

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **A. Kesimpulan**

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan media board game edukatif IPAS pada siswa kelas V MIT Bakti Ibu Kota Madiun, diperoleh kesimpulan sebagai berikut:

##### **1. Analisis Kebutuhan dan Proses Pengembangan.**

Berdasarkan hasil analisis kebutuhan, pembelajaran IPAS memerlukan media yang inovatif dan menarik untuk mendukung peningkatan motivasi serta hasil belajar siswa. Oleh karena itu, dikembangkan media board game edukatif melalui tahapan penelitian dan pengembangan yang terstruktur, sehingga menghasilkan produk yang sesuai dengan karakteristik siswa serta tuntutan pembelajaran.

##### **2. Kelayakan Media.**

Media board game edukatif IPAS yang dihasilkan dinilai layak untuk digunakan dalam pembelajaran. Hal ini didukung oleh hasil penilaian dari ahli materi dan ahli media, serta tanggapan guru dan siswa yang menunjukkan bahwa media telah memenuhi kriteria kelayakan dari aspek isi, tampilan, teknis, dan penyajian dengan kategori sangat baik.

### 3. Efektivitas Media.

Media board game edukatif IPAS terbukti efektif dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa. Hal ini terlihat dari adanya peningkatan hasil belajar yang signifikan berdasarkan uji-t antara kelas eksperimen dan kelas kontrol, serta meningkatnya motivasi belajar siswa yang tercermin dari respon positif, keaktifan, dan antusiasme selama kegiatan pembelajaran.

## B. Implikasi

Hasil penelitian dan pengembangan media board game edukatif IPAS ini memberikan beberapa implikasi sebagai berikut.

### 1. Implikasi Teoretis.

Temuan penelitian ini mendukung teori pembelajaran berbasis permainan (*game-based learning*) yang menyatakan bahwa media pembelajaran yang mengintegrasikan unsur permainan dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa. Media board game edukatif IPAS mampu menggabungkan unsur permainan dengan tujuan pembelajaran secara seimbang sehingga menciptakan pembelajaran yang lebih bermakna.

### 2. Implikasi Praktis.

Media board game edukatif IPAS dapat dijadikan sebagai alternatif media pembelajaran inovatif yang membantu guru dalam menyampaikan materi IPAS secara lebih menarik dan interaktif. Penggunaan media ini

mendorong pembelajaran yang berpusat pada siswa, meningkatkan keaktifan, serta menciptakan suasana belajar yang menyenangkan di kelas.

### **C. Saran**

Berdasarkan simpulan dan implikasi hasil penelitian, maka disampaikan beberapa saran sebagai berikut.

#### **1. Bagi Guru**

Guru disarankan untuk memanfaatkan media board game edukatif IPAS sebagai salah satu alternatif media pembelajaran dalam upaya meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa, khususnya pada pembelajaran IPAS kelas V. Media ini dapat digunakan untuk menciptakan pembelajaran yang lebih aktif, menyenangkan, dan bermakna.

#### **2. Bagi Sekolah**

Sekolah diharapkan dapat mendukung pemanfaatan media board game edukatif IPAS sebagai media pendukung pembelajaran inovatif guna menunjang penerapan pembelajaran aktif dan berpusat pada siswa.

**D. Bagi Peneliti Selanjutnya**

Penelitian ini dapat dijadikan sebagai referensi bagi peneliti selanjutnya untuk mengembangkan media pembelajaran serupa pada materi IPAS yang berbeda atau pada jenjang pendidikan lain. Selain itu, pengembangan lanjutan dapat dilakukan dengan menambah variasi soal berbasis HOTS atau mengadaptasi media ke dalam bentuk digital agar penggunaannya lebih fleksibel.