

BAB V

SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN REKOMENDASI

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil yang telah diperoleh mengenai pengaruh model *Problem Based Learning* berbantuan *digital monopoly* terhadap pemahaman konsep IPS siswa kelas V di Sekolah Dasar Negeri 1 Kembang Kuning, mendapatkan kesimpulan sebagai berikut:

1. Pemahaman konsep IPS siswa sebelum menggunakan model *Problem Based Learning* berbantuan *digital monopoly* termasuk kategori kurang dengan nilai rata-rata pada *pretest* sebesar 53,07.
2. Pemahaman konsep IPS siswa sesudah menggunakan model *Problem Based Learning* berbantuan *digital monopoly* termasuk kategori cukup dengan nilai rata-rata pada *posttest* sebesar 69,80.
3. Terdapat pengaruh penggunaan model *Problem Based Learning* berbantuan *digital monopoly* terhadap pemahaman konsep IPS siswa. Pengaruh tersebut mencapai angka sebesar 54%, sedangkan peningkatan pemahaman konsep IPS siswa dengan menggunakan model *Problem Based Learning* berbantuan *digital monopoly* termasuk ke dalam kategori sedang, yakni dengan persentase sebesar 35%.

5.2 Implikasi

Berdasarkan kesimpulan yang telah dijelaskan, dapat diketahui bahwa model *Problem Based Learning* berbantuan *digital monopoly* berpengaruh terhadap pemahaman konsep IPS siswa. Maka implikasi dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Implikasi Teoritis

Secara teori, penelitian ini membuktikan bahwa model *Problem Based Learning* berbantuan *digital monopoly* mempunyai pengaruh terhadap pemahaman konsep IPS siswa kelas V di Sekolah Dasar.

2. Implikasi Praktis

Secara praktis, penelitian ini memperoleh hasil yang dapat membuktikan bahwa penggunaan model *Problem Based Learning* berbantuan *digital monopoly*

dapat digunakan pada kegiatan pembelajaran untuk meningkatkan pemahaman konsep IPS siswa, guna siswa dapat berpartisipasi secara aktif selama pembelajaran dan memahami isi dari topik pembahasan.

5.3 Rekomendasi

Adapun rekomendasi yang diperoleh dari hasil selama berlangsungnya proses penelitian. Rekomendasi dapat dijadikan sebagai pedoman bagi pendidik, bagi siswa, dan bagi peneliti untuk penelitian ataupun pembelajaran selanjutnya, yaitu sebagai berikut:

1. Bagi Pendidik

Jika ingin menggunakan model *Problem Based Learning* berbantuan *digital monopoly*, guru ataupun tenaga pendidik lainnya perlu mempersiapkan estimasi waktu yang lebih matang, agar tujuan pembelajaran dapat tercapai, dan pembelajaran berlangsung secara efektif dan optimal. Selain itu, karena model *Problem Based Learning* berbantuan *digital monopoly* membutuhkan sarana prasarana yang baik, jika ingin menggunakannya saat proses pembelajaran. Maka guru ataupun tenaga pendidik lainnya perlu mempersiapkan atau memeriksa sarana prasarana sekolah dapat digunakan dan mendukung jalannya pembelajaran tersebut atau tidak.

2. Bagi Siswa

Penggunaan model *Problem Based Learning* berbantuan *digital monopoly* dapat membantu siswa dalam meningkatkan pemahaman konsep IPS. Dengan adanya dukungan bantuan dari *digital monopoly* sebagai media, pembelajaran menjadi lebih menarik dan menyenangkan bagi siswa.

3. Bagi Peneliti

Harapan dengan adanya temuan dari penelitian ini, dapat dijadikan sebagai landasan untuk penelitian selanjutnya di masa mendatang dan dapat berkontribusi pada peningkatan pembelajaran di sekolah dasar.