

BAB V

SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN REKOMENDASI

Pada bab ini berisi tentang kesimpulan, implikasi dari hasil penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti selama kegiatan penelitian quasi eksperimen di SMPN 19 Bandung, serta rekomendasi yang diajukan peneliti kepada pihak-pihak yang terkait dalam penelitian ini.

5.1. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan baik dari temuan, analisis data dan pembahasan dari bab sebelumnya, maka dapat ditarik beberapa kesimpulan yang terdiri dari kesimpulan umum dan kesimpulan khusus. Simpulan umum dari hasil penelitian ini yaitu terdapat perbedaan yang signifikan pemahaman siswa terhadap konsep materi IPS antara kelas eksperimen yang diberi *treatment* dengan menggunakan media *board game* dengan kelas kontrol yang tidak diberi *treatment*. Adapun simpulan secara khusus dari penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Terdapat perbedaan yang signifikan pemahaman siswa terhadap konsep materi IPS antara sebelum dan sesudah diberi *treatment* dengan menggunakan media pembelajaran *board game* selama proses pembelajaran pada kelas eksperimen. Hal tersebut dibuktikan berdasarkan diterimanya hipotesis alternatif pada uji t yang berarti adanya perbedaan antara hasil *pretest* dan *posttest* di kelas eksperimen. Maka hasil perhitungan tersebut menunjukkan bahwa ada perbedaan antara sebelum dan sesudah *treatment* pada pemahaman siswa terhadap konsep materi IPS.
2. Terdapat perbedaan yang signifikan pemahaman siswa terhadap konsep materi IPS antara sebelum dan sesudah pembelajaran dengan tidak menggunakan media pembelajaran *board game* pada kelas kontrol. Hal tersebut dibuktikan berdasarkan diterimanya hipotesis alternatif pada uji t yang berarti adanya perbedaan antara hasil *pretest* dan *posttest* di kelas kontrol. Maka hasil perhitungan tersebut menunjukkan bahwa tanpa menggunakan media pembelajaran *board game* pemahaman siswa terhadap konsep materi IPS mengalami peningkatan. Akan tetapi peningkatan yang

diperoleh lebih kecil dibandingkan dengan kelas eksperimen yang menggunakan media *board game*

3. Penggunaan media *board game* efektif dan signifikan meningkatkan pemahaman konsep siswa pada mata pelajaran IPS di kelas eksperimen. Hal ini didasarkan pada hasil analisis bahwa terdapat perbedaan yang signifikan pemahaman siswa terhadap konsep materi IPS pada kelas eksperimen yang menggunakan media *board game* dengan kelas kontrol yang tidak menggunakan media *board game*. Perbedaan tersebut dibuktikan berdasarkan diterimanya hipotesis alternatif pada uji-t yang berarti adanya perbedaan dengan N-gain kelas eksperimen yang lebih besar dibandingkan dengan kelas kontrol.

5.2. Implikasi

Adapun implikasi dari hasil penelitian ini sebagai berikut

1. Pembelajaran IPS mengandung konsep-konsep konkret hingga abstrak yang membutuhkan proses untuk siswa memahaminya. Sehingga guru perlu perencanaan yang baik agar pembelajaran terlaksana secara optimal. Media *board game* dapat dijadikan sebagai pilihan guru untuk digunakan selama proses belajar dalam upaya meningkatkan pemahaman siswa akan materi yang dipelajari.
2. Melalui media *board game* proses pembelajaran akan bersifat *student centered*. Sehingga guru dapat mengoptimalkan perannya sebagai fasilitator dan mediator. Kondisi ini dapat memberikan kesempatan luas kepada siswa untuk berperan aktif dalam pembelajaran sehingga pembelajaran lebih bermakna.
3. Proses belajar mengajar tanpa menggunakan media dapat meningkatkan kemampuan pemahaman siswa terhadap konsep materi IPS, namun tidak seefektif dengan menggunakan media belajar. Hal ini berdasarkan pada hasil analisis data gain yang diperoleh termasuk dalam kategori rendah. Sehingga sebaiknya guru menggunakan media secara variatif dalam melaksanakan proses pembelajaran.
4. Berdasarkan hasil analisis data akhir, terdapat perbedaan yang signifikan antara kelas yang menggunakan media *board game* dengan kelas yang tidak menggunakan media *board game*. Implikasi dari penelitian ini, melalui media pembelajaran anak dapat mengubah konsep abstrak

menjadi lebih konkret sehingga dapat lebih memahami. Hal ini menunjukkan efektifitas penggunaan suatu media pembelajaran.

5.3.Rekomendasi

Berdasarkan hasil penelitian, maka peneliti mengemukakan beberapa rekomendasi dengan mempertimbangkan hasil temuan dilapangan maupun secara teoritis. Adapun yang menjadi bahan rekomendasi dalam penelitian ini sebagai berikut.

1) Bagi Guru

- a. Guru hendaknya dapat lebih kreatif dan inovatif dalam mempersiapkan perencanaan pembelajaran. Hal ini dimaksudkan untuk tercapainya output sesuai dengan tujuan yang diharapkan.
- b. Guru sebaiknya dapat melakukan mobilisasi saat proses pembelajaran baik saat menggunakan media *board game* atau media lainnya sehingga perkembangan peserta didik dapat dipantau tidak hanya melalui hasil tes belajar akan tetapi proses dimana peserta didik tersebut belajar.

2) Bagi Sekolah

Mengingat hasil temuan penggunaan media berpengaruh pada proses belajar siswa. Maka untuk kedepan, sekolah hendaknya menyediakan sarana dan prasarana yang memadai, sehingga dapat mempermudah guru untuk menyampaikan materi pelajaran dengan lebih menarik dan variatif.

3) Bagi Peneliti Selanjutnya

Penelitian ini dapat menjadi referensi bagi peneliti lainnya yang hendak mengkaji penggunaan media *board game*. Peneliti selanjutnya dapat melakukan kajian mengenai jenis *board game* lainnya terhadap motivasi belajar, partisipasi belajar, dan keterampilan sosial untuk memperoleh hasil yang lebih baik.