

BAB V

SIMPULAN DAN REKOMENDASI

A. Simpulan

Berdasarkan hasil yang diperoleh dari hasil pengolahan data dan pengujian hipotesis, maka dapat disimpulkan bahwa pembelajaran dengan menggunakan media *board game* lebih efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa dari pada siswa yang belajar menggunakan media gambar pada mata pelajaran IPS di Sekolah Dasar. Hal tersebut dapat dilihat berdasarkan hasil belajar siswa pada kelas eksperimen yang menggunakan media *board game* lebih tinggi dibandingkan dengan hasil belajar siswa yang menggunakan media gambar pada kelas kontrol.

Secara khusus Simpulan di atas dapat diuraikan lebih lanjut, sebagai berikut:

1. Penggunaan media *board game* efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa ranah kognitif aspek mengingat (C_1) dibandingkan dengan siswa yang belajar menggunakan media gambar pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di Sekolah Dasar. Hal ini dikarenakan penggunaan media *board game* membuat penyampaian informasi menjadi lebih dinamis dan tidak membosankan sehingga siswa lebih mudah memahami dan mengingat materi, dan membangkitkan motivasi serta rangsangan kepada siswa untuk belajar, sehingga pencapaian hasil belajar aspek mengingat kelas eksperimen lebih baik dari pada kelas kontrol.

2. Penggunaan media *board game* efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa ranah kognitif aspek memahami (C_2) dibandingkan dengan siswa yang belajar menggunakan media gambar pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di Sekolah Dasar. Hal ini dikarenakan penggunaan media *board game* Siswa belajar tanpa paksaan dalam keadaan menyenangkan, dan siswa berperan aktif dalam membangun pengetahuannya sehingga hasil belajar aspek memahami kelas eksperimen lebih baik dari pada kelas kontrol.

Sesuai dengan simpulan di atas, maka dapat dikatakan bahwa pembelajaran dengan menggunakan media *board game* dapat meningkatkan hasil belajar siswa ranah kognitif aspek mengingat dan memahami pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di Sekolah Dasar.

B. Rekomendasi

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan, penulis memiliki beberapa rekomendasi yang dapat dijadikan pertimbangan, masukan dan merupakan kontribusi bagi penulis terhadap kemajuan pendidikan, yakni:

1. Bagi Guru

Guru diharapkan dapat lebih variatif menggunakan teknik pembelajaran dan lebih mengoptimalkan penggunaan media pembelajaran, khususnya pembelajaran yang menggunakan *game*/permainan di Sekolah Dasar. Hal ini karena *game* telah terbukti dapat menciptakan suasana pembelajaran yang dinamis, menyenangkan dan efektif. Lebih dari itu Permainan di jenjang Sekolah Dasar akan sangat membantu siswa untuk menggugah semangat belajar. Karena kelompok usia sekolah dasar adalah usia

bermain. Bermain bagi mereka tak ubahnya seperti bekerja bagi orang dewasa.

Untuk menggunakan *board game* sebagai media pembelajaran sebaiknya guru harus tetap mengawasi jalannya pembelajaran, meskipun pembelajaran dengan menggunakan *board game* bisa dilakukan secara mandiri namun guru harus tetap mengontrol jalannya pembelajaran, pengaturan waktu juga perlu diperhatikan dan diatur dengan cermat.

2. Bagi Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan

Kemajuan media pembelajaran saat ini dirasakan sangat penting bagi kemajuan dunia pendidikan terutama dalam peningkatan kualitas dan hasil pembelajaran. Kondisi ini merupakan sebuah peluang sekaligus tantangan bagi Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan sebagai lembaga yang secara akademis mempelajari konsep dan aplikasi media pembelajaran dalam hal mengefektifkan kegiatan belajar.

Dengan pengembangan media pembelajaran Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan diharapkan lebih memperdalam konsep dan aplikasi media dalam proses pembelajaran secara teori dan praktek untuk dikembangkan dan ditetapkan dalam proses belajar mengajar bagi seluruh civitas akademika Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan sehingga mampu mencetak ahli-ahli dalam bidang media pembelajaran. Selain itu diharapkan seluruh civitas akademika Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan selalu mengembangkan berbagai produk media ataupun metode pembelajaran guna memajukan pendidikan di Indonesia.

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangsih bagi disiplin ilmu Teknologi Pendidikan khususnya bagi konsentrasi Perekayasa pembelajaran dalam mengembangkan media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

3. Bagi Peneliti Selanjutnya

Hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai bahan kajian bagi penelitian lebih lanjut penelitian tentang efektivitas media *board game* masih perlu dilanjutkan dengan menggunakan sampel yang lebih besar. Oleh sebab itu, diharapkan kepada peneliti selanjutnya untuk:

- a. Mengembangkan media *board game* yang lebih variatif dan inovatif sehingga dapat lebih meningkatkan kualitas dan hasil pembelajaran
- b. Menindaklanjuti hasil penelitian dengan mengkaji lebih dalam tentang pemanfaatan media *board game* pada jenjang yang lebih tinggi, mata pelajaran yang berbeda dan populasi yang lebih besar.
- c. Menjadikan penelitian ini sebagai studi pendahuluan untuk memahami penggunaan media *board game* pada mata pelajaran IPS di Sekolah Dasar ataupun untuk digunakan pada mata pelajaran lain dan jenjang yang lainnya.