunaan Media *Board game* terhadap Pemahaman Konsep Pembelajaran IPS Siswa Kelas VIII MTsS Madinatul Munawwarah Bukittinggi**". Program Tadris IPS, UIN Imam Bonjol Padang tahun 1447 H/ 2026 M.

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya pemahaman konsep peserta didik pada pembelajaran IPS. Proses pembelajaran yang masih berpusat pada guru menyebabkan peserta didik kurang aktif dan mudah merasa bosan selama proses pembelajaran berlangsung. Selain itu penggunaan media pembelajaran yang kurang menarik membuat peserta didik mengalami kesulitan dalam memahami materi pembelajaran IPS. Salah satu upaya yang dapat dilakukan untuk mengatasi permasalahan tersebut adalah dengan penggunaan media *Board Game* pada pembelajaran IPS.

Penelitian ini bertujuan: 1) Untuk mengetahui gambaran hasil pretest pemahaman konsep peserta didik sebelum menggunakan media *board game* pada pembelajaran IPS di kelas VIII-B MTsS Madinatul Munawwarah Bukittinggi, 2) Untuk mengetahui gambaran hasil posttest pemahaman konsep peserta didik sesudah menggunakan media *board game* pada pembelajaran IPS di kelas VIII-B MTsS Madinatul Munawwarah Bukittinggi, 3) Untuk mengetahui efektivitas penggunaan media *board game* terhadap pemahaman konsep pembelajaran IPS siswa kelas VIII-B MTsS Madinatul Munawwarah Bukittinggi.

Jenis penelitian yang digunakan adalah kuantitatif dengan metode *Quasi Eksperimen* dengan rancangan penelitian yang digunakan adalah *One Group Pretest-Posttest Design*. Populasi dalam penelitian ini yaitu seluruh peserta didik kelas VIII MTsS Madinatul Munawwarah Bukittinggi tahun ajaran 2025/2026. Pengambilan sampel dilakukan dengan teknik *Random Sampling*, dengan sampel yaitu VIII-B yang berjumlah 31 orang. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui tes pretest dan posttest. Analisis data dilakukan menggunakan uji validitas, uji reliabilitas, uji normalitas, dan uji hipotesis menggunakan uji-t.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa rata-rata nilai pretest pemahaman konsep peserta didik sebelum menggunakan media *Board game* adalah 64,35 dan rata-rata nilai posttest sesudah menggunakan media *board game* adalah 86,64. Berdasarkan hasil uji hipotesis diperoleh bahwa nilai signifikansi lebih kecil dari 0,05 dan nilai t_{hitung} lebih besar dari pada t_{table} ($0,00 < 0,05$), sehingga dapat disimpulkan bahwa H_a diterima. Oleh karena itu, dapat dikatakan bahwa penggunaan media *board game* efektif terhadap pemahaman konsep pembelajaran IPS siswa kelas VIII-B MTsS Madinatul Munawwarah Bukittinggi.

Kata kunci: *Board Game*, Pemahaman Konsep, Pembelajaran IPS

ABSTRACT

This thesis was written by Dea Putri, Student ID 2214090026, with the title “The Effectiveness of Using Board Games to Improve Eighth-Grade Students’ Understanding of Social Studies Concepts at MTsS Madinatul Munawwarah Bukittinggi.” Social Studies Education Program, UIN Imam Bonjol Padang, 1447 AH/2026 A.D.

This study was motivated by the low level of students’ conceptual understanding in Social Studies learning. The learning process, which remains teacher-centered, causes students to be less active and easily bored during the learning process. Additionally, the use of unengaging learning media makes it difficult for students to understand Social Studies learning materials. One approach that can be taken to address these issues is the use of board games in Social Studies learning.

This study aims to: 1) Determine the results of the pretest on students’ conceptual understanding before using board games in social studies instruction in Class VIII-B at MTsS Madinatul Munawwarah Bukittinggi, 2) Determine the results of the posttest on students’ conceptual understanding after using board games in social studies instruction in Class VIII-B at MTsS Madinatul Munawwarah Bukittinggi, 3) To determine the effectiveness of using board games on students’ conceptual understanding of social studies in Class VIII-B at MTsS Madinatul Munawwarah Bukittinggi.

The study employed a quantitative research design using a quasi-experimental method, specifically a one-group pretest-posttest design. The population for this study consisted of all eighth-grade students at MTsS Madinatul Munawwarah Bukittinggi for the 2025/2026 academic year. Sampling was conducted using the random sampling technique, with the sample consisting of Class VIII-B, totaling 31 students. Data collection was conducted through pretest and posttest assessments. Data analysis was performed using validity tests, reliability tests, normality tests, and hypothesis testing using the t-test.

The research results showed that the average pretest score for students’ conceptual understanding before using the board game medium was 64.35, and the average posttest score after using the board game medium was 86.64. Based on the results of the hypothesis test, it was found that the significance value was less than 0.05 and the calculated t-value was greater than the table t-value ($0.00 < 0.05$), so it can be concluded that H_a is accepted. Therefore, it can be said that the use of board games is effective in improving the social studies concept understanding of eighth-grade students in Class VIII-B at MTsS Madinatul Munawwarah Bukittinggi.

Keywords: Board Game, Conceptual Understanding, Social Studies Learning

KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Alhamdulillah rabbil alamin, segala puji dan rasa syukur atas kehadiran Allah subhanahu wata'ala yang tidak pernah berhenti mencurahkan rahmat dan karunia-Nya kepada semua hamba-Nya, terutama kepada penulis, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul **“Efektivitas Penggunaan Media *Board game* Terhadap Pemahaman Konsep Pada Pembelajaran IPS Siswa Kelas VIII MTsS Madinatul Munawwarah Bukittinggi”**. Shalawat beriring salam semoga selalu disampaikan kepada Rasul Muhammad shalallahu alaihi wassalam, yang telah mewasiatkan untuk senantiasa berpegang teguh kepada dua pedoman yang ditinggalkan untuk umatnya, yaitu AlQur'an dan Sunnah, Rasul shalallahu'alaihi wasallam.

Penulisan skripsi ini merupakan tugas akhir dalam menyelesaikan Pendidikan di UIN Imam Bonjol Padang untuk mencapai Gelar Sarjana Program Strata Satu (S-1) pada Program Studi Tadris IPS. Skripsi ini dapat terlaksana dengan baik dan lancar berkat bantuan dan kerjasama dari berbagai pihak yang membantu dalam proses pembuatan skripsi ini.

Terima kasih kepada ibu Dr. Jum Anidar S, M. Pd, selaku pembimbing I dan Bapak Andika Dirsa. M.Pd selaku pembimbing II, yang telah meluangkan waktu, tenaga, serta pikirannya dalam mengarahkan, membimbing dan

memberikan dukungan sepenuhnya kepada penulis dalam menyelesaikan skripsi ini. Kemudian ucapan terimakasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr. Yasmadi, M.Ag selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Imam Bonjol Padang.
2. Bapak Dr. Syahril, S.Ag, M.Pd selaku Ketua Program Studi Tadris IPS dan Bapak Suryadi Fajri, S.Pd.I, M.Pd selaku Sekretaris Program Studi Tadris IPS.
3. Bapak dan Ibu Dosen serta Staf Prodi Tadris IPS Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Imam Bonjol Padang
4. Ibu Yuli Fatmawati, S.Pd selaku Wakil Kurikulum MTsS Madinatul Munawwarah Bukittinggi, yang telah mengizinkan untuk melaksanakan penelitian Kurikulum MTsS Madinatul Munawwarah Bukittinggi dan memotivasi penulis dalam penyelesaian Skripsi ini.
5. Ibu Mulrahmi, S. Pd, selaku pendidik mata pelajaran IPS di kelas VIII MTsS Madinatul Munawwarah Bukittinggi, serta pendidik-pendidik MTsS Madinatul Munawwarah Bukittinggi, yang telah memberikan bantuan selama penulis melaksanakan penelitian di MTsS Madinatul Munawwarah Bukittinggi.

Teristimewa dan ucapan terimakasih yang sebesar besarnya kepada kedua orang tua tercinta Ayahanda Gusrizal dan Ibunda Eri Anti yang telah memberikan kepercayaan hingga saat ini. Terimakasih kepada abang penulis Muhammad Arifin dan kepada adik penulis Nesa Putri. Terimakasih banyak atas curahan kasih sayang yang tulus dan do'a tiada hentinya kepada penulis

serta memberikan motivasi, dorongan, semangat, baik dalam segi moril maupun materil dan ucapan terimakasih kepada seluruh keluarga, penulis yang telah memberikan doa terbaik dan dukungan sepenuhnya agar penulis bisa menyelesaikan skripsi ini.

Penulis sangat menyadari bahwa dalam penulisan skripsi ini masih terdapat banyak kekurangan. Untuk itu, penulis berharap adanya masukan dan saran yang bersifat membangun dari semua pihak, sehingga skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi penulis khususnya dan bagi para pembaca umumnya dalam rangka pengembangan pengetahuan dan penelitian yang akan dilakukan selanjutnya.

Padang 20 Mei 2026

A handwritten signature in black ink, appearing to read 'Dea Putri', with a stylized, flowing script.

Dea Putri

NIM 2214090026

DAFTAR ISI

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN	i
PERSETUJUAN PEMBIMBING	ii
PENGESAHAN TIM PENGUJI MUNAQASYAH.....	iii
ABSTRAK	iv
ABSTRACT	v
KATA PENGANTAR.....	vi
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR GAMBAR.....	xi
DAFTAR LAMPIRAN	xii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah	6
C. Pembatasan Masalah	6
D. Rumusan Masalah	7
E. Tujuan Penelitian.....	8
F. Manfaat Penelitian	8
BAB II LANDASAN TEORI	12
A. Kajian Teori.....	12
1. Pemahaman konsep.....	12
2. Hakikat Media Pembelajaran.....	16
3. Hakikat <i>Board Game</i>	23
4. Kajian Teori Pembelajaran IPS.....	33
B. Penelitian relevan	35
C. Kerangka Berfikir.....	40
D. Hipotesis	43
BAB III METODE PENELITIAN	44
A. Jenis Penelitian	44
B. Tempat dan Waktu Penelitian	45
C. Populasi dan Sampel Penelitian	45
1. Populasi.....	45

2. Sampel	47
D. Variabel dan Data	48
E. Teknik Pengumpulan Data	50
F. Teknik Analisis Data	60
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	63
A. Hasil penelitian.....	63
B. Pembahasan	77
C. Keterbatasan penelitian	80
BAB V PENUTUP	83
A. Kesimpulan.....	83
B. Saran	86
DAFTAR PUSTAKA.....	87

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Kerangka Berpikir	41
Grafik4.1 Pemahaman konsep (pre-tes) kelas sampel	66
Grafik 4.2Histogram pemahaman konsep (<i>Post-test</i>)	69
Grafik 4. Histogram Perbandingan hasil <i>pretest</i> dan <i>posttest</i> Kelas sampel.....	71

DAFTAR LAMPIRAN

1.	Uji coba validitas.....	92
2.	Hasil Validitas	93
3.	Uji Reabilita	94
4.	Hasil Tingkat kesukaran.....	95
5.	Hasil Daya Pembeda Soal	96
6.	Distribusi Nilai Hasil Pretes dan Postes.....	97
7.	Hasil Uji Normalitas	98
8.	Hasil Uji Homogenitas	99
9.	Hasil uji-t.....	100
10.	Moduk Ajar Kurikulum Merdeka.....	101
11.	Kisi-kisi Soal.....	117
12.	Soal Tes Uji Coba	122
13.	Soal Pretes dan Postes	134
14.	Kartu Bimbingan.....	145
15.	Berita Acara Seminar Proposal	146
16.	SK Pembimbing	147
17.	Validasi oleh Validator	148
18.	Surat Izin Penelitian dari Fakultas	149
19.	Surat Izin Penelitian dari Badan Kesatuan Bangsa dan Politik.....	150
20.	Surat izin penelitian dari Kementrian Agama Bukittinggi.....	151
21.	Surat Balasan dari MTsS Madinatul Munawwarah Bukittinggi.....	152
22.	Dokumentasi penelitian.....	153