

BAB V

SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN REKOMENDASI

5.1 Simpulan

Berdasarkan dari temuan dan pembahasan hasil penelitian serta analisis statistik data yang diperoleh, maka dapat disimpulkan secara umum bahwa penggunaan media *boardgame* berbasis *edutainment* berpengaruh terhadap motivasi belajar siswa. Peningkatan tersebut terlihat dari perbedaan nilai hasil *posttest* dan *gain* yang lebih tinggi pada kelompok eksperimen dibandingkan pada kelompok kontrol, serta dibuktikan perbedaannya melalui pengujian hipotesis. Secara khusus kesimpulan yang dapat disampaikan sebagai berikut.

- 1) Dalam aspek *cognitive motives*, peningkatan motivasi belajar siswa terlihat pada hasil pengolahan nilai rata-rata *pretest* dan *posttest*, *gain* dan pengujian hipotesis. Nilai tersebut didapat dari hasil pengisian instrumen berupa pernyataan terstruktur oleh siswa. Hasil tersebut mengindikasikan penggunaan media *boardgame* berbasis *edutainment* memiliki pengaruh dalam meningkatkan motivasi belajar siswa aspek *cognitive motives* pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) materi gunung berapi dan mitigasi bencana di SMPN 52 Bandung.
- 2) Dalam aspek *self-expression*, peningkatan motivasi belajar siswa terlihat pada hasil pengolahan nilai rata-rata *pretest* dan *posttest*, *gain* dan pengujian hipotesis. Nilai tersebut didapat dari hasil pengisian instrumen berupa pernyataan terstruktur oleh siswa. Hasil tersebut mengindikasikan penggunaan media *boardgame* berbasis *edutainment* memiliki pengaruh dalam meningkatkan motivasi belajar siswa aspek *self-expression* pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) materi gunung berapi dan mitigasi bencana di SMPN 52 Bandung.
- 3) Dalam aspek *self-enhancement*, peningkatan motivasi belajar siswa terlihat pada hasil pengolahan nilai rata-rata *pretest* dan *posttest* serta *gain*. Nilai tersebut didapat dari hasil pengisian instrumen berupa pernyataan terstruktur oleh siswa. Hasil tersebut mengindikasikan penggunaan media *boardgame*

berbasis *edutainment* memiliki pengaruh dalam meningkatkan motivasi belajar siswa aspek *self-enhancement* pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) materi gunung berapi dan mitigasi bencana di SMPN 52 Bandung.

5.2 Implikasi

Temuan dan pengolahan data dalam penelitian ini memperlihatkan bahwa penggunaan media *boardgame* berbasis *edutainment* dalam pembelajaran IPA pada materi gunung berapi dan mitigasi bencana dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Hal tersebut didasari oleh hasil *posttest* kelompok eksperimen yang menunjukkan nilai lebih tinggi dibandingkan kelompok kontrol. Dengan nilai tersebut, terindikasi bahwa media *boardgame* ini memiliki pengaruh dalam proses pembelajaran. Adanya keterlibatan dalam penggunaan media *boardgame* ini membuat siswa dapat meningkatkan motivasi belajar yang lebih, sehingga peningkatan motivasi belajar yang signifikan dapat terwujud, dalam hal ini peran guru sebagai pembimbing siswa harus selalu ada untuk memastikan apakah siswa sudah cukup siap untuk menerima materi pelajaran. Dengan adanya penelitian ini hendaknya dapat memberi sudut pandang lain serta wawasan yang berharga bagi guru maupun pendidik terkait penggunaan media *boardgame* dalam proses belajar-mengajar.

5.3 Rekomendasi

Penelitian dengan judul “Pengaruh Media *Boardgame* Berbasis *Edutainment* Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Materi IPA Kelas VIII SMPN 52 Bandung” memberikan berbagai saran dan rekomendasi yang dapat diperhitungkan untuk peningkatan dalam rangka mengoptimalkan berbagai aspek bagi para pemangku kepentingan terkait. Rekomendasi selanjutnya adalah rekomendasi yang dapat dikomunikasikan kepada pemangku kepentingan terkait.

1) Bagi Sekolah

Mengenai Lembaga Pendidikan seperti Sekolah, disarankan agar mereka mengadakan sesi pelatihan yang difasilitasi oleh pendidik yang mahir di bidangnya masing-masing, berkonsentrasi pada pemanfaatan media yang efektif hingga penciptaan media, terutama berfokus pada media *boardgame*.

Sekolah juga harus melengkapi diri mereka dengan sumber daya yang dapat meningkatkan pengalaman belajar siswa untuk membuat pengajaran kelas lebih menarik dan merangsang.

2) Bagi Guru

Adapun Guru, disarankan agar mereka memasukkan media *boardgame* atau media pendidikan alternatif ke dalam metodologi pengajaran mereka di berbagai mata pelajaran, memastikan keselarasan dengan karakteristik konten tertentu untuk meningkatkan relevansi dan efektivitas.

3) Bagi Peserta Didik

Relevansi aplikasi media *boardgame* meningkat ketika diterapkan dengan tepat, sehingga memungkinkan media untuk memberikan perspektif baru selama proses pendidikan. Selain itu, kesesuaian media pendidikan alternatif harus dinilai dengan cermat untuk menentukan pilihan yang paling pas untuk setiap skenario pembelajaran.

4) Bagi Peneliti Selanjutnya

Diusulkan agar dapat menyelidiki lebih dalam pengembangan media *boardgame* di berbagai subjek, sementara juga mempertimbangkan penggabungan beragam format permainan yang disesuaikan dengan tujuan pendidikan tertentu.

Rekomendasi tersebut berfungsi sebagai wawasan berharga yang, jika diintegrasikan ke dalam pendidikan Sains atau domain akademik lainnya, dapat berfungsi sebagai pedoman dasar untuk pemanfaatan dan kemajuan Media Boardgame sebagai alat pendidikan.