

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

1. Pemahaman konsep peserta didik sebelum menggunakan media *Board Game* dalam pembelajaran IPS

Berdasarkan hasil *pretest* yang dilakukan terhadap 31 peserta didik, diperoleh data bahwa pemahaman konsep peserta didik terhadap mata pelajaran IPS sebelum menggunakan media *board game* tergolong masih rendah. Nilai rata-rata(*mean*) *pretest* adalah 64,35 dengan nilai terendah 52 dan nilai tertinggi 83. Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran yang digunakan sebelumnya belum mampu meningkatkan pemahaman konsep pembelajaran IPS siswa secara optimal. Siswa cenderung pasif dalam mengikuti proses pembelajaran, kurang tertarik terhadap materi yang disampaikan, serta belum menunjukkan antusiasme yang tinggi saat kegiatan belajar berlangsung. Selain itu, keaktifan siswa dalam bertanya, berdiskusi, dan mengemukakan pendapat juga masih rendah sehingga pembelajaran IPS belum berjalan secara maksimal.

2. Pemahaman konsep peserta didik sesudah menggunakan media *Board Game* terhadap pelajaran IPS

Setelah dilaksanakan proses pembelajaran dengan menggunakan media *board game* pada mata pelajaran IPS materi Dinamika Penduduk terhadap Ekonomi, dilakukan *post-test* untuk mengukur perubahan pemahaman konsep siswa. Hasil *post-test* menunjukkan adanya

peningkatan yang signifikan dengan rata-rata nilai siswa meningkat menjadi 85,161, nilai tertinggi 100, dan nilai terendah 69.

Peningkatan tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media *board game* efektif dalam meningkatkan pemahaman konsep pembelajaran IPS siswa. Melalui penggunaan media *board game*, siswa menjadi lebih aktif dalam mengikuti pembelajaran, terlibat dalam diskusi kelompok, serta lebih antusias dalam menjawab pertanyaan dan menyelesaikan permainan edukatif yang diberikan. Media *board game* juga mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan sehingga siswa lebih mudah memahami materi pembelajaran IPS yang dipelajari.

3. Efektif penggunaan media *Board Game* terhap pemahaman konsep

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan pada siswa kelas VIII-B MTsS Madinatul Munawwarah Bukittinggi, penggunaan media *board game* dalam pembelajaran IPS menunjukkan hasil yang efektif terhadap peningkatan pemahaman konsep siswa. Efektivitas tersebut dapat dilihat dari adanya peningkatan nilai siswa antara hasil *pre-test* dan *post-test* setelah diberikan perlakuan menggunakan media *board game* pada materi Dinamika Penduduk terhadap Ekonomi.

Sebelum penggunaan media *board game*, proses pembelajaran masih cenderung berpusat pada guru sehingga siswa kurang aktif dalam mengikuti pembelajaran. Sebagian siswa mengalami kesulitan dalam memahami konsep materi IPS karena pembelajaran berlangsung secara monoton dan kurang menarik. Akibatnya, siswa kurang antusias dalam

bertanya, berdiskusi, maupun mengemukakan pendapat selama proses pembelajaran berlangsung.

Setelah diterapkan media *board game*, suasana pembelajaran menjadi lebih aktif dan menyenangkan. Siswa terlibat langsung dalam permainan edukatif yang berisi soal-soal dan materi pembelajaran IPS. Melalui kegiatan bermain sambil belajar, siswa lebih mudah memahami konsep yang dipelajari karena pembelajaran dilakukan secara interaktif dan melibatkan kerja sama kelompok. Selain itu, penggunaan media *board game* juga mampu meningkatkan perhatian dan motivasi belajar siswa selama proses pembelajaran berlangsung.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa rata-rata nilai post-test siswa mengalami peningkatan dibandingkan nilai pre-test. Nilai rata-rata post-test mencapai 85,161 dengan nilai tertinggi 100 dan nilai terendah 69. Data tersebut menunjukkan bahwa sebagian besar siswa mengalami peningkatan pemahaman konsep setelah menggunakan media *board game* dalam pembelajaran IPS.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media *board game* efektif terhadap pemahaman konsep pembelajaran IPS siswa kelas VIII-B MTsS Madinatul Munawwarah Bukittinggi. Media *board game* dapat dijadikan sebagai alternatif media pembelajaran yang mampu menciptakan suasana belajar yang aktif, menyenangkan, serta membantu siswa memahami konsep pembelajaran IPS dengan lebih baik

B. Saran

Berdasarkan kesimpulan yang diperoleh dari penelitian maka disarankan kepada:

1. Kepada kepala sekolah, agar memberi Pelatihan media pembelajaran kepada pendidik, khususnya pembuatan media Wordwall agar dalam proses pembelajaran lebih aktif, kreatif, dan efektif.
2. Kepada pendidik, khususnya pendidik pada mata pelajaran IPS agar menggunakan media pembelajaran dalam kegiatan pembelajaran dan tercapainya tujuan pembelajaran yang ingin dicapai, salah satunya yaitu dengan menggunakan media *board game*.
3. Bagi para pembaca, diharapkan agar hasil penelitian ini dijadikan sebagai salah satu wadah untuk memperkaya wawasan yang telah dimiliki.

UIN IMAM BONJOL
PADANG

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad. (2014). Upaya Meningkatkan Pemahaman Konsep Pada Materi Kenampakan Alam Dan Buatan Di Indonesia Pelajaran IPS Melalui Model Pembelajaran Picture and Picture Di Kelas V SD Negeri 1 Dewantara. *JUPENDAS (Jurnal Pendidikan Dasar)*, 1(2), 34–41. <https://scholar.google.com/scholar?q=Upaya+Meningkatkan+Pemahaman+Konsep+Kenampakan+Alam+dan+Buatan+Ahmad+2014>
- Alba, M., Parjito, P., & Priandika, A. T. (2023). Media Game Edukasi Berbasis Android Untuk Pembelajaran Benda Hidup dan Tidak Hidup. *Jurnal Informatika Dan Rekayasa Perangkat Lunak*, 4(1), 29–40. <https://doi.org/10.33365/jatika.v4i1.2456>
- Alpian, Anggraeni, D. (2019). Pentingnya Pendidikan Bagi Manusia. *Buana Pengabdian*, 1, 55. <https://scholar.google.com/scholar?q=Pentingnya+Pendidikan+Bagi+Manusia+Alpian+Anggraeni+2019>
- Anam, S., Syukur, T. A., Saefulloh, A., Solong, N. P., Hidayah, N., Rizqi, V., Mukri, S. G., & Hasanah, I. F. (2022). *Media pembelajaran berbasis nilai Islam* (1 (ed.)). PT Global Eksekutif Teknologi. <https://scholar.google.com/scholar?q=Media+pembelajaran+berbasis+nilai+Islam+Anam+2022>
- Arsyad, A. (2012). *Media pembelajaran(Kajian terhadap Langkah-langkah Pemilihan Media dan Implementasinya dalam Pembelajaran)*. 37(1).
- Cahdriyana, R. A., & Richardo, R. (2016). Karakteristik Media Pembelajaran Berbasis Komputer. *AlphaMath Journal of Mathematics Education*, 2(2), 1–11. <https://scholar.google.com/scholar?q=Karakteristik+Media+Pembelajaran+Berbasis+Komputer+Cahdriyana+Richardo>
- Ekayani, N. luh putu. (2021). *Pentingnya penggunaan media pembelajaran untuk meningkatkan prestasi belajar siswa*. March, 1–16. https://www.researchgate.net/profile/Putu-Ekayani/publication/315105651_PENTINGNYA_PENGGUNAAN_MEDIA_PEMBELAJARAN_UNTUK_MENINGKATKAN_PRESTASI_BELAJAR_SISWA/links/58ca607eaca272a5508880a2/PENTINGNYA-PENGGUNAAN-MEDIA-PEMBELAJARAN-UNTUK-MENINGKATKAN-PRESTASI-
- Endayani, H. (2017). Pengembangan Materi Ajar Ilmu Pengetahuan Sosial. *Jurnal Program Studi Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial* , 1(1), 2–3.

[https://download.garuda.kemdikbud.go.id/article.php?article=811227&val=13296&title=PENGEMBANGAN MATERI AJAR ILMU PENGETAHUAN SOSIAL](https://download.garuda.kemdikbud.go.id/article.php?article=811227&val=13296&title=PENGEMBANGAN_MATERI_AJAR_ILMU_PENGETAHUAN_SOSIAL)

- Erlita Sari, N. D. (2016). Pengembangan Media Board Game Garis Bilangan Materi Bilangan Bulat Mata Pelajaran Matematika Kelas IV SDN Ngampelsari Candi Sidoarjo. *Jurnal Universitas Negeri Surabaya*, 1–12.
- Fadilah, A., Nur Zakiyah, K. R., Kanya, N. A., Hidayat, S. P., & Setiawan, U. (2023). *Pengertian Media, Tujuan, Fungsi, Manfaat dan Urgensi Media Pembelajaran. Journal of Student Research (JSR)*, 1(2), 1–17. <https://scholar.google.com/scholar?q=Pengertian+Media+Tujuan+Fungsi+Manfaat+Urgensi+Media+Pembelajaran+2023>
- Fatria, F. (2018). *Penerapan Media Pembelajaran Google Drive Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia. Jurnal Penelitian Pendidikan Bahasa Dan Sastra*, 2(1), 138–144. <https://doi.org/10.32696/ojs.v2i1.158>
- Fauziah, I. (2017). *Efektivitas Penggunaan Media Board Game terhadap Pemahaman Konsep Mata Pelajaran IPS. Skripsi. Fakultas Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial. Universitas Pendidikan Indonesia*.
- Hafizah, N., Fauziah, I., & Anshari, M. H. (2025). *Implementasi Teori Konstruktivisme Jean Piaget dalam Pendekatan Psikologi Anak Sekolah Dasar. 1*, 1–8.
- Hermi, D., & Huda, N. (2024). *Memahami Populasi dan Sampel : Pilar Utama dalam Penelitian Kuantitatif. 5*(12), 5937–5948. <https://scholar.google.com/scholar?q=Memahami+Populasi+dan+Sampel+Hermi+Huda+2024>
- Irsa, D., Saputra, R. W., & Primaini, S. (2016). *Perancangan Aplikasi Game Edukasi Pembelajaran Anak Usia Dini Menggunakan Linear Congruent Method (Lcm) Berbasis Android. Jurnal Ilmiah Informatika Global*, 6(2), 7–14. <https://doi.org/10.36982/jiig.v6i1.4>
- Kaniawati, E., Mardani, M. E., Lestari, S. N., Nurmilah, U., & Setiawan, U. (2023). *Evaluasi Media Pembelajaran . Journal of Student Research (JSR)*, 1(2), 18–32. <https://scholar.google.com/scholar?q=Evaluasi+Media+Pembelajaran+Lestari+2023>
- Latifah, U. (2018). *Peningkatan Pemahaman Konsep Ips Melalui Penerapan Metode Active Learning Tipe Index Card Match. Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar Edisi*, 20, 7. <https://scholar.google.com/scholar?q=Peningkatan+Pemahaman+Konsep+I>

[PS+Latifah+2018](#)

- Limantara, D., Heru, D., Waluyanto, D., & Zacky, A. (n.d.). *Perancangan Board game Untuk Menumbuhkan Nilai-Nilai Moral Pada Remaja*. <https://scholar.google.com/scholar?q=Perancangan+Board+Game+Nilai+Moral+Remaja+Limantara>
- Mardiani, D. (2018). *Kemampuan mahasiswa memahami persamaan diferensial bernoulli melalui model pembelajaran game menempel nama*. *Jurnal "Mosharafa,"* 7, 95–102. <https://scholar.google.com/scholar?q=Handbook+of+Differential+Equations+Mardiani+2018>
- Meli, F. (2021). *IPS Dalam Pendekatan Konstruktivisme (Studi Kasus Budaya Melayu Jambi)*. *AKSARA: Jurnal Ilmu Pendidikan Nonformal*, 07(75), 61–66. <http://ejurnal.pps.ung.ac.id/index.php/AKSARA/index%0AIPS>
- Nurhasanah, S., & Agus, J. (2019). *Buku Strategi Pembelajaran*. In S. aisena Rainy (Ed.), *Cv. Reka Karya Amerta* (1st ed., Issue April). Edu Pustaka. <https://scholar.google.com/scholar?q=Buku+Strategi+Pembelajaran+Nurhasanah+Agus+2019>
- Nurhayati, Wijayanti, T., & Adi, K. R. (2025). *Pengaruh media pembelajaran Gamekindo (Board Game Mari Keliling Indonesia) Terhadap Hasil Belajar Kognitif Mata Pelajaran Ips Kelas Vii-G Smp Negeri 22 Malang*. 10.
- Nurrita, T. (2022). *Sarana Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar*. *ACADEMIA: Jurnal Inovasi Riset Akademik*, 2(3), 119–127. <https://doi.org/10.51878/academia.v2i3.1447>
- Pagarra H & Syawaludin, D. (2022). *Media Pembelajaran*. In muhammad rafli Pradana (Ed.), *Badan Penerbit UNM* (1st ed.). Badan penerbit UNM. <https://scholar.google.com/scholar?q=Media+Pembelajaran+Pagarra+Syawaludin+2022>
- Permananda, & Wahyudi. (2014). *Efektivitas Board Game Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Siswa Sekolah Dasar*. *Jurnal PGSD*, 14(2), 122–132.
- Purnomo, I. I. (2020). *Aplikasi Game Edukasi Lingkungan Agen P Vs Sampah Berbasis Android Menggunakan Construct 2*. *Technologia: Jurnal Ilmiah*, 11(2), 86. <https://doi.org/10.31602/tji.v11i2.2784>
- Putri, &, & Nagapuspa. (2023). *Perancangan board game sebagai media pembelajaran rukun islam untuk anak usia 9-12 tahun*. *Barik*, 4(2), 227–241. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/JDKV/ e-ISS>

- Putri, R. N., Yantoro, Y., & Pamela, I. S. (2023). *Meningkatkan Kreativitas Siswa Melalui Penggunaan Metode Outdoor Learning Berbantuan Media Lingkungan Sekitar Sekolah Pada Kelas Iv Sekolah Dasar*. *Jurnal Tunas Pendidikan*, 6(1), 76–82. <https://doi.org/10.52060/pgsd.v6i1.1434>
- Rahmawati, S. (2022). *Pengembangan Media Board game Interaktif jelajah NUsantara berbantuan Flash Card untuk kelas V SD*. 923–934.
- Rindi Antika, Y. (2018). *Penerapan Media Dalam Kegiatan Pembelajaran Bahasa Inggris: Kajian Teoritis*. *Jurnal Intelegensi*, 3(1), 1–13. <https://scholar.google.com/scholar?q=Penerapan+Media+Pembelajaran+Ba+hasa+Inggris+Rindiantika+2018>
- Riyanto, S., & Haimawan, A. A. (2020). *Metode riset penelitian kuantitatif penelitian di bidang manajemen, teknik, pendidikan dan eksperimen* (Ali Hasan). Deepublish.
- Rizal, S. U., Maharani, I. N., Ramadhan, M. N., Rizkiawan, D. W., & Abdurachman, J. (2016). *Media Pembelajaran* (M. N. Ramadhan (ed.); 2nd ed.). CV. Nurani, Jalan Angsana II Blok B 12 / 20 S Pondok Pekayon Indah, Kota Bekasi. <https://scholar.google.com/scholar?q=Media+Pembelajaran+Rizal+2016>
- Safitri, W. C. D. (2019). *Efektivitas Media Board Game terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah pada Pembelajaran Tematik di SD*. *Mimbar PGSD Undiksha*, 7(2), 72–78. <https://scholar.google.com/scholar?q=Efektivitas+Media+Board+Game+Safitri+2019>
- Salam, R. (2019). *Model Pembelajaran Inkuiri Dalam Pembelajaran IPS*. *Harmony*, 2(1), 7–12. <https://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/harmony/issue/view/1203>
- Sari, A. S. L., Pramesti, C., Suryanti, S., & Sidik, R. S. R. (2022). *Pemahaman Konsep Siswa Ditinjau Dari Kecerdasan Matematis Logis*. *Numeracy*, 9(2), 78–92. <https://doi.org/10.46244/numeracy.v9i2.1901>
- Sugiyono, D. (2013). *Metode penelitian pendidikan pendekatan kuantitatif, kualitatif dan R&D*.
- Tsabit, D., Amalia, A. R., & Maula, L. H. (2020). *Analisi pemahaman konsep IPS materi kegiatan Ekonomi menggunakan video pembelajaran IPS sistem daring di kelas IV.3 SDN Pakujajar CBM*. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 5(01), 76–89. <https://scholar.google.com/scholar?q=Analisis+Pemahaman+Konsep+IPS+Tsabit+2020>

- Wada, F. H., Pertiwi, A., Hasiolan, M. I. S., Lestari, S., Sudipa, I. G. I., Patalatu, J. S., Boari, Y., Ferdinand, F., Puspitaningrum, J., & Ifadah, E. (2024). *Buku ajar metodologi penelitian* (sepriano &). PT. Sonpedia Publishing Indonesia.
- Yusnaldi Eka. (2019). *Potret baru pembelajaran IPS*. In Usiono & Mahidin (Eds.), *Sustainability (Switzerland)* (1st ed., Vol. 11, Issue 1). Perdana Publishing.
http://scioteca.caf.com/bitstream/handle/123456789/1091/RED2017-Eng-8ene.pdf?sequence=12&isAllowed=y%0Ahttp://dx.doi.org/10.1016/j.regsciurbeco.2008.06.005%0Ahttps://www.researchgate.net/publication/305320484_SISTEM_PEMBETUNGAN_TERPUSAT_STRATEGI_MELESTARI
- Zainul, A. (2016). *Penerapan pemilihan media pembelajaran*. *Medcomtech*, 1(1), 9–20.
[http://download.garuda.kemdikbud.go.id/article.php?article=492421&val=10060&title=Penerapan Pemilihan Media Pembelajaran](http://download.garuda.kemdikbud.go.id/article.php?article=492421&val=10060&title=Penerapan%20Pemilihan%20Media%20Pembelajaran)