

**EFEKTIVITAS PENGGUNAAN MEDIA *BOARD GAME* TERHADAP
PEMAHAMAN KONSEP PEMBELAJARAN IPA SISWA KELAS V
DI UPT SDN 060880 MEDAN POLONIA**

SKRIPSI

*Diajukan untuk Melengkapi Tugas-tugas Guna Memenuhi Syarat
Mencapai Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) pada
Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar*

Oleh:

FANI FEBRIANTI

NPM: 1802090039



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
MEDAN**

2023

BERITA ACARA

Ujian Mempertahankan Skripsi Sarjana Bagi Mahasiswa Program Strata 1
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara



Panitia Ujian Sarjana Strata-1 Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan dalam Sidangnya yang diselenggarakan pada hari Kamis, Tanggal 9 maret 2023, pada pukul 08.30 WIB sampai dengan selesai. Setelah mendengar, memperhatikan dan memutuskan bahwa:

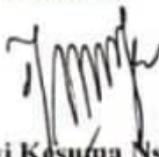
Nama Lengkap : Fani Febrianti
NPM : 1802090039
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Proposal : Efektivitas Penggunaan Media *Board Game* terhadap Pemahaman Konsep Pembelajaran IPA Siswa Kelas V UPT SDN 060880 Medan Polonia

Dengan diterimanya skripsi ini, sudah lulus dari ujian Komprehensif, berhak memakai gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd).

Ditetapkan : (^A) Lulus Yudisium
() Lulus Bersyarat
() Memperbaiki Skripsi
() Tidak Lulus

Ketua 
Dra. Hj. Svamsuyarnita, M.Pd.

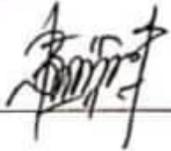
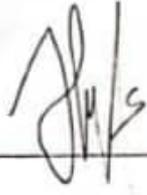
PANITIA PELAKSANA

Sekretaris 
Dr. Hj. Dewi Kesuma Nst, M.Hum.



ANGGOTA PENGUJI:

1. Melyani Sari Sitepu, S.Sos., M.Pd.
2. Ismail Saleh Nasution, S.Pd., M.Pd.
3. Baihaqi Siddik Lubis, S.Pd.I., M.Pd.

1. 
2. 
3. 



LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Skripsi ini diajukan oleh mahasiswa di bawah ini.

Nama Lengkap : Fani Febrianti
NPM : 1802090039
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Skripsi : Efektivitas Penggunaan Media *Board Game* terhadap Pemahaman Konsep Pembelajaran IPA Siswa Kelas V UPT SD Negeri 060880 Medan Polonia

Sudah layak disidangkan.

Medan, Oktober 2022

Disetujui oleh:
Pembimbing

Baihaqi Siddik Lubis, S.Pd.L., M.Pd.

Diketahui oleh:

Ketua Program Studi

Suci Perwita Sari, S.Pd, M.Pd.

Dra. H. Svanita, M.Pd.

ABSTRAK

Fani Febrianti,1802090039. Efektivitas Penggunaan Media *Board Game* Terhadap Pemahaman Konsep Pembelajaran IPA Siswa Kelas V UPT SD Negeri 060880. Skripsi, Medan : Falkultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan. Universitas Muhammdiyah Sumatera Utara.

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui Efektivitas Penggunaan Media *Board Game* Terhadap Pemahaman Konsep Pembelajaran IPA Siswa Kelas V UPT SD Negeri 060880. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa Kelas V UPT SD Negeri 060880. Sampel penelitian ini sebanyak dua kelas, yaitu kelas 5A sebagai kelas eksperimen dan kelas 5B sebagai kelas kontrol. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah test yaitu test awal (pre-test) dan test akhir (post-tes) Pada hasil penelitian ini menunjukkan bahwa pembelajaran yang menggunakan media *board game* mempunyai efektivitas yang cukup baik daripada pembelajaran tanpa menggunakan media *board game*. Ini ditunjukkan dari hasil analisis Independent Sample t Test-hitung = 0,00 dan $0,00 > Level\ of\ Significant = 0,05$. Pada kelas eksperimen rata-rata awal sebesar 53,11 dan rata-rata akhir setelah diberi pembelajaran dengan menggunakan media *board game* meningkat menjadi 81,29. Sedangkan anak kelas kontrol rata-rata awal adalah 41,70 dan rata-rata akhir setelah pembelajaran tanpa menggunakan media *board game* sebesar 83,35. Hasil analisis data tersebut dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang sangat signifikan antara pretest dan posttest dengan demikian terdapat Efektivitas Penggunaan Media *Board Game* Terhadap Pemahaman Konsep Pembelajaran IPA Siswa Kelas V UPT SD Negeri 060880 Medan Polonia.

Kata Kunci : Board Game, Pemahaman Konsep Pembelajaran IPA.

KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Assalamualaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Alhamdulillah puji syukur kehadirat Allah SWT yang telah memberikan banyak nikmat dan karunia-Nya dan masih memberikan kesehatan dan kesempatan sehingga penulis telah mampu dalam menyelesaikan skripsi sebagai syarat akhir perkuliahan untuk meraih gelar sarjana Pendidikan (S1) pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara (UMSU).

Shalawat berangkaikan salam kepada Nabi Muhammad SAW, yang telah membawa risalah kepada umat manusia dan membawa dari alam jahiliah menuju alam yang penuh dengan ilmu pengetahuan dan sampai sekarang ini masih dapat dirasakan bersama.

Masih begitu banyak kekurangan dan keterbatasan yang ada pada penulis dalam membuat penyelesaian skripsi ini, namun penulis berusaha semaksimal dan semampu mungkin untuk menyelesaikan dengan sebaik-baiknya, untuk itu penulis sangat berharap kritik dan saran yang mendidik demi menambah pengetahuan penulis serta dapat memperbaiki kekurangan penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.

Penulis menyadari bahwa tanpa bantuan dan bimbingan dari banyak pihak baik dari awal pelaksanaan penelitian sampai pada penyusunan skripsi ini. Untuk itu penulis mengucapkan banyak terimakasih kepada :

1. Bapak Prof. Dr. Agussani, M.AP. selaku Rektor Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
2. Ibu Dra. Hj. Syamsuyurnita, M.Pd. selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
3. Ibu Dr. Hj. Dewi Kusuma Nasution, S.S., M.Hum. selaku Wakil Dekan Bidang Akademik Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
4. Bapak Mandra Saragih, S.Pd., M.Hum. selaku Wakil Dekan Bidang Kemahasiswaan dan Alumni Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
5. Ibu Suci Perwita Sari, S.Pd., M.Pd. selaku Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
6. Bapak Ismail Saleh Nasution, S.Pd., M.Pd. selaku Sekretaris Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
7. Bapak Baihaqi Siddik Lubis, S.Pd.I., M.Pd. selaku Dosen Pembimbing yang telah memberikan bimbingan, saran dan motivasi dalam penyusunan skripsi.
8. Seluruh Bapak dan Ibu Dosen Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar yang telah memberikan ilmunya kepada peneliti.
9. Ibu Dra. Saripella Manik selaku Kepala Sekolah UPT SD Negeri 060880 yang telah menerima dengan baik dalam melaksanakan penelitian.
10. Ibu Ningsih, S.Pd. selaku Guru Kelas V UPT SD Negeri 060880 telah

membantu saat berlangsungnya penelitian.

11. Ibu Ana Novita Harahap, S.Pd. selaku Guru di UPT SD Negeri 060880 yang telah membantu dan memberikan semangat kepada peneliti saat berlangsungnya penelitian.
12. Orangtua tercinta Ayahanda Agusridal dan Ibunda Erlinayeti yang telah banyak memberikan motivasi untuk penyelesaian skripsi ini baik berupa doa, nasehat, semangat, dan dorongan baik moril maupun material.
13. Abang Yoga Pradilla dan Fajrul Fahreza yang selalu memberikan motivasi, nasihat dan doa.
14. Teman satu Angkatan yaitu Salsabila Lubis yang saling menguatkan, saling membantu dan memberi semangat.

Akhir kata peneliti mengucapkan terimakasih kepada semua pihak yang namanya tidak bisa peneliti sebutkan satu persatu. Besar harapan peneliti semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi bidang pendidikan dan penerapan dilapangan serta dapat dikembangkan lebih lanjut.

Wassalamualaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Medan, Maret 2023

Peneliti

Fani Febrianti
1802090039

DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
KATA PENGANTAR.....	ii
DAFTAR ISI.....	v
DAFTAR TABEL	vii
DAFTAR GAMBAR.....	viii
DAFTAR LAMPIRAN	ix
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah.....	6
C. Pembatasan Masalah.....	7
D. Rumusan Masalah.....	7
E. Tujuan Penelitian	7
F. Manfaat Penelitian	8
BAB II KAJIAN TEORI.....	10
A. Kerangka Teori	10
1. Hakikat Pemahaman Konsep	10
a. Pengertian Pemahaman Konsep.....	10
b. Indikator Pemahaman Konsep	11
2 Hakikat Media Pembelajaran	13
a. Pengertian Media Pembelajaran	13
b. Fungsi Media Pembelajaran.....	14
c. Manfaat Media Pembelajaran	15
d. Karakteristik Media Pembelajaran.....	17
e. Jenis Jenis Media Pembelajaran.....	18
f. Prinsip Media Pembelajaran	20
3. Hakikat <i>Board Game</i>	21
a. Pengertian <i>Game</i>	21
b. Jenis Jenis <i>Game</i>	22
c. Perkembangan <i>Game</i>	24
d. <i>Board Game</i>	25

e. Langkah-Langkah <i>Board Game</i>	25
f. Keunggulan <i>Game</i>	26
4. Kajian Teori Pembelajaran IPA	28
a. Pengertian IPA	28
b. Tujuan Pembelajaran IPA	29
B. Kerangka Konseptual.....	31
C. Hipotesis Penelitian	34
BAB III METODE PENELITIAN	35
A. Lokasi dan Waktu Penelitian	35
B. Populasi dan Sempel	36
C. Desain Penelitian	37
D. Variabel Penelitian.....	37
E. Definisi Operasional Penelitian	38
F. Instrument Penelitian	39
G. Uji Coba Instrumen.....	40
H. Teknik Analisis Data.....	42
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	47
A. Hasil Penelitian.....	47
B. Uji Prasyarat	51
C. Uji Hipotesis	53
D. Diskusi Hasil Pembahasan.....	54
E. Keterbatasan Penelitian.....	57
BAB V KESIMPULAN, IMPLIKASI, DAN SARAN	59
A. Kesimpulan	59
B. Implikasi	59
C. Saran	61
DAFTAR PUSTAKA.....	62

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Nilai Rata-Rata Muatan IPA	4
Tabel 3.1 Rencana Penelitian	35
Tabel 3.2 Sampel Distribusi Penelitian	36
Tabel 3.3 Desain Penelitian <i>Nonequivalent Control Group Design</i>	37
Tabel 3.4 Kisi-Kisi Instrumen Tes	40
Tabel 4.1 Uji Validitas SPSS 19	49
Tabel 4.2 Uji Reliabilitas SPSS 19	49
Tabel 4.3 Hasil Nilai <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Kelas Kontrol	50
Tabel 4.4 Hasil Nilai <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Kelas Eksperimen	50
Tabel 4.5 Hasil Uji Normalitas Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol	51
Tabel 4.6 Hasil Uji Homogenitas Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol	52
Tabel 4.7 Hasil Uji Hipotesis	53

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.2 Bagan Kerangka Berpikir.....	33
---	----

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Silabus	66
Lampiran 2 RPP	77
Lampiran 3 Hasil <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	82
Lampiran 4 Data Mentah Hasil <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	90
Lampiran 5 Hasil Validitas dan Reliabilitas	96
Lampiran 6 Hasil Normalitas, Homogenitas, dan Uji Hipotesis.....	102
Lampiran 7 Dokumentasi	103
Lampiran 8 K1	105
Lampiran 9 K2	106
Lampiran 10 K3	107
Lampiran 11 Berita Acara Bimbingan Proposal	108
Lampiran 12 Berita Acara Bimbingan Skripsi	109
Lampiran 13 Surat Izin Riset	110
Lampiran 14 Surat Balasan Riset	111
Lampiran 15 Surat Keaslian Skripsi	112
Lampiran 16 Daftar Riwayat Hidup.....	113
Lampiran 17 Turnitin	114

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pembelajaran adalah suatu sistem yang melibatkan satu kesatuan komponen yang saling berkaitan dan saling berintraksi untuk mencapai suatu hasil yang diharapkan secara optimal sesuai dengan tujuan yang telah ditetapkan (Suyono & Hariyanto, 2016:15). pembelajaran merupakan upaya yang dilakukan dengan sengaja oleh pendidik yang dapat menyebabkan peserta didik melakukan kegiatan belajar (Sudjana, 2012: 28)

IPA merupakan salah satu mata pelajaran yang berperan penting dalam pembangunan. IPA dapat membangkitkan minat manusia agar mau meningkatkan kecerdasannya dan pemahamannya tentang alam dan seisinya yang tak habis-habisnya. Dengan adanya pembelajaran IPA untuk SD membuka kesempatan untuk memupuk rasa ingin tau peserta didik secara alamiah. Pendidikan IPA sekolahb dasar pada situasi sekarang ini perlu menyesuaikan kondisi lingkungan siswa (Pratiwi,2019:1). Pembelajaran IPA berupaya membangkitkan minat manusia agar mau meningkatkan kecerdasan dan pemahamannya tentang alam seisinya yang penuh rahasia dan tak habis-habisnya. Pembelajaran IPA di SD hendaknya memupuk minat rasa ingin tahu siswa secara alamiah terhadap alam dan segala isinya. Siswa juga diharapkan dapat memahami konsep-konsep pada mata pelajaran IPA.

Proses pembelajaran IPA yang diharapkan adalah yang adapt mengembangkan pemahaman konsep, keterampilan proses, aplikasi konsep, sikap ilmiah siswa. Untuk mendorong rasa ingin tahu siswa SD tersebut, terlebih dahulu perlu dilakukan eksplorasi terhadap apa yang akan dipelajari, sehingga pertanyaan-pertanyaan yang muncul dari kegiatan eksplorasi tersebut dapat dijawab dengan percobaan yang dilakukan oleh siswa sendiri untuk menemukan konsep-konsep baru. Materi IPA yang dipelajari di SD merupakan berbagai peristiwa alam yang dapat muncul dan ditemui peserta didik sehari-hari (Usaman,2016:3).

Tugas seorang guru adalah menghubungkan pengalaman disekitar peserta didik. Guru bertugas menjembatani penalaran peserta didik dengan fenomena alam, supaya pemahaman konsep IPA yang dipelajari dapat diterapkan peserta didik dalam kehidupan sehari-hari. Luasnya cakupan materi ini, menyebabkan pada proses pembelajaran untuk lebih mementingkan dalam menghabiskan seluruh materi tanpa mempertimbangkan pemahaman peserta didik terhadap konsep yang diajarkan (Usaman,2016:3).

Pembelajaran IPA berperan penting dalam proses Pendidikan dan juga perkembangan teknologi. Pembelajaran IPA diharapkan bisa menyatakan bahwa tujuan pembelajaran IPA, khususnya di SD adalah untuk menanamkan rasa ingin tahu dan sikap positif terhadap sains, teknologi dan masyarakat, mengembangkan keterampilan proses untuk menyelidiki alam sekitar, memecahkan masalah dan membuat keputusan, mengembangkan fenomena alam, sehingga siswa dapat berfikir kritis dan objektif. Dengan tujuan tersebut diharapkan agar siswa memahami konsep-konsep IPA secara sederhana dan mampu menggunakan

metode ilmiah, bersikap ilmiah untuk memecahkan masalah-masalah yang dihadapi dengan lebih menyadari kebesaran dan kekuasaan pencita alam. Pembelajaran IPA memiliki fungsi yang fundamental dalam menimbulkan serta mengembangkan kemampuan berfikir kritis, kreatif dan inovatif. Agar tujuan tersebut dapat tercapai, maka IPA perlu diajarkan dengan carayang tepat dan dapat melibatkan siswa secara aktif yaitu melalui proses dan sikap ilmiah (Zahrani,2019 49).

Maka pemahaman konsep menjadi salah satu tujuan dari pembelajaran IPA. Pemahaman konsep merupakan suatu aspek yang sangat penting dalam pembelajaran dan menjadi dasar bagi penguasaan pemahaman siswa terhadap dasar di mana fakta-fakta saling berkaiatan dengan kemampuannya untuk menggunakan pengetahuan tersebut dalam situasi baru. Pemahaman konsep dalam proses belajar mengajar sangat mempengaruhi sikap, keputusan, dan cara-cara memecahkan masalah (Zahrani,2019 49).

Berdasarkan wawancara yang dilakukan pada tanggal 23 Desember 2021 dengan guru kelas V ditemukan bahwa proses pembelajaran IPA masih rendah karena saat pembelajaran berlangsung, peserta didik lebih banyak mendengarkan dan menulis materi yang disampaikan oleh guru dan pembelajaran terkesan monoton, bersifat sentralistik yakni masih *teacher centred* bukan *student centred* sehingga pembelajaran masih belum konstruktivistik, pendidikan yang mengedepankan peningkatan perkembangan logika dan konseptual pembelajaran. Selama proses belajar mengajar media sederhana kurang di aplikasikan di kelas. Sebagian guru menggunakan media berbasis teknologi seperti *slide power point*

berisi materi yang kurang interaktif. Hal ini menyebabkan kejenuhan pada peserta didik sehingga dapat menimbulkan kurangnya hasil yang baik setelah proses belajar mengajar selesai.

Tabel 1.1 Nilai Rata-Rata Muatan Pelajaran IPA

Tahun 2021	Nilai	Tahun 2022	Nilai
Semester I	75	Semester I	74
Semester II	76	Semester II	75

Dari tabel 1.1 nilai rata-rata muatan pembelajaran IPA di atas terlihat jelas bahwa nilai mata pelajaran IPA mengalami penurunan pada tahun 2020-2021 dikarenakan terjadinya covid-19 yang membuat siswa menjadi malas belajar. Hasil evaluasi di atas perlu diselesaikan dalam penelitian ini peneliti menggunakan media *board game*. *Board game* adalah suatu permainan yang diciptakan melalui media nyata yaitu papan *game* yang dibuka di atas meja dan permainan ini banyak terjadi interaksi baik dari pemain atau komponen papan permainan tersebut. *Board game* juga menggunakan media nyata yang membuat para pemain saling berinteraksi tatap muka dan dalam *board game* diciptakan sebuah tema dalam permainan serta aturan-aturan yang sudah ada (Wulanadari, 2020:164). Penggunaan media ini dapat digunakan dalam berbagai mata pelajaran baik itu yang menuntut kecakapan berbahasa, pengaplikasian hitungan, serta pemahaman konsep-konsep.

Penelitian terdahulu menunjukkan bahwa media *board game* sudah banyak diteliti oleh peneliti sebelumnya diantaranya Safitri (2019) yang menggunakan media board game untuk melihat Kemampuan Pemecahan Masalah

Pada Pembelajaran Tematik Di SD”. Hasil penelitian uji *paired samples T-Test* media *board game* efektif terhadap kemampuan pemecahan masalah. Hal ini karena dalam pembelajaran siswa memperoleh fasilitas untuk mengerjakan soal-soal yang menuntut siswa memecahkan masalah dalam kehidupan sehari-hari. Penelitian yang dilakukan oleh Terananda, Mariono, Arianto (2020) yang menggunakan media *board game* untuk melihat peningkatan Motivasi Belajar Bahasa Inggris Siswa SMP Di Surabaya”. hasil penelitian untuk meningkatkan motivasi belajar siswa dalam mata pelajaran Bahasa Inggris. Penelitian yang dilakukan oleh Fauzi (2019) yang digunakana untuk meningkatkan kemampuan komunikasi. Hasil penelitian peningkatan rata-rata kemampuan komunikais matematis menggunakan media *Board Game* lebih baik dari pada peningkatan rata-rata kemampuan komunikasi matematis tanpa menggunakan media *Neo Snake And Ledder Game*. Sedangkan, dalam penelitian ini peneliti menggunakan media Board Game untuk pemahaman konsep pembelajaran IPA siswa kelas V UPT SD Negeri 060880 Medan Polonia.

Penggunaan media *board game* penting dilakukan dalam proses pembelajaran IPA agar siswa memperoleh pengetahuan baru terkait konsep pembelajaran IPA, sehingga peneliti tertarik melakukan penelitian yang berjudul: **“Efektivitas Penggunaan Media *Board Game* Terhadap Pemahaman Konsep Pembelajaran IPA Siswa Kelas V UPT SDN 060880 Medan Polonia.**

B. Identifikasi Masalah

Identifikasi masalah merupakan poin penting yang akan dipecahkan dalam penelitian yang tercantum pada latar belakang masalah. Berdasarkan latar belakang masalah yang diuraikan diatas maka dapat ditentukan identifikasi masalah sebagai berikut:

1. Guru masih kurang mengaplikasikan media di kelas.
2. Pemahaman konsep pembelajaran siswa masih rendah
3. Siswa lebih banyak mendengarkan dan menulis materi yang disampaikan oleh guru.
4. Siswa merasa jenuh saat proses belajar mengajar.
5. Pembelajaran terkesan monoton, bersifat sentralistik yaitu masih *teacher centred* bukan *student centred* sehingga pembelajaran masih belum konstruktivistik.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi yang telah diuraikan diatas, maka penelitian ini hanya di batasi mengenai pengaplikasian media *board game* terhadap pemahaman konsep IPA.

D. Rumusan Masalah

Pembatasan masalah memberikan gambaran yang jelas tentang masalah yang akan di teliti. Berdasarkan masalah yang telah diuraikan diatas maka dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. Bagaimana pemahaman konsep pembelajarn IPA siswa kelas V UPT SD Negeri 060880 Medan Polonia sebelum menggunakan media *board game*?
2. Bagaimana pemahaman konsep pembelajarn IPA siswa kelas V UPT SD Negeri 060880 Medan Polonia sesudah menggunakan media *board game*?
3. Bagaimana keefektifan penggunaan media *board game* terhadap pemahaman konsep pembelajaran IPA siswa kelas IV UPT SD Negeri 060880 Medan Polonia ?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, tujuan yang akan dicapai dalam penelitian ini adalah sebafei berikut:

1. Untuk mengetahui pemahaman konsep pembelajarn IPA siswa kelas V UPT SD Negeri 060880 Medan Polonia sebelum menggunakan media *board game*.
2. Untuk mengetahui pemahaman konsep pembelajarn IPA siswa kelas V UPT SD Negeri 060880 Medan Polonia sesudah menggunakan media *board game*.
3. Untuk mengetahui efektivitas penggunaan media *board game* terhadap pemahaman konsep pembelajaran IPA siswa kelas IV UPT SD Negeri 060880 Medan Polonia.

F. Manfaat Penelitian

1. Manfaat teoritis

- a. Mampu memberikan sumbangan pemikiran dan pelengkap penelitian sebelumnya mengenai media pembelajaran *board game* sehingga memperkaya kajian media dalam pembelajaran IPA
- b. Hasil dari penelitian, diharapkan dapat memberikan suatu gambaran dan acuan mengenai efektivitas media *board game* terhadap pemahaman konsep siswa pada pembelajaran IPA.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi sekolah

Membantu dalam menentukan strategi yang tepat untuk mengatasi kekurangan siswa dalam pemahaman konsep pembelajaran IPA, salah satunya dengan menerapkan media *board game*.

b. Bagi guru

1. Meningkatnya kemampuan pemahaman konsep pembelajaran IPA yang dapat berdampak bagi kemajuan Sumber Daya Manusia (SDM) di sekolah
2. Membantu mewujudkan pembelajaran yang aktif, kreatif, efektif, dan menyenangkan (PAKEM) di sekolah sehingga terbentuk iklim pembelajaran yang kondusif di sekolah

c. Bagi Peneliti

Penelitian ini memberikan masukan sekaligus pengetahuan bagi peneliti mengenai efektivitas penggunaan media board game terhadap pemahaman konsep pembelajaran IPA.

d. Peneliti selanjutnya

Sebagai sumber referensi dan bahan informasi bagi peneliti lain yang ingin mengadakan penelitian yang sejenisnya.

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Kerangka Teori

1. Hakikat Pemahaman Konsep

a. Pengertian Pemahaman Konsep

Pemahaman merupakan salah satu bentuk hasil belajar pemahaman ini terbentuk akibat dari adanya proses belajar. Menurut Sardiman (2014:42) pemahaman yaitu menguasai sesuatu dengan pikiran. Karena itu, belajar berarti harus mengerti secara mental makna dan filosofisnya, maksud dan implikasi serta aplikasi-aplikasinya, sehingga menyebabkan siswa dapat memahami sesuatu. Lebih lanjut sardiman menambahkan bahwa pemahaman sangat penting bagi siswa yang belajar. Memahami maksudnya dan menangkap maknanya adalah tujuan akhir dari belajar. Pemahaman tidak hanya sekedar tahu, tetapi juga menghendaki agar subjek belajar dapat memanfaatkan bahan-bahan yang dipahami.

Sudjana (2016:24) menyatakan bahwa pemahaman adalah tipe hasil belajar yang setingkat lebih tinggi dari pada pengetahuan, misalnya menjelaskan dengan susunan kalimatnya sendiri sesuatu yang dibaca atau didengarnya, memberi contoh lain dari yang telah dicontohkan, atau menggunakan petunjuk penerapan pada kasus lain.

Widiasworo (2017:81) menyatakan bahwa pemahaman merupakan kemampuan untuk menghubungkan atau mengasosiasikan informasi-informasi yang dipelajari menjadi suatu gambar yang utuh di otak kita. Pendapat di atas dapat disimpulkan pemahaman adalah menguasai sesuatu dengan pikiran sehingga menyebabkan siswa dapat memahami sesuatu Lebih lanjut dan tipe hasil belajar yang setingkat lebih tinggi dari pada pengetahuan dan dapat menghubungkan atau mengasosiasikan informasi-informasi. konsep merupakan suatu representasi abstrak dan umum tentang sesuatu yang bertujuan menjelaskan suatu benda, gagasan atau peristiwa. Menurut Sutabri (2012:3) menyatakan konsep adalah suatu kumpulan atau himpunan dari suatu unsur, komponen atau variabel yang terorganisasi, saling berintraksi, saling tergantung satu sama lain dan terpadu. Kadir (2014:61) menyatakan konsep adalah sekumpulan elemen yang saling terkait atau terpadu yang dimaksudkan untuk mencapai suatu tujuan. Fantasyah (2015:11) menyatakan konsep adalah sebuah keterpaduan yang terdiri atas sejumlah komponen fungsional (dengan satuan fungsi dengan tugas khusus) yang saling berhubungan dan secara Bersama-sama bertujuan untuk memenuhi suatu proses tertentu. Pendapat di atas dapat disimpulkan konsep adalah suatu kumpulan atau unsur variable yang saling terkait yang bertujuan untuk memenuhi suatu proses tertentu.

b. Indikator Pemahaman Konsep

Priyambodo (2016:12) menyatakan indikator pemahaman konsep yaitu (1) Menyatakan ulang sebuah konsep, (2) Mengklasifikasikan sebuah objek menurut sifat-sifat tertentu sesuai dengan konsepnya, (3) Menyajikan konsep

dalam berbagai bentuk representasi matematis, (4) mengembangkan syarat perlu atau syarat cukup dari suatu objek.

Jihad dan Haris (2012:149) menyatakan indikator pemahaman konsep yaitu (1) menyatakan ulang sebuah konsep, (2) mengklasifikasi objek-objek menurut sifat-sifat tertentu, (3) memberikan contoh dan non contoh konsep, (4) menyajikan konsep dalam berbagai bentuk representasi matematis, (5) mengembangkan syarat perlu dan syarat cukup satu konsep, (6) menggunakan, memanfaatkan dan memilih dan memilah prosedur operasi tertentu, (7) mengklasifikasikan konsep atau algoritma pemecahan masalah.

Susanto (2016:7) menyatakan indikator pemahaman konsep yaitu (1) pemahaman merupakan kemampuan untuk menerangkan dan menginterpretasikan sesuatu, ini berarti bahwa seorang yang telah memahami sesuatu atau telah memperoleh pemahaman akan mampu menerangkan dan menjelaskan Kembali apa yang ia terima. Selain itu bagi mereka yang telah memahami tersebut, maka ia mampu memberikan interpretasi atau menafsirkan secara luas sesuai dengan keadaan disekitarnya, ia mampu menghubungkan dengan kondisi yang ada saat ini dan yang akan datang, (2) pemahaman bukan sekedar hanya mengetahui, yang biasanya hanya sebatas mengingat kembali pengalaman dan memproduksi apa yang pernah dipelajari, (3) pemahaman lebih sekedar mengetahui, karena pemahaman melibatkan proses mental yang dinamis, dengan memahami akan mampu memberikan gambaran dalam suatu contoh saja tetapi mampu memberikan gambaran yang luas dan baru selesai dengan kondisi saat ini, (4) pemahaman merupakan suatu proses bertahap yang masing-masing tahap

mempunyai kemampuan tersendiri, seperti menerjemahkan, menginterpretasikan, ekstaporasi, aplikasi, analisis, dan evaluasi.

Pendapat di atas dapat disimpulkan indikator pemahaman konsep yaitu (1) menyatakan ulang sebuah konsep, (2) mengklasifikasi objek-objek menurut sifatnya, (3) memberikan contoh dan non contoh konsep, (4) pemahaman merupakan seperti menerjemahkan, menginterpretasikan, ekstaporasi, aplikasi, analisis, dan evaluasi, (5) menggunakan, memanfaatkan dan memilih dan memilah prosedur operasi tertentu, (6) mengklasifikasikan konsep atau algoritma pemecahan masalah, (7) mengklasifikasi objek-objek menurut sifat-sifat tertentu.

2. Hakikat Media Pelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Proses pembelajaran yang optimal bagi peserta didik membutuhkan media pembelajaran yang dapat dimanfaatkan oleh guru untuk menyampaikan materi pelajaran. Penggunaan media pembelajaran ini harus diupayakan seoptimal mungkin. Hal ini dilandasi pemahaman bahwa kemampuan guru untuk menyampaikan materi pembelajaran mempunyai keterbatasan tertentu, terutama yang berkaitan dengan pemahaman materi pelajaran yang disampaikan dalam bentuk verbal.

Sanjaya (2012:61) menyatakan media pembelajaran adalah segala sesuatu atau alat, lingkungan dan segala bentuk kegiatan yang dikondisikan untuk menambah pengetahuan, mengubah sikap atau menanamkan keterampilan pada setiap orang yang memanfaatkannya. Arsyad (2019:10) menyatakan media

pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi dalam proses belajar mengajar sehingga dapat merangsang perhatian dan minat siswa dalam belajar. Tafonao (2018:105) menyatakan media pembelajaran adalah alat bantu dalam proses belajar mengajar untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemampuan atau keterampilan pembelajar sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar. Pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu alat yang digunakan untuk menyampaikan informasi pembelajaran sehingga mendorong terjadinya proses belajar.

b. Fungsi Media Pembelajaran

Penggunaan media pembelajaran tentunya memiliki beberapa fungsi berserta. Adapun yang menjadi fungsi dari media pembelajaran adalah dapat membakitkan minat, serta keingintahuan terhadap materi pelajaran. Ketika minat itu timbul maka kan mudah bagi peserta didik untuk menangkap pengetahuan yang diberikan dengan begitu maka hasil belajar peserta didik juga meningkat. Maka dari hal itu media memiliki peranan penting dalam tahap perkembangan peserta didik.

Pangastuti dan Hanum (2017:55) menyatakan fungsi media pembelajaran adalah sebagai daya tarik sehingga kegiatan belajar mengajar dapat berjalan dengan lebih menarik, siswa lebih bergairah dan termotivasi dalam menjalani proses pembelajaran, serta materi yang disampaikan dapat diserap oleh siswa dengan baik. Arsyad (2013:19) menyatakan fungsi media pembelajaran adalah

sebagai alat bantu mengajar yang turut mempengaruhi iklim, kondisi, dan lingkungan belajar yang ditata dan diciptakan oleh guru.

Ramli (2012:2) menyatakan fungsi media pembelajaran dapat dikelompokkan menjadi tiga yaitu: “ (1) membantu guru dalam bidang tugasnya, (2) membantu para pelajar, (3) memperbaiki pembelajaran (proses belajar mengajar)”. Media pembelajaran apabila digunakan secara tepat akan membantu guru mengatasi kelemahan dan kekurangan guru dalam pembelajaran, baik penguasaan materi maupun metode pembelajaran. Penggunaan berbagai media pembelajaran juga dapat membantu memperbaiki proses pembelajaran.

pendapat di atas dapat disimpulkan bahawa fungsi media adalah sebagai daya tarik sehingga kegiatan belajar mengajar dapat berjalan dengan lebih menarik dan dapat mempengaruhi iklim, kondisi, dan lingkungan pada saat proses belajar mengajar berlangsung.

c. Manfaat Media Pembelajaran

Manfaat media memiliki peranan penting dalam pembelajaran yakni untuk memperjelas hal-hal abstrak dan dapat mewakili guru sebagai alat komunikasi , materi pembelajaran. Sanjaya (2012:70-72) mengungkapkan manfaat media pembelajaran secara khusus, yaitu (1) menangkap suatu objek atau peristiwa-peristiwa tertentu. (2) memanipulasi keadaan, peristiwa atau objek tertentu. (3) menambah gairah dan motivasi belajar.

Arsyad (2014:29-30) mengungkapkan manfaat media, yaitu (1) media pembelajaran dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga dapat memperlancar dan meningkatkan proses dan hasil belajar. (2) media pembelajaran

dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian anak sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar. (3) media pembelajaran dapat mengatasi keterbatasan indera, ruang dan waktu. (4) media pembelajaran dapat memberikan kesamaan pengalaman kepada siswa tentang peristiwa-peristiwa di lingkungan mereka.

Rusman (2013:164) mengungkapkan manfaat media, yaitu (1) pembelajaran akan lebih menarik perhatian siswa. (2) materi pembelajaran akan lebih jelas maknanya. (3) metode pembelajaran akan lebih bervariasi, tidak semata-mata komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata guru. (4) siswa lebih banyak melakukan kegiatan belajar. Siswa tidak akan merasa bosan dan guru tidak kehabisan tenaga terlebih guru harus mengajar untuk setiap jam pembelajaran karena adanya kehadiran media pembelajaran dalam proses belajar mengajar.

Pendapat di atas dapat disimpulkan manfaat media pembelajaran yaitu dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi untuk meningkatkan proses dan hasil belajar siswa, serta mengarahkan perhatian anak sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar, interaksi yang lebih langsung antara siswa dan lingkungan dengan memberikan kesamaan pengalaman kepada siswa tentang peristiwa-peristiwa di lingkungan mereka.

d. Karakteristik Media Pembelajaran

Penentuan dan pemilihan media pembelajaran ada ketentuan karakteristik media yang harus dilihat. Setiap media pembelajaran mempunyai karakteristik yang berbeda dari setiap media pembelajaran dan pada prosese pembelajaran.

Rima (2016-7) menyatakan karakteristik media pembelajaran yaitu (1) tujuan pembelajaran jelas, (2) materi pelajaran disajikan sesuai dengan kompetensi, (3) kebenaran konsep, (4) alur proses pembelajaran harus jelas, (5) petunjuk penggunaan disertai umpan balik, (6) terdapat apersepsi, (7) terdapat kesimpulan, contoh dan latihan yang disertai umpan balik, (8) mampu membangkitkan motivasi belajar siswa, (9) terdapat evaluasi yang disertai hasil dan pembahasan, (10) memiliki intro yang menarik, (11) gambar, animasi, teks, warna yang disaji, harmonis dan professional. (12) interaktif, (13) navigasi yang mudah, (14) Bahasa yang digunakan mudah dipahami oleh siswa.

Ashyar (2012:173) menyatakan karakteristik media pembelajaran yaitu (1) tampilan harus menarik baik dari sisi bentuk gambar maupun kombinasi warna yang digunakan, (2) narasi atau Bahasa harus jelas dan mudah dipahami oleh peserta didik, (3) penggunaan istilah dan Bahasa perlu disesuaikan dengan penggunaan media pembelajaran bisa efektif, (4) materi disajikan secara interaktif artinya memungkinkan partisipasi dari peserta didik, (5) karakteristik dan budaya personal dari populasi yang akan disajikan oleh target, (6) sesuai dengan karakteristik siswa, karakteristik materi dan tujuan yang ingin dicapai, (7) digunakan sebagai salah satu media pembelajaran dalam arti sesuai dengan

pendukung tersedia, (8) memungkinkan tampilan suatu virtual learning environment (lingkungan belajar virtual) seperti web-based application yang menunjang, (9) proses pembelajaran adalah suatu kontinuitas utuh, bukan sporadic dan kejadian terpisah-pisah (disconnected events).

Arsyad (2014:6) menyatakan karakteristik media pembelajaran yaitu (1) media Pendidikan memiliki pengertian fisik yang dewasa ini dikenal sebagai hardware (perangkat keras), (2) media Pendidikan memiliki pengertian nonfisik yang dikenal sebagai software (perangkat lunak), (3) penekanan media pendidikan terdapat pada visual dan audio, (4) media Pendidikan memiliki pengertian alat bantu pada proses belajar baik di dalam maupun diluar kelas, (5) media Pendidikan digunakan dalam rangka komunikasi dan interaksi guru dan siswa dalam proses pembelajaran, (6) media Pendidikan digunakan secara massal (radio, televisi), (7) sikap, perbuatan, organisasi, strategi dan manajemen yang berhubungan dengan penerapan suatu ilmu.

Pendapat di atas dapat disimpulkan karakteristik media pembelajaran yaitu untuk memperjelas materi, tujuan, konsep, tampilan harus menarik baik dari sisi bentuk gambar maupun kombinasi warna yang digunakan, media Pendidikan digunakan dalam rangka komunikasi dan intraksi guru dan siswa dalam proses pembelajaran berlangsung.

e. Jenis Jenis Media Pembelajaran

Media pembelajaran sangat penting dalam proses pembelajaran. adanya media pembelajaran adalah untuk merangsang kegiatan belajar siswa. Media yang

digunakan dalam pembelajaran beranekaragam, seorang guru harus dapat memilih salah satu media pembelajaran yang akan digunakan. Ekayani (2017:6) menyatakan jenis-jenis media pembelajaran yaitu: (1) Media visual diam, (2) Media Display, (3) Gambar Mati yang Diproyeksi.

Mailani (2019:74) menyatakan jenis jenis media terbagi atas: (1) Media Manual (media manual memiliki ciri-ciri yaitu penyampaian pesan lewat simbol-simbol visual, bersifat konkret, dapat mengatasi batasan ruang dan waktu, dapat memperjelas suatu masalah dalam bidang masalah apa saja dan pada tingkat usia berapa saja, mengandung pesan yang bersifat *interpretative*, model bangun dimensi ruang melalui vasualisasi alat peraga berbasis TIK dengan menggunakan *software power point* pada kelas eksperimen dan OHP pada kelas kontrol, alat ukur (meter), skema konsep, peragaan rumus, dan gambar diagram). (2) Media elektronik yang terdiri dari media elektronik OHP, *komputer, power point* dan media *internet*.

Rindiantika (2018:2-3) menyatakan jenis-jenis media pembelajaran secara arbiter dapat dikategorikan sebagai berikut : (1) Media visual: Gambar, ilustrsi, foto. (2) Audio (*music*, kata, suara, efek suara). (3) Audio-visual: *sound moving pictures, televisi, puppets*. (4) Tacitile: *specimen, objek, ekshibit, artifact*, model. (5) Virtual: *internet, website, e-mail, chatting*.

Pendapat di atas dapat disimpulkan jenis-jenis media pembelajaran yaitu media visual, media audio, media audio visual dan media multimedia, rekaman

suara, Media cetak dan pembelajaran berbasis *komputer, power point* dan media *internet*.

f. Prinsip Media Pembelajaran

Penggunaan media dalam pembelajaran telah banyak membantu guru dalam mencapai tujuan pembelajaran. Beberapa media pembelajaran yang dirancang secara interaktif dan menarik mampu membuat siswa secara aktif terlibat dalam pembelajaran. dalam menentukan maupun memilih media pembelajaran, seorang guru harus mempertimbangkan beberapa prinsip sebagai acuan dalam mengoptimalkan pembelajaran.

Miftah (2013:103-104) menyatakan prinsip-prinsip media pembelajaran yaitu : (1) harus dikembangkan sesuai dengan prosedur pengembangan intruksional, (2) harus diingat bahwa media pembelajaran berfungsi sebagai bahan pendukung belajar siswa, bukan merupakan media pembelajaran yang akan dipelajari secara mandiri oleh siswa, (3) pengembangan media pembelajaran mempertimbangkan atau menggunakan secara maksimal segala potensi dan karakteristik yang dimiliki oleh jenis media pembelajaran ini, (4) prinsip kebenaran materi dan kemenarikan sejenisnya.

Abidin (2016:10) menyatakan prinsip-prinsip media pembelajaran yaitu : (1) adanya kejelasan maksud dan tujuan pemilihan media, (2) adanya familiaritas media, (3) adanya sejumlah media pembelajaran yang dapat dipilih atau dipertimbangkan, (4) adanya sejumlah kriteria atau norma yang dipakai dalam proses pemilihan.

Arsyad (2013:71) menyatakan prinsip-prinsip media pembelajaran yaitu : (1) Motivasi, (2) perbedaan individual, (3) Tujuan Pembelajaran, (4) organisasi isi, (5) persiapan sbelum belajar,(6) emosi, (7) partisipasi, (8) penguatan, (9) umpan balik, (10) Latihan dan pengulangan, (11) penerapan.

Pendapat di atas dapat disimpulkan prinsip-prinsip media pembelajaran yaitu dikembangkan secara intruksional yang berfungsi sebagai bahan pendukung belajar siswa yang di pelajari secara mandiri oleh siswa , adanya sejumlah media pembelajaran yang dapat dipilih atau dipertimbangkan untuk dalam proses pemilihan tujuan pembelajaran dan Latihan penerapan.

3. Hakikat *Board Game*

a. Pengertian *Game*

Game secara bahasa berarti permainan. Permainan adalah sesuatu yang dimainkan dengan aturan-aturan tertentu yang telah dibuat sebelumnya. Aturan ini harus di patuhi oleh siapapun yang bermain. Apabila menyalahi aturan, ada teguran atau hukuman. Biasanya, pada akhir permainan ada pihak yang menang dan ada yang kalah.

Agustina (2015:2) menyatakan *game* adalah suatu belajar dengan menganalisa dengan sekelompok pemain maupun individual dengan menggunakan strategi-startegi yang rasional. Irsa (2015:8) menyatakan *game* adalah salah satu jenis kegiatan bermain dengan permainan berusaha meraih tujuan dari game tersebut dengan melakukan aksi sesuai dengan aturan game tersebut.

Menurut Mardati (2015:122) menyatakan *game* adalah metode pembelajaran yang berbasis pengalaman yang memiliki potensi untuk mengatasi keterbatasan Pendidikan diruang kelas tradisional.

Pendapat di atas dapat disimpulkan *game* adalah suatu belajar dengan menganalisa dengan sekelompok pemain maupun individual untuk meraih tujuan dari *game* tersebut melakukan aksi sesuai dengan aturan *game* berbasis pengalaman yang berpotensi untuk mengatasi keterbatasan Pendidikan diruang kelas.

b. Jenis – jenis *game*

Budaya bermain ternyata sudah menjadi bagian dari kehidupan bangsa-bangsa zaman dahulu. Permainan menjelma sebagai salah satu kebutuhan mendasar manusia, meskipun pada saat dahulu fungsi permainan lebih ke arah hiburan semata. Setiap daerah memiliki permainan dan aturannya masing-masing. Berikut ini beberapa permainan yang berasal dari zaman kuno (Catono dan Randi 2013:2-5) :

1. Permainan Dadu (*Dice Game*) Permainan ini adalah salah satu alat yang tertua dalam sejarah manusia. Salah satu dadu tertua ditemukan dalam situs arkeologi di negara Iran. Konon usianya hampir 3000 tahun. Permainan dadu berlangsung hingga sekarang, dengan perkembangan jenis permainan yang berbeda-beda meskipun menggunakan alat yang sama.

2. Permainan Keramik (*Tile Game*) Sejarawan menyebutkan bahwa permainan catur ini muncul pertama kali di China. Pada perkembangannya

permainan keramik ini bermunculan di berbagai belahan dunia lainnya dengan aturan main yang berbeda-beda.

3. Permainan dengan Meja (*Table Game*) Mungkin saat ini kita mengenal permainan ini dengan biliard dan karambol. Ternyata permainan ini pun sudah ada sejak zaman dahulu. Sesuai dengan namanya, permainan ini menggunakan meja yang terbuat dari kayu sebagai salah satu sasaran bermain.

4. Permainan dengan Papan (*Board Game*) Penemuan papan permainan dalam makam-makam kuno di daerah Mesir membuat para ahli berkesimpulan bahwa permainan ini bermula di negeri tersebut. perkembangan *board game* dilanjutkan dengan penemuan permainan monopoly pada 1903 kemudian berlanjut pada scrabble pada 1938 dan diplomacy pada 1954. Pada masa ini kamu mungkin sering atau paling tidak pernah memainkan othello, igo, checkers atau catur. Semua permainan tersebut adalah bagian dari *board game*.

5. Permainan Kartu (*Card Game*) Kartu kali pertama dibuat pada zaman Dinasti Tang di China. Kemudian, bermunculan berbagai jenis kartu yang 25 berbeda di berbagai tempat lainnya. Sampai saat ini permainan kartu termasuk salah satu permainan yang digemari di berbagai negara di dunia.²⁴ Perkembangan *game* tidak hanya berhenti pada hal tersebut. Namun, di zaman milenial ini bahwa perkembangan game semakin melesat bahkan menjadi sumber penghasilan bagi pembuat *game* tersebut. Perkembangan game di era Modern (Catono dan Randi 2013:6-7).

c. Perkembangan *game*

1. Era sebelum kemunculan *game* (1889-1970) Salah satu kejadian penting dalam era ini adalah kelahiran sebuah perusahaan game bernama Nintendo, yang kemudian berlanjut pada kemunculan perusahaan lainnya, yaitu SEGA. Konon, SEGA adalah singkatan dari *service game*. Kemudian pada 1961 muncullah sebuah permainan bernama *Spacewar* yang diprogram oleh Steve Russell dan kawan-kawan.

2. Era Permulaan *Game* (1971-1977) Versi coin-operated arcade dari *game* spacewar yang dikembangkan oleh Nolan Bushnell dan Ted Dabney pada tahun 1971 menandai dimulainya era ini. Sebuah perusahaan game pun kembali lahir. Perusahaan tersebut diberi nama Atari dengan Pong sebagai *Game* pertama yang diterbitkan Atari kemudian melanjutkan aksinya dengan memproduksi home console bernama Atari 2600 pada tahun 1977.

3. Era Kejayaan Dunia *Game* (1978-1981) Ditandai dengan bermunculannya berbagai versi arcade *game* dari berbagai perusahaan *game*, baik perusahaan lama maupun baru. salah satunya adalah Taito dengan *game* *Space Invadersnya*. Atari pun tak mau ketinggalan. Asteroid diluncurkan pada tahun 1978 dan menjadi salah satu permainan interaktif terlaris pada masa lalu. Pada era ini hampir semua *game* sudah berwarna.

Sebetulnya perkembangan dunia permainan interaktif tidak hanya berhenti pada era ketiga tersebut. Kejayaan terus berlanjut hingga kini. Bahkan, bentuk permainannya pun beragam.

Jika di masa dahulu *game* hanya menjadi bentuk hiburan saja. namun, kini permainan dapat dijadikan sebagai alat edukasi di sekolah- sekolah. salah satunya peneliti menggabungkan antara permainan *dice game* dan *board game*. Namun, dalam hal ini peneliti tidak menggunakan papan melainkan bahan spanduk berukuran besar yang dapat digunakan oleh seluruh siswa di kelas. Permainan ini seperti ular tangga.

d. *Board game*

Board dalam bahasa Inggris berarti papan, games adalah permainan. Maka, *board game* adalah papan permainan. *Board game* ini terbuat dari cetakan gambar yang dibuat menggunakan cetakan komputer (Hakim,2019:39).

e. Langkah-Langkah *Board game*

Pada permainan ini terdapat tata cara dan ketentuannya sebagai berikut:

1. Pemandu menyiapkan papan, dadu dan kartu
2. Setiap pemain melempar dadu untuk berjalan lalu mengambil sebuah kartu
3. Setiap pemain dapat berjalan lanjutan baik maju maupun mundur sesuai dengan ketentuan kartu yang diambil ketika sudah dapat menjawab teka teki pada kartu
4. Setiap orang melakukan permainan secara bergantian dan berkelompok
5. Pemain yang sampai garis finish terlebih dahulu, maka ia menjadi pemenangnya.

Sugianto, dkk. (2015) menyatakan board game adalah jenis permainan dimana alat-alat atau bagian permainan ditempatkan, dipindahkan, atau

digerakkan pada permukaan yang telah ditandai atau dibagi menurut seperangkat aturan. Sedangkan Wulandari, dkk. (2021:164) menyatakan bahwa *board game* suatu permainan yang diciptakan melalui media nyata yaitu papan *game* yang dibuka di atas meja dan permainan ini banyak terjadi interaksi baik dari pemain atau komponen papan permainan tersebut. *Board game* juga menggunakan media nyata yang membuat para pemain saling berinteraksi tatap muka dan dalam *board game* diciptakan sebuah tema dalam permainan serta aturan-aturan yang sudah ada.

Board game merupakan salah satu media yang dapat dijadikan simulasi berkendara dan mengalami keadaan berkendara di jalan raya serta mengerti edukasi tentang keselamatan berkendara Elianta (2018:82).

f. Keunggulan *Board Game*

Begitu banyak alasan *game* sangat direkomendasikan dalam pembelajaran, karena *game* memiliki keunggulan (Jamil,2010:8-12) penulis buku 99 *Game Anak & Remaja Muslim* mengungkapkan. Ada 7M yang menjadi keunggulan *game*, diantaranya:

1. Mudah

Dalam penggunaannya, *game* secara teknis mudah dilakukan. Hanya membutuhkan waktu singkat untuk membuat penjelasan tentang cara bermain dan menggunakan alat bantu.

2. Murah

Sebagian besar *game* hanya membutuhkan biaya sedikit, hanya untuk mengadakan alat bantu permainan. Meskipun adapula *game* yang memerlukan peralatan yang banyak dan mahal.

3. Menarik

Salah satu kelebihan atau kekuatan *game* adalah ada keunikannya. Suatu *game* memiliki bentuk, ciri dan teknik tersendiri yang umumnya berbeda dari kegiatan lain.

4. Menyenangkan

Game bersifat menyenangkan. Hal ini sejalan dengan fakta bahwa manusia tergolong sebagai makhluk bermain. Pengalaman masa kanak-kanan yang begitu indah ceria, bahagia dan begitu mengasyikkan kala bermain bersama teman sebaya dulu terus menjadi kenangan.

5. Massal

Dalam pelaksanaannya, *game* sangat baik bila dilakukan dengan banyak orang sekaligus. Terutama untuk *game* yang berkaitan dengan kerjasama kelompok atau team building

6. Menyederhanakan

Melalui *game*, banyak sekali kerumitan dalam kehidupan manusia yang bisa “disederhanakan”. *Game* adalah gambaran kehidupan kecil yang bisa mewakili kehidupan nyata yang lebih besar.

7. Metafora

Metafora adalah pemberian makna bukan dalam sebenarnya, melainkan lukisan berdasarkan persamaan atau perbandingan. Metafora juga bisa jadi merupakan simbol atau perlambang dari suatu keadaan.

4. Kajian Teori Pembelajaran IPA

a. Pengertian IPA

Ilmu Pengetahuan Alam atau juga sering disebut Kealaman Dasar merupakan Ilmu Pengetahuan yang hanya mengkaji tentang konsep-konsep dan prinsip-prinsip dasar yang esensial tentang gejala-gejala alam semesta. Ilmu alamiah mempunyai relativitas artinya kebenaran yang ditemukan oleh manusia pada suatu saat dapat disangkal (ditolak) atau diubah dengan kebenaran yang baru. Teori yang tidak cocok lagi dengan hasil-hasil pengamatan baru diganti dengan teori yang lebih memenuhi keperluan. Adapun pengertian Ilmu Pengetahuan Alam menurut para ahli sebagai berikut.

Trianto (2014:136-137) mendefinisikan IPA adalah suatu kumpulan teori yang sistematis, penerapannya secara umum terbatas pada gejala-gejala alam, lahir, dan berkembang melalui metode ilmiah seperti observasi dan eksperimen serta menuntut sikap ilmiah.

Sujana (2013:25) pada dasarnya ilmu pengetahuan alam (IPA) atau yaitu mempelajari mengenai gejala alam beserta isinya sebagaimana adanya, serta terbatas pada pengalaman manusia. Dalam usahanya menafsirkan gejala alam tersebut, manusia berusaha untuk mencari penjelasan tentang berbagai kejadian,

penyebab, serta dampak yang ditimbulkannya dengan menggunakan metode ilmiah. Metode ilmiah inilah yang merupakan jembatan antara penjelasan secara teoritis dengan pembuktian secara empiris.

Ramadhani (2019:3) Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) merupakan suatu ilmu yang menawarkan cara-cara kepada kita untuk dapat menjawab pertanyaan-pertanyaan itu, IPA pun menawarkan cara kepada kita untuk dapat memahami kejadian, fenomena, dan keragaman yang terdapat di alam semesta, dan yang paling penting adalah IPA juga memberikan pemahaman kepada kita bagaimana caranya agar kita dapat hidup dengan cara menyesuaikan diri terhadap hal-hal tersebut.

Pendapat di atas dapat disimpulkan IPA merupakan suatu kumpulan teori yang sistematis yang berkembang melalui metode ilmiah seperti observasi dan eksperimen serta menuntut sikap ilmiah untuk memahami kejadian, fenomena, dan keragaman yang terdapat di alam semesta.

b. Tujuan Pembelajaran IPA

Adapun tujuan umum pembelajaran IPA adalah penguasaan peserta didik untuk memahami sains dalam konteks yang lebih luas, terutama dalam kehidupan sehari-hari. Tujuan khusus yang berorientasi pada hakikat sains adalah menguasai konsep-konsep sains yang kompleks dan bermakna bagi peserta didik melalui kegiatan pembelajaran.

Pratiwi (2019:4-5) menyatakan tujuan Pembelajaran IPA : (1) bahwa sains bermanfaat bagi suatu bangsa, (2) bila diajarkan sains menurut cara yang tepat,

maka sains merupakan suatu mata pelajaran memberikan kesempatan berpikir kritis bagi peserta didik, (3) bila sains diajarkan melalui percobaan yang dilakukan sendiri oleh anak, maka sains tidaklah sebuah mata pelajaran yang bersifat halapan belaka, (4) mata pelajaran ini memiliki nilai-nilai Pendidikan yaitu mempunyai potensi yang dapat membentuk kepribadian anak secara keseluruhan.

Ramadha (2019:1) menyatakan tujuan pembelajaran IPA : (1). Mengembangkan rasa ingin tahu dan suatu sikap positif terhadap sains, teknologi, dan masyarakat,(2) Mengembangkan keterampilan proses untuk menyelidiki alam sekitar, memecahkan masalah, dan membuat keputusan, (3) Mengembangkan pengetahuan dan pemahaman konsep-konsep sains yang akan bermanfaat dan dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari (4) Mengembangkan kesadaran tentang peran dan pentingnya sains dalam kehidupan sehari-hari, (5) Mengalihkan pengetahuan, keterampilan, dan pemahaman ke bidang pengajaran lain, (6) Ikut serta dalam memelihara, menjaga, dan melestarikan lingkungan alam. Menghargai berbagai macam bentuk ciptaan Tuhan di alam semesta ini untuk dipelajari, (7) Memperoleh bekal pengetahuan, konsep, dan keterampilan IPA sebagai dasar untuk melanjutkan pendidikan ke tingkat lebih tinggi.

Susanto (2013:171) menyatakan tujuan Pembelajaran sains di sekolah dasar dikenal dengan pembelajaran ilmu pengetahuan alam (IPA). Konsep IPA di sekolah dasar merupakan sebuah konsep yang karena masih belum terpisah sendiri-sendiri seperti mata pelajaran fisika, kimia, dan biologi.

Pendapat di atas dapat disimpulkan Tujuan Pembelajaran IPA adalah suatu mata pelajaran memberikan kesempatan berpikir kritis bagi peserta didik Mengembangkan keterampilan proses untuk menyelidiki alam sekitar, memecahkan masalah, dan membuat keputusan Mengembangkan pengetahuan dan pemahaman konsep-konsep sains yang akan bermanfaat dan dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari seperti mata pelajaran fisika, kimia, dan biologi.

B. Kerangka Konseptual

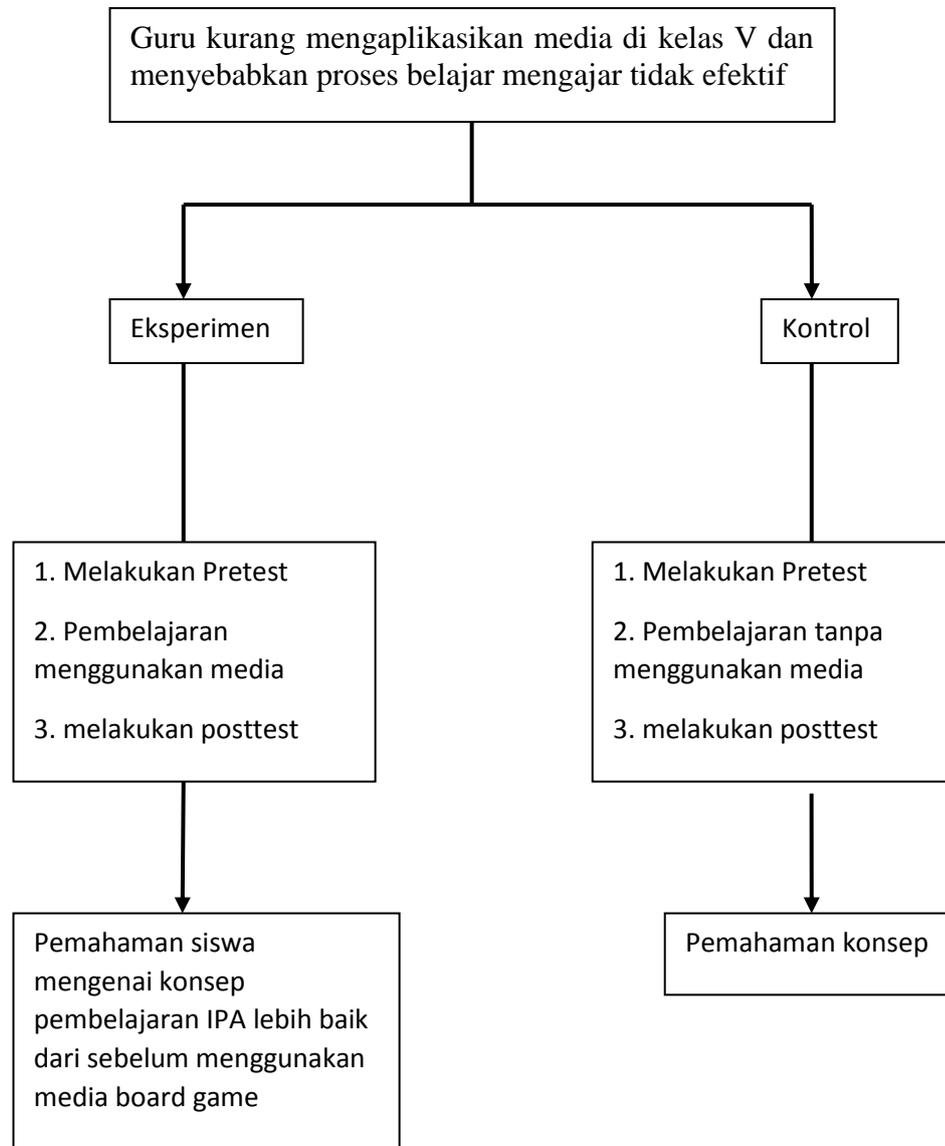
IPA merupakan suatu kumpulan teori yang sistematis yang berkembang melalui metode ilmiah seperti observasi dan eksperimen serta menuntut sikap ilmiah untuk memahami kejadian, fenomena, dan keragaman yang terdapat di alam semesta.

Pembelajaran yang bermakna sangat diperlukan untuk memahami materi pada pembelajaran IPA. Pemahaman tentang konsep, yang ditransformasikan ke dalam pembelajaran yang menyenangkan. Mereka masih butuh refreshing dan banyak ingin tahu dalam pembelajaran maka dari itu dibutuhkan penyegaran agar tidak monoton dengan mendengarkan ceramah. Memunculkan permainan sebagai media dalam pembelajaran di kelas, pastilah menjadi penyegaran baru di dalam kelas dan menimbulkan ketertarikan bagi siswa. Selain proses belajar yang tradisional, kurangnya guru mengeksplorasi media yang ada sebagai sumber belajar membuat pemahaman konsep akan lebih sulit.

Melalui media *board game* guru dapat mengaktifkan kembali otak limbik siswa yakni otak yang terkecil namun menyimpan jangka panjang sehingga

mengaktifkan suasana kelas dan membangun motivasi siswa untuk belajar. Dari uraian diatas terlihat bahwa penggunaan media sangat dibutuhkan untuk membantu siswa dalam memahami materi dalam pembelajaran tematik sehingga diduga media *board game* dapat mempengaruhi hasil belajar siswa.

Dalam penelitian ini, akan diukur hubungan antara variabel media *board game* dengan pemahaman konsep pembelajaran IPA. Oleh karena itu, akan dilakukan eksperimen untuk mengetahui hubungan kedua variabel tersebut dengan melibatkan satu kelompok belajar yaitu kelompok eksperimen. sedangkan kelompok eksperimen adalah kelompok yang memperoleh perlakuan. Uraian kerangka pikir penelitian ini seperti pada gambar berikut.



Gambar 2.1 Bagan Kerangka Konseptual

C. Hipotesis Penelitian

Hipotesis diartikan dengan dugaan sementara terhadap permasalahan yang diteliti dengan menghubungkannya kepada landasan teori dan kerangka berpikir yang dibangun, sehingga nantinya akan diuji kebenarannya melalui data-data yang diperoleh dari lapangan (Ishaq, 2017). Sebagaimana judul penelitian, yaitu : Efektivitas Penggunaan Media *Board Game* Terhadap Pemahaman Konsep Pembelajaran IPA UPT SD Negeri 060880 Medan Polonia, maka dapat dirumuskan hipotesisnya :

1. Ho : Tidak ada pengaruh penggunaan media *board game* terhadap pemahaman konsep pembelajaran IPA kelas V UPT SD Negeri 060880 Medan Polonia.
2. Ha : Terdapat pengaruh penggunaan media *board game* terhadap pemahaman konsep pembelajaran IPA kelas V UPT SD Negeri 060880 Medan Polonia

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Lokasi dan Waktu Penelitian

Lokasi penelitian dilakukan di UPT SD Negeri 060880 Medan Polonia tepatnya di Jl. Polonia Gg. B Kec. Medan Polonia, Kota Medan, Sumatera Utara. Penelitian ini dilakukan pada bulan Maret 2022 sampai bulan Agustus 2022. Jadi, dapat disimpulkan bahwa penelitian ini dilakukan selama Empat bulan. Untuk lebih jelasnya tentang rician waktu penelitian dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 3.1 Rencana Penelitian

Jenis Kegiatan	Bulan									
	Januari	Februari	Maret	April	Mei	Juni	Juli	Agustus	September	Oktober
	2022									
Penyusunan Proposal	■									
Bimbingan Proposal	■	■	■							
Acc Proposal		■	■							
Seminar Proposal					■					
Revisi Proposal						■	■			
Pelaksanaan Penelitian							■	■		
Pengolahan Data, Analisis data								■	■	
Bimbingan Skripsi									■	■
Penyelesaian Laporan Skripsi										■

B. Populasi dan Sampel

1. Populasi

Menurut Sugiyono (2018:12) Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas : objek/ subjek yang mempunyai kuantitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulan. Subjek penelitian merupakan tempat atau lokasi data variabel yang akan digunakan. Adapun populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas V UPT SD Negeri 060880 Medan Polonia T.A 2022-2023 yang berjumlah 37 siswa.

2. Sampel

Menurut Sugiyono (2018:120) Sampel penelitian adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Sampel penelitian memiliki karakteristik populasi yang diamati. Sampel dalam penelitian ini yaitu satu kelas yang masih merupakan anggota populasi. Adapun teknik *sampling* yang digunakan dalam penelitian ini yaitu *Sampling Jenuh*. Menurut sugiyono (2016:124) *Sampling Jenuh* adalah penentuan sampel yang anggota populasi digunakan sebagai sampel. Adapun distribusi sampel bisa dilihat pada Tabel 3.2 berikut.

Tabel 3.2 Sampel Distribusi Penerima Perlakuan

No	Kelas	Jumlah Siswa	
		L	P
1	Kelas Eksperimen	7	11
2	Kelas Kontrol	9	11
Total		37	

Sumber : Data UPT SD Negeri 060880 Medan Polonia

C. Desain Penelitian

Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan metode penelitian eksperimen, lebih tepatnya *Quasi Experiment*. Menurut Sugiyono (2013:107) penelitian eksperimen adalah metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendalikan. Bentuk dari desain penelitian yang digunakan adalah “*Nonequivalent Control Group Design*” yaitu kelompok eksperimen dan kelompok control tidak dipilih secara acak.

Tabel 3.3 Desain Penelitian *Nonequivalent Control Group Design*

Kelas	<i>Pretest</i> (Tes Awal)	Perlakuan	<i>Posttest</i> (Tes Akhir)
Eksperimen	O ₁	X	O ₂
Kontrol	O ₃		O ₄

Sumber : Sugiyono (2016:116)

Keterangan:

X : Pemberian *treatment* kepada peserta didik

O₁ : Nilai *pretest* peserta didik pada kelas eksperimen (sebelum diberi *treatment*)

O₂ : Nilai *posttest* peserta didik pada kelas eksperimen (setelah diberi *treatment*)

O₃ : Nilai *pretest* peserta didik pada kelas kontrol (sebelum diberi *treatment*)

O₄ : Nilai *posttest* peserta didik pada kelas kontrol (setelah diberi *treatment*)

D. Variabel Penelitian

Variabel penelitian adalah suatu atribut atau sifat atau nilai dari orang, obyek, organisasi, atau kegiatan yang mempunyai variasi tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya (Sugiyono, 2018 :66). Variabel adalah suatu konsep yang dapat dibedakan menjadi dua, yakni bersifat kuantitatif dan kualitatif. Adapun variabel dalam penelitian ini terdiri dari variabel *independen* dan variabel *dependen*.

1. Variabel *Independen* (bebas)

Menurut Sugiyono (2018:64) variabel independen adalah variabel yang mempengaruhi atau yang menjadi sebab perubahannya atau timbulnya variabel dependen (terikat). Adapun variabel independen dalam penelitian ini adalah media *Board Game*.

2. Variabel *Dependen* (terikat)

Menurut Sugiyono (2018:64) variabel *Dependen* merupakan variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat, karena adanya variabel bebas. Adapun variabel *dependen* dalam penelitian ini adalah Pemahaman Konsep Pembelajaran IPA.

E. Definisi Operasional Penelitian

Definisi operasional variabel adalah suatu informasi yang menjabarkan secara sederhana indikator-indikator yang terdapat dalam variabel yang diteliti. Adapun yang menjadi definisi operasional variabel dalam penelitian ini ialah:

1. Pemahaman konsep pembelajaran IPA adalah hasil belajar yang akan dicapai dalam kegiatan pembelajaran IPA. Pemahaman konsep untuk setiap siswa tidaklah sama, karena setiap siswa mempunyai kemampuan yang berbeda-beda untuk memahami atau menangkap makna dan fakta dari apa yang dipelajarinya.
2. Media *board game* adalah sebuah permainan yang dilakukan di atas sebuah papan yang terdapat banyak kotak yang di setiap kotaknya memiliki perintah, pertanyaan, kesempatan, dan sebagainya. Para pemain akan melempar dadu

dan berpindah tempat sesuai dengan angka yang keluar dari dadu, kemudian pemain berjalan di atas papan tempat pemain berhenti dan akan ada sesuatu (perintah, pertanyaan, kesempatan) pada kotak tersebut. Dengan kata lain, *board game* adalah suatu permainan yang menggunakan dadu dan pemain akan bergerak sesuai angka dan berjalan sepanjang papan berdasarkan aturan-aturan yang tertera pada pada setiap kotak tersebut.

F. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian adalah suatu alat yang digunakan mengukur fenomena alam maupun sosial yang diamat Sugiyono (2016:102). Alat tes yang akan digunakan untuk memperoleh data dalam penelitian ini adalah soal tes berupa soal pilihan ganda kepada sampel untuk dikerjakan secara individu. Data yang diperlukan dalam penelitian ini adalah data yang menunjukkan pemahaman konsep siswa setelah melakukan proses pembelajaran dengan menggunakan media *board game*. Data yang diperoleh melalui instrumen penelitian selanjutnya diolah dan dianalisis untuk mendapatkan kesimpulan. Maka instrumen penelitian yang digunakan adalah sebagai berikut.

a. Lembar tes

Teknik tes meliputi tes lisan, tes tertulis dan tes perbuatan. Tes lisan berbentuk pertanyaan lisan di kelas yang dilaksanakan pada saat pembelajaran di kelas berlangsung atau berakhir pembelajaran. Tes tertulis adalah tes yang dilaksanakan secara tertulis, baik pertanyaan maupun jawabannya. Tes tertulis dapat berbentuk obyektif.

Tabel 3.4 Kisi-Kisi Instrumen Tes

Kompetensi Dasar	Indikator	Bentuk Soal	No Soal	Jumlah Soal
Menganalisis pengaruh kalor terhadap perubahan suhu dan wujud benda dalam kehidupan sehari-hari	Menjelaskan sifat-sifat benda padat, cair dan gas (C1)	Pilihan ganda	1,2,3,11,16,17,18,19,20,21, 22,25,27,28,31,38,39,	17
Melaporkan hasil percobaan pengaruh kalor pada benda	Mengidentifikasi sifat-sifat benda padat, cair dan gas (C2)		4,5,6,7,23,24,26,29,30,32, 33,34,35,37,40,	15
	Mempraktikkan percobaan tentang sifat-sifat benda padat, cair dan gas (C3)		8,12,14,36,	4
	Mendiskusikan perbedaan sifat benda padat, cair dan gas (C4)		15,9,10,13	4

G. Uji Coba Instrumen

a.. Uji Validitas

Validitas empiris sebuah instrumen yang dapat dikatakan memiliki validitas empiris apabila sudah diuji dari pengalaman. Uji validitas instrumen dilakukan dengan menggunakan rumus korelasi product moment menurut Jaya (2019:124) sebagai berikut:

$$r = \frac{n\sum xy - (\sum x)(\sum y)}{\sqrt{\{n\sum x^2 - (\sum x)^2\} \{n\sum y^2 - (\sum y)^2\}}}$$

Keterangan:

n = Banyaknya Pasangan data X dan Y

$\sum x$ = Total Jumlah dari Variabel X

$\sum y$ = Total Jumlah dari Variabel Y

$\sum x^2$ = Kuadrat dari Total Jumlah Variabel X

$\sum y^2$ = Kuadrat dari Total Jumlah Variabel Y

$\sum xy$ = Hasil Perkalian dari Total Jumlah Variabel X dan Variabel Y

Langkah-langkah uji validitas empiris dengan menggunakan SPSS 19 menurut Wijaya (2011:116) sebagai berikut:

1. Buka aplikasi SPSS. Silahkan masukkan skor total masing-masing variabel
2. Klik analyze > Correlate > Bivariate
3. Masukkan seluruh item variabel X ke variabels
4. Cek list pearson > two tailed > Flag
5. Klik Ok maka hasil uji validitas akan keluar

b. Uji Reliabilitas

Alat ukur dikatakan reliable (andal) jika alat ukur tersebut memiliki sifat konstan, stabil atau tepat, jadi alat ukur dinyatakan reliabilitas apabila diuji cobakan terhadap sekelompok subjek akan tetap sama hasilnya, walaupun dalam waktu yang berbeda, dan jika dikenakan pada lain subjek yang sama karakteristik hasilnya akan sama juga. Bentuk soal tes yang digunakan pada penelitian ini adalah soal tes pilihan ganda, karena itu untuk memperoleh koefisien reliabilitas. Rumus untuk mencari koefisien reliabilitas menggunakan rumus Alpha berikut:

$$r_{11} = \left(\frac{k}{k-1} \right) \left(1 - \frac{\sum S_i}{S_t} \right)$$

Maolani & Cahyani (2015:140)

Keterangan :

k : jumlah item dalam instrumen

St : varians dari skor total

si : varians total dari respons terhadap tiap butir pertanyaan

Adapun Langkah-langkah Pengujian reabilitas ini menggunakan aplikasi SPSS dengan menggunakan KR20 (Kuder Richardson) pada taraf signifikan 0,05 menurut Wijaya (2011:113) yaitu sebagai berikut :

1. Klik Analyze > Scale > Reliability Analysis
2. Masukkan seluruh variabel X ke Items
3. Pastikan pada model terpilih Alpha
4. Klik Statistic dan akan muncul tampilan Reliability Analysis Statistic, kemudian pada kolom Descriptive for, centang Scale dan Scale if item deleted lalu klik Continue
5. Klik Ok, maka hasil uji reliabilitas akan keluar

H. Teknik Analisis Data

1. Uji Prasyarat

Pengujian dilakukan untuk menganalisis data sehingga data yang akan dianalisis memiliki distribusi normal yang dilakukan melalui beberapa tahap yaitu:

a. Uji Normalitas

Menurut Jaya (2019:212) uji normalitas merupakan uji statistik parametrik

yang bekerja dengan asumsi bahwa data setiap variabel penelitian yang akan dianalisis membentuk distribusi normal. Perhitungan dilakukan dengan menggunakan uji *Kolmogorov Smirnov* pada SPSS 19 dengan taraf signifikan > 0.05 dengan menggunakan bantuan program komputer SPSS versi 19 Adapun untuk melakukan uji normalitas digunakan rumus sebagai berikut:

$$Z_i = \frac{X_i - \bar{X}}{S}$$

(Jaya, 2019:213)

Keterangan:

Z_i : Bilangan baku

\bar{X} : Rata - rata sampel

S : Simpangan baku

Langkah-langkah uji normalitas data dengan menggunakan SPSS 19 menurut Wijaya (2011:129) adalah sebagai berikut:

1. Aktifkan aplikasi SPSS
2. Buka *file* SPSS dengan nama Data Uji Normalitas.sav
3. Lihat pada *Variabel View*
4. Selanjutnya lihat/aktifkan *Data View*
5. klik *Analyze* Selanjutnya pilih *Descriptive Statistics* kemudian klik *Explore* dan selanjutnya masukkan variabel umur ke dalam kota *Dependent List*
6. Kemudian klik *Both* pada bagian *Display* terletak di bagian bawah) dan biarkan kotak *Statistics* sesuai *default* SPSS

7. Selanjutnya klik kotak *Plots*
8. Lihat pada *Boxplots* kemudian aktifkan klik pilih *Factor Level Together*.
9. Lihat pada bagian *Descriptive* kemudian klik *Histogram*.
10. Kemudian aktifkan *Normality Plots With Tests*
11. Selanjutnya klik *Continue* dan kemudian klik Ok, lalu lihat hasil atau *outputnya*.
12. Selanjutnya simpan *File Data* dan *output* tersebut menggunakan Menu *Save As*

b. Uji Homogenitas

Uji homogenitas digunakan untuk mengetahui apakah beberapa varians populasi adalah sama atau tidak. Perhitungan dilakukan dengan menggunakan uji *Homogeneity of Variance Test* pada *One-Way Anova* pada SPSS 19 dengan taraf signifikan > 0.05 . Adapun rumus pengujian persyaratan analisis varians dengan Uji-F menurut Jaya (2019:220) yakni :

$$F = \frac{S_1^2}{S_2^2} \text{ atau } \frac{\text{Varians terbesar}}{\text{Varians terkecil}}$$

Keterangan:

F = Uji Fisher

S_1^2 = Varians terkecil

S_2^2 = Varians terbesar

Langkah-langkah uji homogenitas data dengan menggunakan SPSS 19 menurut Wijaya (2011:67) adalah sebagai berikut :

1. Masukkan data ke dalam program SPSS.
2. Selanjutnya klik *Analyze* dan pilih *Compare Mean* dan klik pada *One Way*

Anova.

3. Selanjutnya masukkan variabel terikat (Y) yaitu model pembelajaran CIRC ke dalam kotak *Dependent List* dan masukkan Variabel Bebas (X) yaitu kemampuan membaca *intensif* ke dalam kotak *Factor*.
4. Selanjutnya klik pada menu Option dan beri tanda ceklist (✓) pada pilihan Homogeneity Of Variance Test dan kemudian klik Continue.
5. Kemudian klik Ok dan lihat hasilnya.

2. Uji Hipotesis

Uji hipotesis yang digunakan adalah uji *Independent samples t test* yang digunakan untuk mengetahui ada tidaknya perbedaan rata-rata antara dua kelompok sampel yang tidak berhubungan atau bebas (*independent*). Hipotesis diterima jika nilai *sig.* $\leq 0,05$ dan hipotesis akan ditolak jika *sig.* $> 0,05$. Kriteria uji H_0 dapat ditolak jika: *p - value* (Sig) $\leq 0,05$. Pengujian pada penelitian Ini menggunakan program SPSS 19. Adapun rumus untuk melakukan uji *Independent Sample T-Test* menurut (Sugiyono, 2016:273) yakni :

$$t = \frac{\bar{X}_1 - \bar{X}_2}{\sqrt{\frac{(n_1 - 1)s_1^2 + (n_2 - 1)s_2^2}{n_1 + n_2 - 2} \left(\frac{1}{n_1} + \frac{1}{n_2} \right)}}$$

Keterangan :

- \bar{X}_1 : Nilai rata - rata kelompok kontrol
- \bar{X}_2 : Nilai rata - rata kelompok eksperimen
- S_1 : Nilai rata - rata kelompok kontrol
- S_2 : Simpangan baku kelompok eksperimen
- n_1 : Jumlah responden kontrol
- n_2 : Jumlah responden eksperimen

Langkah-langkah uji uji independent–sample t test data dengan menggunakan SPSS 19 menurut Wijaya (2011:60) adalah sebagai berikut :

1. Pilih dan klik *menu Analyze > Compare Means > Independent-Samples T Test*, jendela *Independent-Samples T Test* ditampilkan.
2. Pindahkan variabel nilai ke kotak isian *Test Variable(s)*, dan variabel model ke kotak isian *Grouping Variable*.
3. Klik tombol *Define Groups*, jendela *Define Groups* ditampilkan, isi angka 1 (Model X) pada kotak isian *Group 1* dan isi angka 2 (Model Y) pada kotak isian *Group 2*.
4. Klik tombol *Continue*, jendela *Independent-Samples T Test* ditampilkan kembali, akhiri tombol perintah *Ok*, SPSS akan melakukan olah data dan menampilkan file berisi hasil olah data dan selanjutnya silahkan disimpan

BAB 4

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Penelitian ini adalah penelitian eksperimen yaitu siswa kelas V SD Negeri 0608880. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas V a dan kelas V b, penentuan sampel penelitian dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas V a dan siswa kelas V b, total siswa terdiri dari 44 siswa. Subjek penelitian yaitu siswa kelas V a sebagai kelas eksperimen, dan siswa kelas V b sebagai kelas kontrol. Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kuantitatif. Hasil penelitian ini akan dideskripsikan dengan kata-kata dan angka-angka. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan pre-test dan post-test. Hasil belajar dilihat dari hasil post-test kelas kontrol dan kelas eksperimen. Hasil penelitian berhasil jika media *board game* dapat efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada kelas eksperimen, karena media *board game* dapat dirumuskan sebagai unit yang lengkap terdiri atas kerangka kerja dan komponen yang terdiri dari komponen materi, pedagogi, dan teknologi. Secara kompetensi ketiganya merupakan bagian yang terpisah, namun ketiganya tidak boleh dipisahkan sebagai guru yang professional.

Berikut adalah deskripsi penggunaan media *board game* pada kelas eksperimen. Yaitu proses pada saat media *board game* digunakan oleh guru pada kelas eksperimen sebagai media belajar dalam proses mengajar di kelas. Dalam penelitian ini terlebih dahulu guru memberikan pre-test pada kelas kontrol dan kelas eksperimen. Selain itu, guru memberikan perlakuan media

board game pada kelas eksperimen. Guru sebagai eksekutor mengajarkan tentang materi perpindahan dan kalor dengan menggunakan media *board game* berupa dalam bentuk papan permainan dengan memakai media di kelas eksperimen. Guru membagikan materi kepada 37 siswa, dan menggunakan metode tanya jawab dan quiz. Sedangkan pada kelas kontrol, tetap materi tentang perpindahan dan kalor, namun tanpa menggunakan perlakuan, hanya menggunakan metode konvensional berupa ceramah. Pada kelas eksperimen, siswa di ajak untuk aktif bertanya dan menjawab. Siswa diarahkan untuk belajar memanfaatkan *board game* sebagai sarana interaksi antara guru dan siswa. Sehingga guru sebagai fasilitator mengetahui keaktifan masing-masing siswa dalam belajar. Untuk post-test kelas eksperimen dan kontrol di berikan setelah pembelajaran menggunakan media *board game* pada kelas eskperimen.

Berdasarkan data yang telah dikumpulkan, dari temuan penelitian telah direkapitulasi kemudian dianalisis untuk mengetahui Efektivitas Penggunaan Media *Board Game* Terhadap Pemahaman Konsep Pembelajaran IPA Siswa kelas v UPT SD Negeri 060880 Medan Polonia .

1. Hasil Uji Validitas

Uji validitas digunakan untuk mengukur sah, atau valid tidaknya suatu instrumen.

Tabel 4.1 Uji Validitas SPSS 19

No	Kriteria	No Soal
1	Valid	2,4,6,8,10,11,14,15,16,18,21,22,25,27,30,31,34,36,38,40
2	Tidak Valid	1,3,5,7,9,12,13,17,19,20,23,24,26,28,29,32,33,35,37,39

Keterangan :

X = item soal

Valid = R hitung > R tabel

Invalid = R hitung < R table

Berdasarkan tabel pengujian validitas N nya > 0,325 dan > 0,05 maka dapat disimpulkan bahwa yang valid berjumlah 20 item.

2. Hasil Uji Reliabilitas

Digunakan untuk mengetahui konsistensi alat ukur, apakah alat ukur yang digunakan dapat diandalkan dan tetap konsisten jika pengukuran tersebut diulang.

Tabel 4.2 Tabel Uji Reliabilitas SPSS 19

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.837	20

Tabel diatas menunjukkan bahwa nilai Cronbach's Alpha diatas nilai 0,05 sehingga instrumen penelitian ini dapat dinyatakan Reliable karena nilai Cronbach's Alpha = 0,837 > 0,05.

3. Pemahaman Konsep Dasar IPA Sebelum Menggunakan Media *Board Game* (Kelas Kontrol)

Tabel 4.3
Hasil Nilai Pre-test dan Post-test Kelas Kontrol

Descriptive Statistics						
	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation	Variance
Pretest	17	35	70	53.12	9.955	99.110
Posttest	17	67	92	81.29	6.734	45.346
Valid N (listwise)	17					

Berdasarkan tabel 4.2 diatas dari 17 responden yang diambil sebagai sampel berdasarkan skor post-test dari kelas V A. Perbedaan yang signifikan ini dapat diartikan bahwa kelompok siswa yang mendapatkan perlakuan dengan media *board game* (siswa kelas V A) dalam proses pembelajaran memiliki skor rata-rata yang lebih tinggi dibandingkan dengan kelompok siswa yang dalam proses pembelajarannya tidak menggunakan media *board game*. Lebih lanjut dapat diartikan dengan pembelajaran menggunakan media *board game* lebih efektif atau lebih dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

4. Pemahaman Konsep Dasar IPA Setelah Menggunakan Media *Board Game* (Kelas Eksperimen)

Tabel 4.4
Hasil Nilai Pre-test dan Post-test Kelas Eksperimen

Descriptive Statistics						
	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation	Variance
Pretest	20	15	70	35.45	15.793	249.418
Posttest	20	62	85	70.85	7.088	50.239
Valid N (listwise)	20					

Berdasarkan tabel 4.4 diatas dari 20 responden yang diambil sebagai sampel berdasarkan skor post-test dari kelas V B. Perbedaan yang signifikan ini dapat diartikan bahwa kelompok siswa yang tidak mendapatkan perlakuan dengan media *board game* (siswa kelas V B) dalam proses pembelajaran memiliki skor rata-rata lebih rendah dibandingkan dengan kelompok siswa yang dalam proses pembelajarannya dengan menggunakan media *board game*. Hal ini dapat diartikan dengan pembelajaran menggunakan media *board game* lebih efektif atau lebih dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

B. Uji Prasyarat

a. Uji Normalitas

Uji Normalitas kelas eksperimen dan kelas kontrol dilakukan untuk menentukan apakah data yang diperoleh berdistribusi normal atau tidak. Analisis statistik yang digunakan untuk menguji normalitas yaitu bentuk Kolmogorov test dengan bantuan SPSS versi 19 for windows, menggunakan taraf signifikan $>0,05$. Data yang dinyatakan berdistribusi normal jika nilai signifikan lebih besar dari 5% atau 0,05.

Tabel 4.5 Hasil Uji Normalitas Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

	Kelas	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
		Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Hasil Belajar Siswa	<i>Pretest</i> Eksperimen	.192	17	.097	.955	17	.544
	<i>Posttest</i> Eksperimen	.150	17	.200*	.953	17	.507
	<i>Pretest</i> Kontrol	.161	20	.183	.923	20	.113
	<i>Posttest</i> Kontrol	.206	20	.025	.898	20	.039

Berdasarkan hasil Output uji normalitas 4.7, dengan menggunakan Shapiro Wilk test dengan bantuan SPSS versi 19 for windows dengan melihat data Pretest maka nilai kelas eksperimen sebesar $0,544 > 0,05$ dan nilai kelas kontrol $0,113 > 0,05$. Maka dapat disimpulkan bahwa varians data kelas eksperimen dan kelas kontrol berdistribusi normal.

b. Uji Homogenitas

Setelah mengetahui bahwa sampel berdistribusi normal, maka langkah selanjutnya yaitu melaksanakan uji normalitas untuk mengetahui apakah kedua sampel tersebut memiliki varians yang sama. Analisis statistik yang digunakan untuk menguji homogenitas adalah bentuk uji homogenitas varians (Uji F) dengan bantuan SPSS versi 19 for windows. Taraf segnifikansi $>0,05$. Data yang dinyatakan homogen jika nilai segnifikansi lebih besar dari 5% atau 0,05.

Tabel 4.6 Hasil Uji Homogenitas Dua Varians

Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Test of Homogeneity of Variances

Pretest			
Levene Statistic	df1	df2	Sig.
.385	1	35	.539

Dari hasil Ouput pada tabel 4.8 dengan mennggunakan bentuk uji F, nilai signifikansi adalah 0,539. Nilai signifikansi $0,539 > 0,05$ maka dapat disimpulkan bahwa siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol berasal dari populasi-populasi yang memiliki varians sama, maka dua kelas tersebut

berdistribusi homogen.

C. Uji Hipotesis

Untuk menguji hipotesis, menggunakan analisis uji T (T-Test), yaitu Independent Sample T-Test. Analisis yang digunakan untuk menganalisis uji hipotesis adalah dengan bantuan SPSS versi 19 for windows. Dasar pengambilan keputusan. Menurut Ramadhani (2021:272),

1. Jika nilai signifikansi $<0,05/t_{hitung} > t_{tabel}$, maka terdapat pengaruh penggunaan media *board game* terhadap pemahaman konsep pembelajaran IPA siswa kelas Negeri 060880 Medan Polonia
2. Jika nilai signifikansi $>0,05/t_{hitung} < t_{tabel}$, maka tidak terdapat pengaruh penggunaan media *board game* terhadap pemahaman konsep pembelajaran IPA Siswa Kelas V UPT SD Negeri 060880 Medan Polonia.

Hasil pengujian hipotesis adalah sebagai berikut

Tabel 4.7 Hasil Uji Hipotesis

Independent Samples Test

	Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means					
	F	Sig.	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
							Lower	Upper
Hasil Belajar Siswa	.385	.539	35	.000	10.444	2.286	5.804	15.084
			34.534	.000	10.444	2.276	5.822	15.067

Berdasarkan tabel 4.7 dapat dilihat bahwa nilai signifikansi (*2 tailed*) adalah 0,000. Berarti $0,000 < 0,05$. Maka dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh penggunaan media *board game* terhadap pemahaman konsep pembelajaran IPA kelas V UPT SD Negeri 060880 Medan Polonia.

D. Diskusi Hasil Pembahasan

Pada hasil penelitian ini menunjukkan bahwa pembelajaran yang menggunakan media *board game* mempunyai efektivitas yang cukup baik daripada pembelajaran tanpa menggunakan media *board game*. Ini ditunjukkan dari hasil analisis Independent Sample t Test-hitung = 0,00 dan $0,00 > \text{Level of Significant} = 0,05$. Pada kelas eksperimen rata-rata awal sebesar 53,11 dan rata-rata akhir setelah diberi pembelajaran dengan menggunakan media *board game* meningkat menjadi 81,29. Sedangkan anak kelas kontrol rata-rata awal adalah 41,70 dan rata-rata akhir setelah pembelajaran tanpa menggunakan media *board game* sebesar 83,35. Hal ini menunjukkan bahwa kelompok siswa yang mendapatkan perlakuan dengan menggunakan media *board game* (siswa kelas V A) dalam proses pembelajaran memiliki skor rata-rata lebih tinggi dibandingkan dengan kelompok siswa yang dalam proses pembelajarannya tanpa menggunakan media *board game* (siswa kelas V B).

Hasil penelitian ini ternyata sejalan dengan teori yang digunakan oleh peneliti dalam penelitian ini yaitu teori kerucut yang dikemukakan oleh Edgar Dale. Dale mengemukakan sebagai seorang pendidik yang memiliki kewajiban dalam melaksanakan kegiatan belajar mengajar, memilih media pembelajaran merupakan tahap yang sangat penting untuk menghadirkan pembelajaran yang

berkualitas. Untuk memilih media pembelajaran yang tepat, pengajar atau pendidik perlu mempertimbangkan kualitas media pembelajaran baik dari sisi media itu sendiri maupun dari sisi pengguna, baik itu peserta didik maupun pengajar atau pendidik yang melakukan proses pembelajaran dengan peserta didiknya. Sehingga melalui pemilihan media pembelajaran yang tepat dengan pertimbangan kerucut pengalaman Edgar Dale dan konsep keragaman gaya belajar ini, maka guru pada akhirnya akan dapat menentukan media pembelajaran yang sesuai dengan keragaman gaya belajar peserta didik yang diajarnya.

Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Permana & Wahyudi (2020:1) menyatakan bahwa media *board game* efektif untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah. Kajian penelitian tersebut sama-sama meneliti tentang efektivitas media *board game*. Sedangkan perbedaannya adalah dalam penelitian memfokuskan penelitian terhadap kemampuan pemecahan masalah siswa SD.

Selanjutnya penelitian yang dilakukan oleh Sawitri (2019:72) hasil penelitian menunjukkan bahwa media *board game* efektif terhadap kemampuan pemecahan masalah. Kajian penelitian tersebut adalah sama-sama meneliti tentang media *board game*. Sedangkan perbedaannya adalah dalam penelitian memfokuskan penelitian terhadap kemampuan pemecahan masalah pada pembelajaran Tematik di SD.

Media *board game* ini, membuka kesempatan bagi guru dalam proses belajar mengajar di dalam kelas. Oleh sebab itu, dengan adanya proses pembelajaran dengan menggunakan media *board game*, suasana di dalam kelas

jadi tidak membosankan, karena memakai alat pendukung seperti papan permainan karena di dalam media tersebut terdapat gambar-gambar tentang tematik yang dapat menarik siswa untuk belajar dan bermain, maka dari itu proses pembelajaran menggunakan media *board game* ini membuat siswa semangat belajar apalagi terdapat Quiz didalamnya. Suatu proses pembelajaran bisa dikatakan berhasil apabila jika pelajaran itu bisa membangkitkan proses belajar belajar yang efektif. Hasil belajar merupakan hasil dari suatu interaksi tindak belajar dan tindak mengajar. Hasil belajar digunakan guru untuk dijadikan ukuran atau kriteria dalam suatu tujuan Pendidikan.

Dari hasil penelitian ini, bahwa pembelajaran dengan menggunakan media *board game* memberikan kemudahan dan kreatifitas guru dalam mengajar karena sangat mudah untuk siswa memahami apa yang diajarkan. Di dalam *board game* ini materi yang disajikan secara singkat dan jelas. Maka dari itu, daya ingat siswa pada proses belajar meningkat akibat proses belajar mengajar dengan menggunakan media *board game*. Kesimpulannya yaitu *board game* bisa sebagai media dan metode belajar yang efektif meningkatkan hasil belajar siswa. Di samping kelebihan yang diperoleh dengan menggunakan media *board game* dalam belajar mengajar. Terdapat pula kendala-kendala. Kendala tersebut yaitu kemauan guru untuk membuat dan menyiapkan materi atau media *board game* berkurang, membuatnya memerlukan waktu banyak, yang mana di dalam *board game* harus didesain semanarik mungkin untuk siswa supaya lebih semangat belajarnya. Guru enggan untuk melepaskan cara-cara konvensional yaitu

mengandalkan buku paket dan LKS sebagai media belajar dan ceramah sebagai metode yang selama ini dipakai.

Dengan demikian, penerapan media *board game* berhasil meningkatkan semangat dan gairah belajar siswa. Tujuan utama media *board game* adalah untuk meningkatkan efisiensi dan efektivitas pembelajaran di sekolah, baik waktu, fasilitas, maupun tenaga guna mencapai tujuan secara optimal.

E. Keterbatasan Penelitian

Pada penelitian ini yang menjadi sumber utama dari keterbatasan suatu penelitian adalah sampel dan instrumen yang digunakan. Sebagai peneliti biasa peneliti tidak lepas dari kesilapan yang disebabkan keterbatasan yang peneliti miliki secara materi. Dalam penyelesaian penelitian ini banyak kendala yang dihadapi baik pada aspek penulisan, pengumpulan data dan menganalisis data.

Selain keterbatasan tersebut, peneliti menyadari bahwa kemampuan pendidik dalam menyajikan materi secara bermakna dengan menggunakan media *board game* belum sepenuhnya sempurna. Oleh karena itu, peneliti perlu mengadakan pendekatan dan pengembangan materi agar lebih baik. Serta waktu penelitian yang sangat singkat membuat peneliti kurang maksimal dalam melaksanakan pengumpulan data dan pengawasan kepada responden, hal ini dikarenakan proses belajar mengajar menerapkan sistem gelombang yaitu maksimal hanya dua jam dalam sekali pertemuan.

Akibat dari beberapa faktor keterbatasan diatas, jadi penelitian ini masih terdapat banyak kekurangan. Untuk itu, peneliti sangat mengharapkan kritik

dan saran yang membangun untuk kesempurnaan penelitian ini.

BAB V

KESIMPULAN IMPLIKASI DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian diatas, maka dapat disimpulkan bahwa:

1. Pada kelas kontrol mendapat nilai rata-rata pretest ke posttest mengalami kenaikan. Rata-rata awal adalah 41,70 dan rata-rata akhir setelah pembelajaran tanpa menggunakan media *board game* sebesar 83,35.
2. Pada kelas eksperimen mendapat nilai rata-rata pretest ke posttest siswa juga mengalami kenaikan. Pada kelas eksperimen rata-rata awal sebesar 53,11 dan rata-rata akhir setelah diberi pembelajaran dengan menggunakan media *board game* meningkat menjadi 81,29.
3. Pada analisis uji hipotesis dimana dengan menggunakan uji t (*independent sampel t test*) dengan cara membandingkan data posttest kelas eksperimen dengan posttest kelas kontrol diperoleh kesimpulan bahwa terdapat Efektivitas Penggunaan Media Board Game Terhadap Pemahaman Konsep Pembelajaran IPA Siswa Kelas V UPT SD Negeri 060880 Medan Polonia.

B. Implikasi

Berdasarkan kesimpulan diatas, maka dapat dikemukakan implikasi sebagai berikut:

1. Bagi sekolah, pembelajaran menggunakan media *board game* diharapkan bisa pro aktif dalam memfasilitasi mutu layanan pendidikan.

2. Bagi guru, pembelajaran menggunakan media *board game* dalam kegiatan pemahaman konsep dasar IPA bisa dijadikan alternatif pilihan pembelajaran dalam menciptakan suasana belajar yang lebih menarik, menyenangkan, kreatif, variatif serta dapat meningkatkan kemampuan membaca intensif siswa.
3. Bagi siswa, penerapan media *board game* dapat mengajarkan siswa banyak hal, terutama dalam hal membaca intensif. Selain itu, siswa banyak dilatih menuliskan ide pokok serta menuliskan kembali isi bacaan menggunakan bahasa sendiri. Siswa dilatih bekerjasama dalam kelompok untuk mengerjakan tugas, sehingga membuat siswa menjadi aktif dalam bertukar pendapat, serta memiliki keberanian dan kepercayaan diri dalam mengemukakan hasil temuannya.
4. Bagi peneliti, penerapan media *board game* ini menjadi sebuah pembelajaran tersendiri bagi peneliti. Sebagai calon guru yang berkompeten dimana menginginkan siswanya untuk memiliki kemampuan membaca yang tinggi.
5. Bagi peneliti selanjutnya, penerapan media *board game* ini menjadi sebuah pembelajaran untuk dimasa mendatang dan penelitian ini bisa menjadi ilmu atau bahan referensi.

C. Saran

Berdasarkan kesimpulan dan implikasi diatas, maka peneliti memberikan saran sebagai berikut:

1. Bagi sekolah diharapkan untuk lebih memperhatikan sarana dan prasarana yang dapat digunakan untuk menggasak penerapan media *board game*. Sehingga dalam penerapan media pembelajaran tersebut dapat lebih maksimal serta meningkatkan kualitas pembelajaran.
2. Bagi guru diharapkan untuk menyiapkan inovasi-inovasi baru dalam penerapan media *board game*. Sehingga penerapan media pembelajaran lebih menarik dan lebih bagus serta agar tercapainya peningkatan siswa khususnya dalam pemahaman konsep dasar IPA.
3. Bagi siswa diharapkan lebih berperan aktif dalam proses pembelajaran, perbanyaklah minat dalam membaca buku, selalu mengerjakan tugas yang diberikan guru, serta lebih meningkatkan usaha belajar sehingga dapat memperoleh hasil belajar yang optimal.
4. Bagi peneliti lain diharapkan untuk menerapkan mata pelajaran lain sehingga dapat terlihat apakah media *board game* berhasil jika diterapkan pada mata pelajaran selain tematik, serta dapat mengembangkan teori yang berhubungan dengan media *board game*.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdul, Kadir. (2014), "*Pengenalan Sistem Informasi Edisi Revisi*", Yogyakarta : Andi.
- Abidin, Z. (2016). Penerapan Pemilihan Media Pembelajaran. *Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*. Vol. 1 No. 1 Hal. 9-20.
- Agustina, C., & Wahyudi, T. (2015). Aplikasi Game Pendidikan Berbasis Android Untuk Memperkenalkan Pakaian Adat Indonesia. 1(1), 1–8.
- Ahmad Susanto. 2013. *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Kencana Prenadamedia Group.
- A,M, Sardiman. 2014. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Depok: PT Rajagrafindo Persada .
- Anggraini, P. D., & Wulandari, S. S. (2021). Analisis Penggunaan Model Pembelajaran Project Based Learning Dalam Peningkatan Keaktifan Siswa. *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (JPAP)*, 9(2), 292–299.
- Asih Mardati dan Muhammad Nur Wangid, (2015). Pengembangan Media Permainan Kartu Gambar dan Teknik Make A Match. *Jurnal Prima edukasi*, Vol 3 No 2.
- Arsyad, A. (2013). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafndo Persada
- Arsyad. (2014). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Press.
- Arsyad. (2015). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Arsyad, A. (2016). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Arsyad, A. (2019). *Media Pembelajaran Edisi Revisi 16*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Asyhar, Rayandra (2012). *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Jambi: Refrensi.
- Ayu M. W., Rinanda P. (2021). Perancangan Board Game Edukatif Tentang Budaya Indonesia Untuk Anak Sekolah Dasar. *Jurnal FSD*. 2(1), 163-176.
- Catono, Randi (2013). *Gerbang Kreativitas: Jagat Permainan Interaktif*, Jakarata: Bumi Aksara.
- Ekayani, P. (2017). Pentingnya penggunaan media pembelajaran untuk meningkatkan prestasi belajar siswa. *Jurnal Falkultas Ilmu Pendidikan Ganesha Singaraja*, 2 (1), 1-11.

- Elianta, dkk. (2018). Perancangan Board Game Sebagai Media Pembelajaran Keselamatan Berkendara Untuk Remaja Dengan Mekanik Dice Rolling. *Journal of Natural Science and Engginering*, (2), 81-90.
- Fantasyah. (2015). *Basis Data*. Bandung: Informatika Bandung.
- Fauzi, F. (2019). Efektivitas Media Neo Snake and Ladder Game Terhadap Kemampuan Komunikasi Matematis Siswa. *Jurnal Pendidikan Dasar*. 1(1), 11-20.
- Ishaq, I. (2017). Metode Penelitian Hukum dan Penulisan Skripsi, Tesis, serta Disertasi.
- Irsa Dora, Rita Wiryasaputra, Sri Primaini, (2015), "Perancangan Aplikasi Game Edukasi Pembelajaran Anak Usia Dini Menggunakan Linear Congruent Method (LCM) Berbasis Android ". *Jurnal Informatika*. Global Volume 6 No.1.
- Jamil, Sya'ban (2010). *99 Games Anak & Remaja Muslim*. Jakarta: PT Gramedia.
- Jaya. (2019). Penerapan Statistik Untuk Penelitian Pendidikan. Jakarta: Prenada Media Grup
- Jihad, A dan Abdul Haris (2012) *Evaluasi Pembelajaran*. Yogyakarta: Mutu Presindo.
- Mailani, Elvi, dkk. (2019). *Media Pembelajaran Matematika Malang*: CV. Azizah Publishing.
- Maulani dan Cahyana. (2015). Metodologi Penelitian Pendidikan. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada
- Miftah, M. (2013). Fungsi, dan Peran Media Pembelajaran Sebagai Upaya Meningkatkan Kemampuan Belajar Siswa. *Jurnal Kwangsa*. 1(2), h. 95-105.
- Nabila Z. T., Andi, M., Fajar, A. (2020). Efektivitas Media Board Games Digital Pada Materi Degree of Comparison Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Bahasa Inggris Siswa SMP di Surabaya. *Jurnal Teknologi Pendidikan*. 5(2), 67-77.
- Pangastuti, R. dan Hanum S.F. (2017). Pengenalan Abjad pada Anak Usia Dini Melalui Media Kartu Huruf. *Indonesia Journal Of Early Childhood Islamic Education*. 1(1), h. 21-66.

- Permananda dan Wahyudi. (2020). Efektivitas *Board Game* Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Sekolah Dasar*.1(1), h. 1-7
- Pratiwi, Indah. (2021). *IPA Untuk Pendidikan Guru Sekolah Dasar*. Medan: Umsu.
- Priyambodo, Sudi. (2016). Peningkatan Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis Siswa Dengan Metode Pembelajaran Personalized Sistem of Intruction. *Jurnal Pendidikan Matematika*. Vol.1 N0.1.
- Ramadhani, Sulistyani Putri. (2019) *Konsep Dasar IPA*. Depok- Jawa Barat: Yayasan Yiesa Rich.
- Ramli, Muhammad. (2012). *Media dan Teknologi Pembelajaran*. Kalimantan Selatan: IAIN Antasari Press
- Rima, Wati. (2016). *Ragam Media Pembelajaran*. Jakarta: CV. Solusi Distribusi.
- Rindiantika, Y (2018). *Penerapan Media Dalam Kegiatan Pembelajaran Bahasa Inggris: Kajian Teoritik*. *Jurnal Intelegensia*. Vol (3).
- Riyanto, S., & Andhita Hatmawan, A. (2020). *Metode Riset Penelitian Kuantitatif Penelitian di Bidang Manajemen, Teknik, Pendidikan dan Eksperimen*. DEEPUBLISH.
- Rusman. (2013). *Belajar dan Pembelajaran Berbasis Komputer (Mengembangkan Profesionalisme Abad 21)*. Bandung: Alfabeta.
- Safitri. (2019). Eektivitas Media *Board Game* Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Pada Pembelajaran Tematik di SD. *Mimbar PGSD Undiksha*.7 (2), h. 72-78
- Samatowa Usman. (2016) *Pembelajaran Ipa Di Sekolah dasar*, Jakarta:PT Indeks
- Sanjaya, W. (2012). *Media Komunikasi*, Jakarta: Kencana Prenada Media Kencana.
- Sudjana, Nana. (2012) . *Penelitian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Remaja Rosda Karya.
- Sudjana, Nana.(2013). *Dasar-Dasar Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Sinar Baru Algensindo

- Sudjana, Nana. (2016). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT REMAJA ROSDAKARYA.
- Susanto, Ahmad. (2016). *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Prenada Media.
- Sutabri, Tata. (2012). *Analisis Sistem Informasi*. Yogyakarta: Andi.
- Sugianto, dkk. Perancangan Board Game Mengenai Bahaya Radiasi Gadget Terhadap Anak-Anak. *Jurnal DKV Adiwarna* 1 (6), 1-15.
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)*. Bandung: Alfabeta
- Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Kombinasi (Mixed Methods)*. Bandung: CV Alfabeta.
- Sugiyono. (2020). *Statistika Untuk Penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- Suyono & Hariyanto. (2016). *Belajar dan Pembelajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Tafonao, T. (2018). Peran Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*. 2(2), h. 103-114.
- Trianto. (2014). *Mendesaian Model Pembelajaran Inovatic, Progresif dan Kontekstual*. Surabaya : Prenadamedia Group.
- W. Candra Dwi Safitri. (2019). Efektivitas Media Board Game Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Pada Pembelajaran Tematik Di SD. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 7(2), 72-78.
- Widiasworo Erwin. (2017). *Strategi dan Metode Mengajar Siswa diLuar Kelas*. Yogyakarta: Ar-ruzz Media.
- Wijaya. (2011). *Cepat Menguasai SPSS 19*. Yogyakarta: Cahaya Atma.
- Wulandari, dkk. Perancangan Board Game Edukatif Tentang Budaya Indonesia Untuk Anak Sekolah Dasar. *Jurnal FSD* 2 (1), 163-165.

SILABUS TEMATIK KELAS V

Tema 7 : Peristiwa Dalam Kehidupan

Subtema 1 : Peristiwa Kebangsaan Massa Penjajahan

KOMPETENSI INTI

1. Menerima dan menjalankan ajaran agama yang dianutnya.
2. Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru dan tetangga serta tanah air
3. Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati (mendengar, melihat, membaca) dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah, di sekolah dan di tempat bermain.
4. Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas, sistematis dan logis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.

Mapel	Kompetensi Dasar	Indikator	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Pendidikan Penguatan Karakter	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
PPKn	1.3 Mensyukuri keberagaman sosial budaya masyarakat sebagai anugerah Tuhan Yang Maha Esa dalam konteks	1.3.1 Menerima Keragaman sosial budaya masyarakat sebagai anugerah Tuhan yang	<ul style="list-style-type: none"> • Keragaman ras dan suku bangsa. • Sikap dan perilaku dalam menghadapi 	<ul style="list-style-type: none"> • Menceritakan identitas ras dan suku bangsanya sendiri. • Menyebutkan suku-suku bangsa di Indonesia. • Wawancara 	<ul style="list-style-type: none"> • Religius • Nasionalis • Mandiri • Gotong Royong • Integritas 	Sikap: <ul style="list-style-type: none"> • Jujur • Disiplin • Tanggung Jawa • Santun • Peduli • Percaya diri 	24 JP	<ul style="list-style-type: none"> • Buku Guru • Buku Siswa • Aplikasi Media SCI • Internet

Mapel	Kompetensi Dasar	Indikator	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Pendidikan Penguatan Karakter	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
	<p>Bhineka Tunggal Ika</p> <p>2.3 Bersikap toleran dalam keberagaman sosial budaya masyarakat dalam konteks Bhineka Tunggal Ika</p> <p>3.3 Menelaah keberagaman sosial budaya masyarakat</p> <p>4.3 Menyelenggarakan kegiatan yang mendukung keberagaman sosial budaya masyarakat</p>	<p>Maha Esa.</p> <p>1.3.2 Menjaga keragaman sosial budaya masyarakat</p> <p>2.3.1 Menerapkan sikap toleran dalam keberagaman sosial masyarakat.</p> <p>3.3.1 Mengikuti keberagaman sosial budaya masyarakat.</p> <p>3.3.2 Mengidentifikasi</p>	<p>keragaman dalam kehidupan sehari-hari.</p>	<p>keragaman suku bangsa di lingkungan tempat tinggalnya.</p> <ul style="list-style-type: none"> Menyebutkan peristiwa-peristiwa seputar Sumpah Pemuda 1928. Bercerita identitas dan keragaman suku bangsa teman-temannya. Mengidentifikasi sikap dan perilaku yang tepat dalam menghadapi keragaman dalam kehidupan sehari-hari. Membaca bacaan tentang peristiwa kedatangan bangsa-bangsa Eropa di Indonesia. 		<ul style="list-style-type: none"> Kerja Sama <p>Jurnal:</p> <ul style="list-style-type: none"> Catatan pendidik tentang sikap peserta didik saat di sekolah maupun informasi dari orang lain <p>Penilaian Diri:</p> <ul style="list-style-type: none"> Peserta didik mengisi daftar cek tentang sikap peserta didik saat di rumah, dan di 		<ul style="list-style-type: none"> Lingkungan

Mapel	Kompetensi Dasar	Indikator	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Pendidikan Penguatan Karakter	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
		<p>keberagaman sosial budaya masyarakat.</p> <p>4.3.1 Memahami keberagaman sosial budaya masyarakat.</p> <p>4.3.2 Melaksanakan kegiatan yang berkaitan keberagaman sosial budaya masyarakat.</p>		<ul style="list-style-type: none"> • Membuat peta pikiran. • Berdiskusi tentang ulasan bacaan. • Membaca peristiwa-peristiwa penting pada masa pemerintahan kolonial Inggris dan Belanda. • Membandingkan peristiwa-peristiwa penting pada masa pemerintahan kolonial Inggris dan Belanda. • Membaca teks tentang perubahan wujud benda. • Membaca sistem tanam paksa yang dilakukan pemerintah kolonial Belanda. 		<p>sekolah</p> <p>Pengetahuan:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Tes tulis keragaman suku bangsa dan faktor penyebabnya • Kemampuan menjelaskan keragaman suku bangsa. • Pemahaman tentang Peristiwa kedatangan bangsa Eropa ke Indonesia. • Tes tulis tentang Peristiwa penting pada masa pemerintahan 		
Bahasa Indonesia	3.5 Menggali informasi penting dari teks narasi	3.5.1 Mengetahui langkah-langkah	<ul style="list-style-type: none"> • Teks bacaan yang berbentuk 					

Mapel	Kompetensi Dasar	Indikator	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Pendidikan Penguatan Karakter	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
	<p>sejarah yang disajikan secara lisan dan tulis menggunakan aspek: apa, di mana, kapan, siapa, mengapa, dan bagaimana</p> <p>4.5 Memaparkan informasi penting dari teks narasi sejarah menggunakan aspek: apa, di mana, kapan, siapa, mengapa, dan bagaimana serta kosakata baku dan kalimat efektif</p>	<p>mencari informasi penting pada sebuah teks.</p> <p>3.5.2 Menjelaskan informasi penting yang terdapat pada teks dengan menggunakan aspek: apa, di mana, kapan, siapa, mengapa, dan bagaimana.</p> <p>3.5.3 Mengidentifikasi</p>	<p>narasi.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Membaca keragaman suku bangsa di Indonesia. • Membaca peristiwa-peristiwa sejarah pada masa awal pergerakan nasional. • Membaca faktor-faktor yang membedakan suku bangsa satu dengan yang lain. • Membaca dampak peristiwa Sumpah Pemuda 1928 dengan penuh kepedulian. • Membaca teks tentang peristiwa mengembun dan menyublim. • Membaca peristiwa Kongres Perempuan Indonesia. 		<p>kolonial Inggris dan Belanda.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Tes tulis tentang Sistem tanam paksa pemerintah kolonial Belanda, Peristiwa perlawanan terhadap portugis dan belanda, keragaman suku bangsa dan faktor penyebabnya. • Tes pemahaman tentang Peristiwa pada masa 		

Mapel	Kompetensi Dasar	Indikator	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Pendidikan Penguatan Karakter	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
		<p>ikasi Informasi penting yang terdapat pada sebuah teks dengan tepat.</p> <p>4.5.1 Menyebutkan informasi terdapat pada sebuah teks dengan menggunakan kosakata dan kalimat yang tepat.</p> <p>4.5.2 Menyajikan informasi penting dan tidak</p>		<ul style="list-style-type: none"> • Melakukan percobaan untuk menunjukkan perbedaan sifat-sifat benda padat, cair, dan gas. • Berdiskusi mengenai peristiwa membeku, mencair, dan menguap. • Melakukan percobaan untuk menunjukkan terjadinya peristiwa mencair, membeku, dan menguap. • Melakukan percobaan untuk mengetahui sifat hantaran panas/kalor. • Berdiskusi tentang berbagai perubahan wujud benda. 		<p>awal pergerakan nasional, peristiwa Sumpah Pemuda,</p> <ul style="list-style-type: none"> • Tes pemahaman tentang keragaman suku bangsa • Tes tulis Peristiwa Sumpah Pemuda, • Tes pemahaman perubahan wujud benda. • Tes pemahaman Peristiwa kongres perempuan 		

Mapel	Kompetensi Dasar	Indikator	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Pendidikan Penguatan Karakter	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
		penting yang terdapat pada sebuah teks.		<ul style="list-style-type: none"> Melakukan percobaan untuk menunjukkan Terjadinya peristiwa mengembun dan menyublim Mengamati gambar tentang rempah-rempah. Menceritakan proses kedatangan bangsa-bangsa Eropa di Indonesia. Membandingkan peristiwa-peristiwa penting pada masa pemerintahan kolonial Inggris dan Belanda. Membuat peta konsep tentang sistem tanam paksa pemerintah kolonial 		Indonesia. <ul style="list-style-type: none"> Tes tulis Sifat-sifat benda padat, cair, dan gas. Tes pemahaman Perubahan wujud benda Tes pemahaman Peristiwa kedatangan bangsa Eropa ke Indonesia. Tes tulis Peristiwa penting pada masa pemerintahan kolonial Inggris dan 		
IPA	3.7 Menganalisis pengaruh kalor terhadap perubahan suhu dan wujud benda dalam kehidupan sehari-hari 4.7 Melaporkan hasil percobaan pengaruh kalor pada benda	3.7.1 Menjelaskan sifat-sifat benda padat, cair, dan gas. 3.7.2 Mengidentifikasi sifat-sifat benda padat, cair, dan gas. 4.7.1 Mempraktikkan percobaan tentang sifat-sifat benda padat, cair,	<ul style="list-style-type: none"> Perubahan wujud dan suhu benda. Sifat-sifat benda padat, cair, dan gas Peristiwa membeku, mencair, dan menguap Sifat hantaran panas/kalor 					

Mapel	Kompetensi Dasar	Indikator	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Pendidikan Penguatan Karakter	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
		dan gas. 4.7.2 Mendiskusikan perbedaan sifat wujud benda (padat, cair, dan gas).		Belanda. • Menyebutkan peristiwa-peristiwa perlawanan terhadap pemerintah kolonial Portugis dan Belanda. • Mengamati kondisi kehidupan masyarakat		Belanda. • Tes kemampuan menjelaskan Sistem tanam paksa pemerintah kolonial Belanda. • Tes pemahaman Peristiwa perlawanan terhadap portugis dan belanda.		
IPS	3.4 Mengidentifikasi faktor-faktor penting penyebab penjajahan bangsa Indonesia dan upaya bangsa Indonesia dalam mempertahankan kedaulatannya.	3.4.1 Menjelaskan penyebab penjajahan bangsa Indonesia dan upaya bangsa Indonesia dalam mempertahankan kedaulatannya.	<ul style="list-style-type: none"> • Proses kedatangan bangsa eropa ke Indonesia. • Peristiwa penting pada masa pemerintahan colonial Inggris dan Belanda. • System tanam paksa. 	Indonesia pada masa awal pergerakan nasional di berbagai bidang. • Menyanyikan lagu berjudul “Rayuan Pulau Kelapa”. • Menceritakan isi lagu “Rayuan Pulau Kelapa”. • Bernyanyi lagu “Indonesia Raya”. • Bernyanyi lagu “Tanah Airku”.		<ul style="list-style-type: none"> • Tes pemahaman Peristiwa perlawanan terhadap portugis dan belanda. • Tes pemahaman Peristiwa pada masa awal pergerakan nasional. • Tes 		

Mapel	Kompetensi Dasar	Indikator	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Pendidikan Penguatan Karakter	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
	4.4 Menyajikan hasil identifikasi mengenai faktor-faktor penting penyebab penjajahan bangsa Indonesia dan upaya bangsa Indonesia dalam mempertahankan kedaulatannya	<p>3.4.2 Mengetahui penyebab penjajahan bangsa Indonesia dan upaya bangsa Indonesia dalam mempertahankan kedaulatannya.</p> <p>4.4.1 Mendiskusikan penyebab penjajahan bangsa Indonesia dan upaya bangsa Indonesia</p>				<p>menghafal Lagu Rayuan Kelapa.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Tes menghafal Lagu Indonesia Raya. • Tes menghafal Lagu Tanah Airku. <p>Keterampilan: Praktik/Kinerja</p> <ul style="list-style-type: none"> • Bercerita identitas ras dan suku bangsa sendiri. • Bercerita identitas dan keragaman suku bangsa 		

Mapel	Kompetensi Dasar	Indikator	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Pendidikan Penguatan Karakter	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
		<p>dalam mempertahankan kedaulatannya.</p> <p>4.4.2 Menuliskan penyebab penjajahan bangsa Indonesia dan upaya bangsa Indonesia dalam mempertahankan kedaulatannya.</p>				<p>teman-temannya.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Membuat peta pikiran. • Berdiskusi. Bercerita • Menyanyikan lagu rayuan kelapa, Indonesia Raya, dan Tanah airku. • Membuat peta konsep. • Melakukan percobaan sifat-sifat bendapadat, cair, dan gas. • Melakukan percobaan untuk menunjukkan terjadinya peristiwa 		
Seni Budaya dan Prakarya	3.2 memahami tangga nada 4.2 menyanyikan lagu-lagu	3.2.1 Menjelaskan pengertian tangga nada	<ul style="list-style-type: none"> • Tangga nada. • Lagu-lagu daerah. 					

Mapel	Kompetensi Dasar	Indikator	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Pendidikan Penguatan Karakter	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
	dalam berbagai tangga nada dengan iringan musik	<p>dengan tepat.</p> <p>3.2.2. Mengetahui macam-macam tangga nada pada lagu.</p> <p>4.2.1 Menyesuaikan lagu dengan tangga nada lagu.</p> <p>4.2.2 Menyanyikan lagu sesuai dengan iringan musik.</p>				<p>mencair, membeku, dan menguap, dan untuk mengetahui sifat hantaran panas/kalor.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Percobaan tentang peristiwa mengembun dan menyublim. <p>Portofolio</p> <ul style="list-style-type: none"> • Menilai hasil belajar peserta didik pada aspek tertentu dari tahap awal 		

Mapel	Kompetensi Dasar	Indikator	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Pendidikan Penguatan Karakter	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
						sampai tahap akhir dalam memahami materi atau praktik yang terkait sub tema		

Mengetahui
Kepala Sekolah,



Dra. Saripella Manik
NIP. 19630501 198304 2 003



Peneliti



Fani Febrianti
NPM. 1802090039

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Sekolah	: UPT SD Negeri 060880 Medan Polonia
Kelas /Semester	: V/2 (dua)
Tema 7	: Peristiwa dalam Kehidupan
Sub tema 1	: Peristiwa Kebangsaan Masa Penjajahan
Pembelajaran ke-	: 2
Fokus Pembelajaran	: Bahasa Indonesia dan IPA.SBdP
Alokasi Waktu	: 2 x Peretemuan

KOMPETENSI INTI (KI)

1. Menerima dan menjalankan ajaran agama yang dianutnya.
2. Memiliki perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru, dan tetangga.
3. Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati (mendengar, melihat, membaca) dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah dan di sekolah.
4. Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas, sistematis dan logis dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.

A. KOMPETENSI DASAR DAN INDIKATOR PENCAPAIAN KOMPETENSI

Bahasa Indonesia

Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi
3.5 Menggali informasi penting dari teks narasi sejarah yang disajikan secara lisan dan tulis menggunakan aspek: apa, di mana, kapan, siapa, mengapa, dan bagaimana.	3.5.1 menggali informasi penting dari teks narasi sejarah yang disajikan secara lisan dan tulis menggunakan aspek: apa, di mana, kapan, siapa, mengapa, dan bagaimana;.
4.5 Memaparkan informasi penting dari teks narasi sejarah menggunakan aspek: apa, di mana, kapan, siapa, mengapa, dan bagaimana serta kosakata baku dan kalimat efektif	4.5.1 memaparkan informasi penting dari teks narasi sejarah menggunakan aspek: apa, di mana, kapan, siapa, mengapa, dan bagaimana serta kosakata baku dan kalimat efektif

IPA

Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi
3.7 Menganalisis pengaruh kalor terhadap perubahan suhu dan wujud benda dalam kehidupan sehari-hari	3.7.1 Menjelaskan sifat-sifat benda padat, cair dan gas.
4.7 Melaporkan hasil percobaan pengaruh kalor pada benda	3.7.2 Mengidentifikasi sifat-sifat benda padat, cair dan gas.
	4.7.1 Mempraktikkan percobaan tentang sifat-sifat benda padat, cair dan gas.
	4.7.2 Mendiskusikan perbedaan sifat wujud benda padat, cair dan gas

SBdP

Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi
3.2 Memahami tangga nada.	3.2.1 Mengidentifikasi alat musik sederhana untuk mengiringi lagu bertangga nada mayor dan minor
4.2 Menyanyikan lagu-lagu dalam berbagai tangga nada dengan iringan musik.	4.2.1 Memainkan alat musik sederhana untuk mengiringi lagu bertangga nada mayor dan minor 4.2.2. mempraktikkan gerak melangkah kaki ke berbagai arah dan mengayun ke berbagai arah mengikuti ketukan/tepu tangan

B. TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Dengan membuat kesimpulan dari bacaan siswa mampu menyajikan ringkasan teks penjelasan secara ringkasan dan jelas.
2. Dengan melakukan percobaan tentang cara kerja termometer, siswa mampu menerapkan konsep perpindahan kalor dalam kehidupan sehari-hari secara bertanggung jawab. Dengan menjawab pertanyaan berdasarkan hasil pengamatan percobaan, siswa mampu membuat laporan tentang perubahan suhu akibat perpindahan kalor secara tepat.
3. Dengan mengamati nada nada yang digunakan dalam lagu yang disajikan, siswa mampu menentukan jenis tangga nada pada musik yang diperdengarkan secara jelas dan tepat.
4. Dengan menyanyikan lagu daerah, siswa mampu menyanyikan lagu bertangga nada pentatonis secara percaya diri.

C. MATERI PEMBELAJARAN

1. Teks Penjelasan peristiwa penting pada masa pemerintahan kolonial Inggris dan Belanda
2. teks, menjelaskan perubahan wujud benda padat, cair, dan gas.
3. lagu berjudul “Rayuan Pulau Kelapa”,
4. sifat-sifat benda padat, cair, dan gas
5. peristiwa membeku, mencair dan menguap
6. sifat antaran/ kalor

D. METODE PEMBELAJARAN

Pendekatan Pembelajaran : Saintifik.

Metode Pembelajaran : Simulasi, percobaan, diskusi, tanya jawab, penugasan, dan ceramah.

E. MEDIA/ALAT, BAHAN, DAN SUMBER BELAJAR

Media/Alat : 1. Teks bacaan.

2. *Board Game*

3. Beragam benda di kelas dan lingkungan sekitar.

Bahan : -

Sumber Belajar : 1. *Buku Guru dan Buku Siswa Kelas V, Tema 6: Panas dan Perpindahannya. Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013 (Revisi 2017). Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.*

F. LANGKAH-LANGKAH KEGIATAN PEMBELAJARAN

Kegiatan	Deskripsi	Alokasi Waktu
Pendahuluan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Kelas dibuka dengan salam, menanyakan kabar, dan mengecek kehadiran siswa. 2. Kelas dilanjutkan dengan doa dipimpin oleh salah seorang siswa. 3. Siswa difasilitasi untuk bertanya jawab pentingnya mengawali setiap kegiatan dengan doa. Selain berdoa, guru dapat memberikan penguatan tentang sikap syukur. 4. Siswa diajak menyanyikan Lagu Indonesia Raya. Guru memberikan penguatan tentang pentingnya menanamkan semangat kebangsaan. 5. Siswa diminta memeriksa kerapian diri dan kebersihan kelas. 6. Siswa memperhatikan penjelasan guru tentang tujuan, manfaat, dan aktivitas pembelajaran yang akan dilakukan. 7. Siswa menyimak penjelasan guru tentang pentingnya sikap <i>disiplin</i> yang akan dikembangkan dalam pembelajaran. 8. Pembiasaan membaca. Siswa dan guru mendiskusikan perkembangan kegiatan literasi yang telah dilakukan. 9. Siswa diajak menyanyikan lagu daerah setempat untuk menyegarkan suasana kembali. 	15 menit
Kegiatan inti	<p>Ayo Membaca</p> <p>Pada kegiatan Ayo Membaca:</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Siswa membaca bacaan tentang pembentukan pemerintahan kolonial Inggris dan Belanda di Indonesia. <p>Ayo Berlatih</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Pada kegiatan Ayo Berlatih: ➤ Siswa membuat peta konsep sesuai dengan informasi yang didapatkannya dari bacaan tentang peristiwa pembentukan pemerintahan kolonialisme di Indonesia. ➤ Isi peta konsep merupakan perbandingan antara pemerintahan kolonial Inggris dan Belanda. <p>Ayo Berdiskusi</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Pada kegiatan: Ayo Berdiskusi: ➤ Siswa berdiskusi berkaitan dengan permasalahan pada Buku Siswa. ➤ Kegiatan diskusi dilakukan di dalam kelompok-kelompok diskusi. ➤ Guru mengamati keterlibatan tiap anggota dalam kelompok diskusi. Selesai melakukan diskusi kelompok, tiap-tiap kelompok kemudian menunjuk perwakilan untuk mempresentasikan hasilnya. Melalui undian, kegiatan presentasi dilakukan secara bergantian oleh setiap kelompok. dengan dilakukan pengundian untuk menentukan giliran presentasi. Pada akhir presentasi, guru mengajak siswa secara bersama-sama untuk menarik kesimpulan hasil diskusi. <p>Ayo Membaca</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Pada kegiatan Ayo Membaca: 	180 menit

	<p>➤ Siswa membaca bacaan berjudul Perubahan Wujud Benda.</p> <p>Ayo Berdiskusi</p> <p>➤ Pada kegiatan Ayo Berdiskusi:</p> <p>➤ Siswa berdiskusi dalam kelompok untuk menjawab pertanyaan-pertanyaan di Buku Siswa.</p> <p>Ayo Mencoba</p> <p>➤ Siswa merancang dan melaksanakan percobaan untuk menunjukkan terjadinya peristiwa mencair, membeku, dan menguap.</p> <p>Ayo Bernyanyi</p> <p>➤ Pada kegiatan Ayo Bernyanyi:</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ Siswa berlatih menyanyikan lagu “Rayuan Pulau Kelapa”. <p>Ayo Berlatih</p> <p>➤ Selesai bernyanyi, siswa menuliskan isi lagu “Rayuan Pulau Kelapa” sesuai dengan pemahamannya.</p> <p>➤ Pada akhir pembelajaran, guru memberikan konfirmasi tentang isi lagu “Rayuan Pulau Kelapa”.</p>	
Penutup	<ol style="list-style-type: none"> 1. Siswa bersama guru melakukan refleksi atas pembelajaran yang telah berlangsung: <ul style="list-style-type: none"> • Apa saja yang telah dipelajari dari kegiatan hari ini? • Apa yang akan dilakukan untuk menghargai perbedaan di sekitar? 2. Siswa bersama guru menyimpulkan hasil pembelajaran pada hari ini. 3. Siswa menyimak penjelasan guru tentang aktivitas pembelajaran pada pertemuan selanjutnya. Termasuk menyampaikan kegiatan bersama orang tua yaitu: <i>meminta orang tua untuk menceritakan pengalamannya menghargai perbedaan di lingkungan sekitar rumah lalu menceritakan hasilnya kepada guru.</i> 4. Siswa menyimak cerita motivasi tentang pentingnya sikap disiplin. 5. Siswa melakukan operasi semut untuk menjaga kebersihan kelas. 6. Kelas ditutup dengan doa bersama dipimpin salah seorang siswa. 	15 menit

G. PENILAIAN

1.

Teknik Penilaian

a.

Penilaian Sikap

Mencatat hal-hal menonjol (positif atau negatif) yang ditunjukkan siswa dalam sikap **disiplin**.

b.

Penilaian Pengetahuan

Muatan	Indikator	Teknik Penilaian	Bentuk Instrumen
Bahasa Indonesia	3.1.1 Mengidentifikasi kalimat efektif.	Tes tertulis	Soal pilihan ganda Soal isian Soal uraian
IPA	b. Rubrik Percobaan Peristiwa	Tes tertulis	Soal pilihan ganda

	Perubahan Wujud		Soal isian Soal uraian
SBDP	Penilaian uji unjuk kerja a. Rubrik Menyanyi		

A. Unjuk Kerja

Membuat Kesimpulan dari Bacaan

Bentuk Penilaian : Tertulis

Instrumen Penilaian : Daftar Periksa

KD BI 3.3 dan 4.3

Muatan	Indikator	Teknik Penilaian	Bentuk Instumen
Bahasa Indonesia	3.1.1 Mengidentifikasi kalimat efektif.	Diskusi dan unjuk hasil	Rubrik penilaian pada BG halaman 13-14.
IPA	b. Rubrik Percobaan Peristiwa Perubahan Wujud	Unjuk kerja dan hasil	Rubrik penilaian pada BG halaman 16-17.
SBDP	Penilaian uji unjuk kerja a. Rubrik Menyanyi		

Mengetahui
Kepala Sekolah,



Dra. Saripella Manik
NIP. 19630501 198304 2 003

Peneliti

Fani Febrianti
NPM. 1802090039

Lampiran 3

Hasil Pretest dan Posttest

a. Hasil Pretest Kelas Eksperimen

NAMA: VICKY ALBY LITFI

KELAS: VA

1. Salah satu bentuk energi yang dapat berpindah karena ada perbedaan suhu disebut...

a. calorimeter

b. kalori

~~c. kalor~~

d. penguapan

$$Q = 21 : 40 \times 100 = 52$$

$$S = 19$$

2. Kalor adalah suatu bentuk energi yang secara alamiah dapat berpindah dari benda yang bersuhu...

a. rendah ke tinggi

~~b. tinggi ke rendah~~

c. Suhnya sama

d. tetap

3. Benda yang diberi kalor akan mengalami perubahan...

a. suara dan wujud

b. wujud dan rasa

c. suara dan suhu

~~d. wujud dan suhu~~

4. Pada waktu memasak air dengan menggunakan kompor. Air yang semula dingin lama kelamaan menjadi panas, hal ini menunjukkan bahwa kalor dapat merubah...

a. wujud

b. massa

~~c. suhu~~

d. warna

NAMA: Bastien Hutabarat
 KELAS: Va

1. Salah satu bentuk energi yang dapat berpindah karena ada perbedaan suhu disebut...

- a. calorimeter
- b. kalori
- c. kalor
- d. penguapan

$$Q = 20 \times 40 \times 100 = 70$$

$$S = 12$$

2. Kalor adalah suatu bentuk energi yang secara alamiah dapat berpindah dari benda yang bersuhu...

- a. rendah ke tinggi
- b. tinggi ke rendah
- c. Suhnya sama
- d. tetap

3. Benda yang diberi kalor akan mengalami perubahan...

- a. suara dan wujud
- b. wujud dan rasa
- c. suara dan suhu
- d. wujud dan suhu

4. Pada waktu memasak air dengan menggunakan kompor. Air yang semula dingin lama kelamaan menjadi panas, hal ini menunjukkan bahwa kalor dapat merubah...

- a. wujud
- b. massa
- c. suhu
- d. warna

b. Hasil Posttest Kelas Eksperimen

NAMA: Vicky Alby Lutfi
 KELAS: Va

1. Salah satu bentuk energi yang dapat berpindah karena ada perbedaan suhu disebut...

- a. calorimeter
- b. kalori
- c. kalor
- d. penguapan

$$\begin{array}{l} B = 36 \\ S = 4 \end{array}$$

2. Kalor adalah suatu bentuk energi yang secara alamiah dapat berpindah dari benda yang bersuhu...

- a. rendah ke tinggi
- b. tinggi ke rendah
- c. Suhnya sama
- d. tetap

$$\frac{36}{40} \times 100 = 90$$

3. Benda yang diberi kalor akan mengalami perubahan...

- a. suara dan wujud
- b. wujud dan rasa
- c. suara dan suhu
- d. wujud dan suhu

4. Pada waktu memasak air dengan menggunakan kompor. Air yang semula dingin lama kelamaan menjadi panas, hal ini menunjukkan bahwa kalor dapat merubah...

- a. wujud
- b. massa
- c. suhu
- d. warna

NAMA: Andini Safira Renti
 KELAS: Va

Salah satu bentuk energi yang dapat berpindah karena ada perbedaan suhu disebut...

a. calorimeter

b. kalori

c. kalor

penguapan

$$B = 34$$

$$S = 6$$

2. Kalor adalah suatu bentuk energi yang secara alamiah dapat berpindah dari benda yang bersuhu...

a. rendah ke tinggi

tinggi ke rendah

c. Suhnya sama

d. tetap

$$\frac{34}{40} \times 100 = 85$$

3. Benda yang diberi kalor akan mengalami perubahan...

a. suara dan wujud

b. wujud dan rasa

c. suara dan suhu

wujud dan suhu

4. Pada waktu memasak air dengan menggunakan kompor. Air yang semula dingin lama kelamaan menjadi panas, hal ini menunjukkan bahwa kalor dapat merubah...

a. wujud

b. massa

suhu

d. warna

c. Hasil Pretest Kelas Kontrol

NAMA: Syntia
 KELAS: 10

1. Salah satu bentuk energi yang dapat berpindah karena ada perbedaan suhu disebut...

a. calorimeter

~~b. kalori~~

c. kalor

~~d. penguapan~~

$$\begin{array}{l} B = 25 \\ S = 15 \end{array}$$

2. Kalor adalah suatu bentuk energi yang secara alamiah dapat berpindah dari benda yang bersuhu...

a. rendah ke tinggi

~~b. tinggi ke rendah~~

c. Suhnya sama

~~d. tetap~~

$$\frac{25}{40} \times 100 = 62.5$$

3. Benda yang diberi kalor akan mengalami perubahan...

a. suara dan wujud

b. wujud dan rasa

c. suara dan suhu

~~d. wujud dan suhu~~

4. Pada waktu memasak air dengan menggunakan kompor. Air yang semula dingin lama kelamaan menjadi panas, hal ini menunjukkan bahwa kalor dapat berubah...

a. wujud

b. massa

~~c. suhu~~

d. warna

NAMA: Regina

KELAS: Vb.

1. Salah satu bentuk energi yang dapat berpindah karena ada perbedaan suhu disebut...

- a. calorimeter
- b. kalori
- ~~c. kalor~~
- d. penguapan

$$B = 20$$

$$S = 20$$

2. Kalor adalah suatu bentuk energi yang secara alamiah dapat berpindah dari benda yang bersuhu...

- a. rendah ke tinggi
- ~~b. tinggi ke rendah~~
- c. Suhnya sama
- d. tetap

$$\frac{20}{40} \times 100 = (50)$$

3. Benda yang diberi kalor akan mengalami perubahan...

- a. suara dan wujud
- b. wujud dan rasa
- c. suara dan suhu
- ~~d. wujud dan suhu~~

4. Pada waktu memasak air dengan menggunakan kompor. Air yang semula dingin lama kelamaan menjadi panas, hal ini menunjukkan bahwa kalor dapat merubah...

- a. wujud
- b. massa
- ~~c. suhu~~
- d. wama

d. Hasil Posttest Kelas Kontrol

NAMA: Raka Onting
 KELAS: Vb.

1. Salah satu bentuk energi yang dapat berpindah karena ada perbedaan suhu disebut...

- a. calorimeter
- b. kalori
- c. kalor
- d. penguapan

$$\begin{array}{l} B = 27 \\ S = 13 \end{array}$$

2. Kalor adalah suatu bentuk energi yang secara alamiah dapat berpindah dari benda yang bersuhu...

- a. rendah ke tinggi
- b. tinggi ke rendah
- c. Suhnya sama
- d. tetap

$$\frac{27}{40} \times 100 = (67)$$

3. Benda yang diberi kalor akan mengalami perubahan...

- a. suara dan wujud
- b. wujud dan rasa
- c. suara dan suhu
- d. wujud dan suhu

4. Pada waktu memasak air dengan menggunakan kompor. Air yang semula dingin lama kelamaan menjadi panas, hal ini menunjukkan bahwa kalor dapat merubah...

- a. wujud
- b. massa
- c. suhu
- d. warna

NAMA: M. Rizky Ramadhan
 KELAS: Vb

1. Salah satu bentuk energi yang dapat berpindah karena ada perbedaan suhu disebut...

a. calorimeter

b. kalori

c. kalor

d. penguapan

$$B = 32$$

$$S = 0$$

2. Kalor adalah suatu bentuk energi yang secara alamiah dapat berpindah dari benda yang bersuhu...

a. rendah ke tinggi

b. tinggi ke rendah

c. Suhnya sama

d. tetap

$$\frac{32}{40} \times 100 = 80$$

3. Benda yang diberi kalor akan mengalami perubahan...

a. suara dan wujud

b. wujud dan rasa

c. suara dan suhu

d. wujud dan suhu

4. Pada waktu memasak air dengan menggunakan kompor. Air yang semula dingin lama kelamaan menjadi panas, hal ini menunjukkan bahwa kalor dapat merubah...

a. wujud

b. massa

c. suhu

d. wama

Lampiran 4

Data Mentah Hasil Pretest dan Posttest

a. Pretest Eksperimen

Respon den	ITEM SOAL																														Tot al Sk or	Total Konve rsi												
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30			31	32	33	34	35	36	37	38	39	40		
Res 1	0	0	1	1	0	0	1	1	0	1	0	1	0	1	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0	0	1	0	0	1	0	1	0	1	1	20	50
Res 2	1	1	0	1	1	1	0	0	0	1	0	0	0	0	0	1	1	0	0	0	1	0	1	0	0	1	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	1	0	0	14	35	
Res 3	1	1	1	1	1	1	0	0	0	1	0	0	0	0	0	1	0	1	0	1	1	0	1	1	0	0	0	0	1	1	1	1	0	0	1	1	1	0	0	1	21	52		
Res 4	1	1	1	1	1	1	0	0	0	1	0	0	0	0	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	0	0	0	1	0	1	1	1	0	1	0	0	0	1	0	21	52		
Res 5	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	0	1	1	0	1	0	1	1	0	1	0	0	1	1	1	1	0	1	1	0	0	0	0	1	1	0	1	1	1	26	65		
Res 6	0	1	1	0	0	1	1	0	0	0	0	1	0	0	0	1	0	1	0	1	1	1	0	1	1	0	0	0	1	0	0	0	1	0	1	0	0	1	1	0	17	42		
Res 7	1	1	1	0	0	1	0	0	1	1	1	0	0	0	0	1	0	0	0	1	0	0	0	1	1	0	1	1	1	0	0	0	1	1	0	0	1	1	1	0	19	47		
Res 8	0	0	0	0	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	0	1	0	0	0	1	0	0	0	1	1	0	1	1	0	0	1	0	1	0	1	0	1	20	50		
Res 9	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	0	0	1	1	0	1	0	1	1	0	0	0	1	1	1	1	1	0	0	1	1	0	1	0	1	0	1	0	25	62		
Res 10	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	0	0	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	0	1	0	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	0	28	70	
Res 11	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	0	0	0	0	1	0	0	1	0	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	27	67	
Res 12	1	0	1	1	0	0	0	1	0	1	1	0	0	0	1	1	0	1	0	0	1	1	1	0	0	1	1	1	0	0	0	0	1	1	1	1	0	1	1	1	0	21	52	
Res 13	1	0	0	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0	0	1	1	1	0	0	0	0	1	1	0	0	1	1	0	0	1	1	0	1	1	0	1	0	1	1	1	0	20	50	
Res 14	1	0	1	0	0	1	1	1	0	0	0	0	0	0	0	1	1	0	0	0	0	1	1	1	0	0	1	0	0	1	0	0	1	0	0	0	1	1	1	0	16	40		
Res 15	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	0	1	1	0	0	0	0	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	0	0	1	1	0	0	1	1	1	0	26	65		
Res 16	1	0	0	0	0	1	1	0	0	1	1	0	0	0	0	1	0	0	0	0	1	1	0	1	1	1	1	0	1	0	0	0	1	1	1	1	0	1	1	1	0	19	47	
Res 17	1	1	0	0	1	1	1	1	1	0	0	0	1	0	0	0	1	0	1	0	0	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	0	23	57		

b. Posttest Eksperimen

Respon den	Butiran Soal Tes																																Tot al	Total Konv ersi												
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3	3			3	3	3	3	3	3	3	4				
Res 1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	0	1	1	0	0	1	30	75		
Res 2	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	0	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	33	82
Res 3	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	36	90		
Res 4	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	0	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	33	82	
Res 5	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	33	82		
Res 6	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	34	85
Res 7	1	0	1	1	0	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	31	77
Res 8	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	0	0	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	31	77	
Res 9	1	0	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	37	92	
Res 10	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	36	90		
Res 11	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	0	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	30	75	
Res 12	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	0	0	0	1	1	0	0	0	0	0	27	67	
Res 13	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	35	87	
Res 14	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	0	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	30	75		
Res 15	0	1	1	0	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	35	87		
Res 16	0	0	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	33	82		
Res 17	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	0	1	0	1	31	77		

Res 13	1	0	1	1	0	0	0	1	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	1	1	1	0	1	1	1	1	0	0	1	0	0	0	0	0	0	1	0	15	37			
Res 14	1	1	1	1	0	1	1	0	1	0	0	1	0	1	0	1	0	0	0	1	0	0	1	0	1	0	0	1	1	0	0	1	1	1	0	1	0	0	1	0	20	50
Res 15	1	0	0	1	0	0	1	0	1	0	1	1	0	1	1	0	1	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	1	1	0	14	35	
Res 16	1	1	1	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	1	0	1	1	0	0	0	0	1	0	0	1	0	1	0	1	1	0	1	0	14	35
Res 17	1	0	1	0	1	1	1	0	0	1	0	1	0	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	0	1	0	1	1	0	1	1	1	0	1	0	1	0	1	0	1	25	62
Res 18	1	1	0	1	0	0	0	1	1	0	1	1	0	0	0	0	0	1	0	1	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	1	0	0	1	14	35	
Res 19	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	1	0	1	0	0	1	0	0	0	0	0	1	0	1	0	0	1	1	0	10	25		
Res 20	1	1	1	1	0	0	0	1	0	0	1	0	0	0	1	0	1	1	1	1	0	0	1	1	0	0	0	1	0	0	0	0	1	1	0	0	0	1	1	18	45	

Res 20	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	0	0	1	0	1	1	1	1	0	1	1	0	0	0	0	1	0	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	27	67
--------	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	----	----

Lampiran 5

Hasil Validitas dan Reliabilitas

a. Validitas

		Total
X01	Pearson Correlation	.209
	Sig. (2-tailed)	.215
	N	37
X02	Pearson Correlation	.532**
	Sig. (2-tailed)	.001
	N	37
X03	Pearson Correlation	.275
	Sig. (2-tailed)	.100
	N	37
X04	Pearson Correlation	.433**
	Sig. (2-tailed)	.007
	N	37
X05	Pearson Correlation	.303
	Sig. (2-tailed)	.069
	N	37
X06	Pearson Correlation	.380*
	Sig. (2-tailed)	.020
	N	37
X07	Pearson Correlation	.183
	Sig. (2-tailed)	.278
	N	37
X08	Pearson Correlation	.455**
	Sig. (2-tailed)	.005
	N	37
X09	Pearson Correlation	.220
	Sig. (2-tailed)	.190
	N	37
X10	Pearson Correlation	.628**
	Sig. (2-tailed)	.000
	N	37
X11	Pearson Correlation	.433**
	Sig. (2-tailed)	.000
	N	37

	Sig. (2-tailed)	.007
	N	37
X12	Pearson Correlation	-.128
	Sig. (2-tailed)	.450
	N	37
X13	Pearson Correlation	.305
	Sig. (2-tailed)	.066
	N	37
X14	Pearson Correlation	.462**
	Sig. (2-tailed)	.004
	N	37
X15	Pearson Correlation	.403*
	Sig. (2-tailed)	.013
	N	37
X16	Pearson Correlation	.438**
	Sig. (2-tailed)	.007
	N	37
X17	Pearson Correlation	.154
	Sig. (2-tailed)	.364
	N	37
X18	Pearson Correlation	.439**
	Sig. (2-tailed)	.007
	N	37
X19	Pearson Correlation	.293
	Sig. (2-tailed)	.078
	N	37
X20	Pearson Correlation	-.105
	Sig. (2-tailed)	.537
	N	37
X21	Pearson Correlation	.478**
	Sig. (2-tailed)	.003
	N	37
X22	Pearson Correlation	.528**
	Sig. (2-tailed)	.001
	N	37

X23	Pearson Correlation	.226
	Sig. (2-tailed)	.178
	N	37
X24	Pearson Correlation	.311
	Sig. (2-tailed)	.061
	N	37
X25	Pearson Correlation	.430**
	Sig. (2-tailed)	.008
	N	37
X26	Pearson Correlation	.212
	Sig. (2-tailed)	.209
	N	37
X27	Pearson Correlation	.468**
	Sig. (2-tailed)	.003
	N	37
X28	Pearson Correlation	.281
	Sig. (2-tailed)	.092
	N	37
X29	Pearson Correlation	.126
	Sig. (2-tailed)	.456
	N	37
X30	Pearson Correlation	.504**
	Sig. (2-tailed)	.001
	N	37
X31	Pearson Correlation	.522**
	Sig. (2-tailed)	.001
	N	37
X32	Pearson Correlation	.081
	Sig. (2-tailed)	.634
	N	37
X33	Pearson Correlation	.314
	Sig. (2-tailed)	.058
	N	37
X34	Pearson Correlation	.394*
	Sig. (2-tailed)	.016

	N	37
X35	Pearson Correlation	.233
	Sig. (2-tailed)	.165
	N	37
X36	Pearson Correlation	.452**
	Sig. (2-tailed)	.005
	N	37
X37	Pearson Correlation	.251
	Sig. (2-tailed)	.134
	N	37
X38	Pearson Correlation	.401*
	Sig. (2-tailed)	.014
	N	37
X39	Pearson Correlation	.257
	Sig. (2-tailed)	.124
	N	37
X40	Pearson Correlation	.470**
	Sig. (2-tailed)	.003
	N	37

Rekapitulasi Hasil Uji Validitas

No	Rhitung	Rtabel	Keterangan
1	0,209	0,325	Invalid
2	0,532	0,325	Valid
3	0,275	0,325	Invalid
4	0,433	0,325	Valid
5	0,303	0,325	Invalid
6	0,380	0,325	Valid
7	0,183	0,325	Invalid
8	0,455	0,325	Valid
9	0,220	0,325	Invalid
10	0,628	0,325	Valid
11	0,433	0,325	Valid
12	-0,128	0,325	Invalid
13	0,305	0,325	Invalid
14	0,462	0,325	Valid
15	0,403	0,325	Valid
16	0,438	0,325	Valid
17	0,154	0,325	Invalid
18	0,439	0,325	Valid
19	0,293	0,325	Invalid
20	-0,105	0,325	Invalid
21	0,478	0,325	Valid
22	0,528	0,325	Valid
23	0,226	0,325	Invalid
24	0,311	0,325	Invalid
25	0,430	0,325	Valid
26	0,212	0,325	Invalid
27	0,468	0,325	Valid
28	0,281	0,325	Invalid
29	0,126	0,325	Invalid
30	0,504	0,325	Valid
31	0,522	0,325	Valid
32	0,081	0,325	Invalid
33	0,314	0,325	Invalid
34	0,394	0,325	Valid
35	0,233	0,325	Invalid
36	0,452	0,325	Valid
37	0,251	0,325	Invalid
38	0,401	0,325	Valid
39	0,257	0,325	Invalid

40	0,47	0,325	Valid
----	------	-------	-------

b. Reliabilitas

Hasil Uji Reliabilitas

Case Processing Summary

		N	%
Cases	Valid	37	100.0
	Excluded ^a	0	.0
	Total	37	100.0

a. Listwise deletion based on all variables in the procedure.

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.837	20

Item-Total Statistics

	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
X02	7.7838	21.341	.345	.833
X04	7.7297	21.203	.380	.832
X06	7.7027	21.659	.282	.836
X08	7.8649	21.287	.362	.833
X10	7.8378	20.251	.596	.821
X11	7.9459	20.941	.460	.828
X14	8.0541	21.330	.422	.830
X15	7.8919	21.321	.358	.833
X16	7.7838	21.008	.420	.830
X18	7.9189	21.132	.407	.830
X21	7.7568	21.467	.319	.835
X22	7.9730	20.860	.491	.827
X25	7.7838	21.341	.345	.833
X27	7.9459	20.941	.460	.828
X30	7.9459	20.830	.487	.827
X31	8.0541	21.108	.480	.828
X34	7.8919	21.432	.333	.834
X36	8.0000	21.222	.416	.830
X38	7.7568	20.856	.456	.828
X40	8.0270	21.083	.467	.828

Lampiran 6

Hasil Uji Normalitas Homogenitas dan Uji Independent Sample T Test

a. Hasil Uji Normalitas

Tests of Normality							
	Kelas	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
		Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Hasil Belajar Siswa	Pretest Eksperimen	.192	17	.097	.955	17	.544
	Posttest Eksperimen	.150	17	.200*	.953	17	.507
	Pretest Kontrol	.161	20	.183	.923	20	.113
	Posttest Kontrol	.206	20	.025	.898	20	.039

*. This is a lower bound of the true significance.

a. Lilliefors Significance Correction

b. Hasil Uji Homogenitas

Test of Homogeneity of Variances

Hasil Belajar Siswa

Levene Statistic	df1	df2	Sig.
.385	1	35	.539

c. Hasil Uji Independent Sample T Test

Independent Samples Test

	Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means					
	F	Sig.	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
							Lower	Upper
Hasil Belajar Siswa	.385	.539	35	.000	10.444	2.286	5.804	15.084
			34.534	.000	10.444	2.276	5.822	15.067

Lampiran 7

Dokumentasi



Foto Bersama Kepala Sekolah

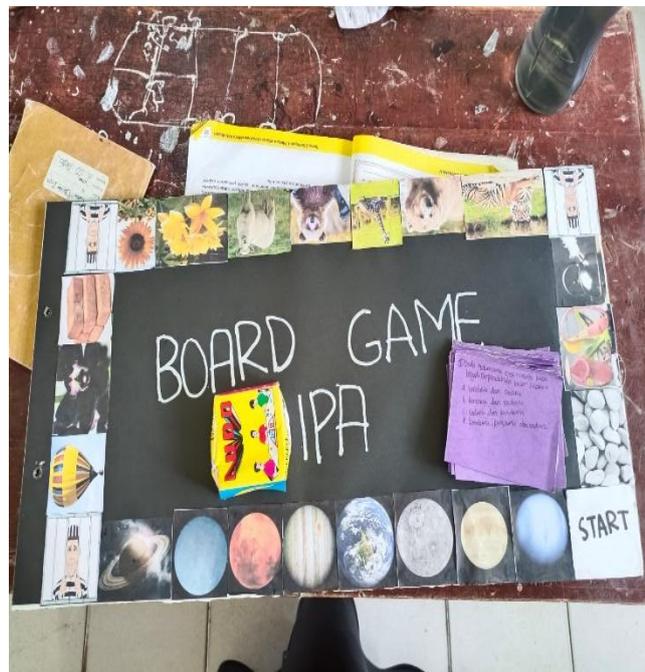
Media *Board Game*

Foto Bersama Siswa Kelas VA dan VB



Siswa Kelas Eksperimen(VA) menggunakan
Media board game



Siswa Kelas Eksperimen (VA) mengerjakan
tes



Siswa Kelas Kontrol (VB) mengerjakan tes



Lampiran 8



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
 Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Telp. (061) 6619056 Medan 20238
 Website: <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: fkip@umsu.ac.id

Form : K – 1

Kepada Yth: Bapak Ketua & Sekretaris
 Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
 FKIP UMSU

Perihal : **PERMOHONAN PERSETUJUAN JUDUL SKRIPSI**

Dengan hormat yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Mahasiswa : Fani Febrianti
 NPM : 1802090039
 Prog. Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
 Kredit Kumulatif : 119 SKS
 IPK= 3.67

Persetujuan Ket./Sekret. Prog. Studi	Judul yang Diajukan	Disahkan oleh Dekan Fakultas
	Efektivitas Penggunaan Media Board Game Terhadap Pemahaman Konsep Pembelajaran IPS Siswa Kelas V di UPT SDN 060880 Medan Polonia	
	Pengaruh Media Pembelajaran Pop Up Book Terhadap Kreativitas Belajar IPA Siswa Kelas V di UPT SDN 060880 Medan Polonia	
	Pengembangan Media PAKPINDO (Papan Kantong Pintar Doraemon) Pada Pembelajaran IPA Terhadap Kreativitas Siswa Kelas V di UPT SDN 060880 Medan Polonia	

Demikianlah permohonan ini saya sampaikan untuk dapat pemeriksaan dan persetujuan serta pengesahan, atas kesediaan Bapak saya ucapkan terima kasih.

Medan, 03 November 2022

Hormat Pemohon,


 Fani Febrianti
Keterangan:

- Dibuat rangkap 3 : - Untuk Dekan/Fakultas
 - Untuk Ketua/Sekretaris Program Studi
 - Untuk Mahasiswa yang bersangkutan

Lampiran 9



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
 UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
 FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
 Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Telp. (061) 6619056 Medan 20238
 Website: <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: fkip@umsu.ac.id

Form K-2

Kepada : Yth. Bapak Ketua/Sekretaris
 Program Studi Pendidikan Bahasa Indonesia
 FKIP UMSU

Assalamu 'alaikum Wr, Wb

Dengan hormat, yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama Mahasiswa : Fani Febrianti
 NPM : 1802090039
 Prog. Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Mengajukan permohonan persetujuan proyek proposal/risalah/makalah/skripsi sebagai tercantum di bawah ini dengan judul sebagai berikut:

Efektivitas Penggunaan Media Board Game Terhadap Pemahaman Konsep Pembelajaran IPS Siswa Kelas V di UPT SDN 060880 Medan Polonia

Sekaligus saya mengusulkan/ menunjuk Bapak/ Ibu: -

Baihaqi Siddik Lubis, S.Pd, M.Pd

Sebagai Dosen Pembimbing Proposal/Risalah/Makalah/Skripsi saya.

Demikianlah permohonan ini saya sampaikan untuk dapat pengurusan selanjutnya. Akhirnya atas perhatian dan kesediaan Bapak/ Ibu saya ucapkan terima kasih.

Medan, 03 November 2022

Hormat Pemohon,

Fani Febrianti

Keterangan

Dibuat rangkap 3 :
 - Untuk Dekan / Fakultas
 - Untuk Ketua / Sekretaris Prog. Studi
 - Untuk Mahasiswa yang Bersangkutan

Lampiran 10

**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA**
Jln. Mukhtar Basri BA No. 3 Telp. 6622400 Medan 20217 Form : K3

Nomor
Lamp
Hal

357 /II.3-AU/UMSU-02/ F/2022

**Pengesahan Proyek Proposal
Dan Dosen Pembimbing**

Bismillahirrahmanirrahim
Assalamu'alaikum Wr. Wb

Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara menetapkan proyek proposal/risalah/makalah/skripsi dan dosen pembimbing bagi mahasiswa yang tersebut di bawah ini ..

Nama : Fani Febrianti
N P M : 1802090039
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Penelitian : Efektivitas Penggunaan Media *Board Game* Terhadap Pemahaman Konsep Pembelajaran IPA Siswa Kelas V Di UPT SDN 060880 Medan Polonia

Pembimbing : Baihaqi Siddik Lubis, S Pd I, M Pd

Dengan demikian mahasiswa tersebut di atas diizinkan menulis proposal/risalah/makalah/skripsi dengan ketentuan sebagai berikut

- 1 Penulis berpedoman kepada ketentuan yang telah ditetapkan oleh Dekan
- 2 Proyek proposal/risalah/makalah/skripsi dinyatakan **BATAL** apabila tidak sesuai dengan jangka waktu yang telah ditentukan
- 3 Masa daluwarsa tanggal : **09 Februari 2023**

Medan, 08 Rajab 1443 H
09 Februari 2022 M

Wassalam
Dekan



Dibuat rangkap 5 (lima)

1. Fakultas (Dekan)
2. Ketua Program Studi
3. Pembimbing Materi dan Teknis
4. Pembimbing Riset
5. Mahasiswa yang bersangkutan

WAJIB MENGIKUTI SEMINAR

Lampiran 11

Berita Acara Bimbingan Materi



MAJLIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

Jalan Kapten Mukhtar Basri No. 3 Telp. (061)-6619056 Medan 20238

Website: <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: fkip@umsu.ac.id



BERITA ACARA BIMBINGAN SKRIPSI

Nama : Fani Febrianti
NPM : 1802090039
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Skripsi : Efektivitas Penggunaan Media *Boar Game* Terhadap Pemahaman Konsep Pembelajaran IPA Siswa Kelas V UPT SD Negeri 060880 Medan

Nama Pembimbing : Baihaqi Siddik Lubis, S.Pd.I, M.Pd.

Tanggal	Bimbingan Skripsi	Paraf
13/12-2021	Memperbaiki Latar Belakang	
05/02-2022	Memperbaiki BAB II	
22/02-2022	Memperbaiki BAB II di kerangka Berpikir	
08/02-2022	Memperbaiki teknis analisis data yang ada di BAB III	
21/03-2022	Memperbaiki spasi yang ada di cover dan memperbaiki App	
29/03-2022	Acc Seminar Proposal	

Medan, 29 Maret 2022

Ketua Program Studi
Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Suci Perwita Sari, S.Pd., M.Pd

Dosen Pembimbing
Riset Mahasiswa

Baihaqi Siddik Lubis, S.PdI, M.Pd

Lampiran 12



**MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**

Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. 061-6622400 Ext. 22, 23, 30
Website: <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: fkip@umsu.ac.id



BERITA ACARA BIMBINGAN SKRIPSI

Nama Lengkap : Fani Febrianti
NPM : 1802090039
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Skripsi : Efektivitas Penggunaan Media *Board Game* terhadap Pemahaman Konsep Pembelajaran IPA Siswa Kelas V UPT SD Negeri 060880 Medan Polonia

Tanggal	Materi Bimbingan	Paraf	Keterangan
03-10-2021	Perbaikan bab 9		
07-10-2022	Perbaikan bab 4		
13-10-2022	Perbaikan bab 4 dan 5		
21-10-2022	Perbaikan nilai - nilai		
28-10-2022	Perbaikan lampiran		
31-10-2022	ACC		

Medan, Oktober 2022
Dosen Pembimbing

Ketua Program Studi
Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Suci Perwita Sari, S.Pd, M.Pd.

Baihaqi Siddik Lubis, S.Pd.I., M.Pd.

Lampiran 13



UMSU

Unggul | Cerdas | Terpercaya

Bila menjawab surat ini agar disertakan nomor dan tanggalnya

MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI PENELITIAN & PENGEMBANGAN PIMPINAN PUSAT MUHAMMADIYAH
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

UMSU Terakreditasi A Berdasarkan Keputusan Badan Akreditasi Nasional Perguruan Tinggi No. 89/SK/BAN-PT/Akred/PT/III/2019

Pusat Administrasi: Jalan Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. (061) 6622400 - 66224567 Fax. (061) 6625474 - 6631003

http://fkip.umsu.ac.id fkip@umsu.ac.id umsumedan um.umedan umsumedan umsumedan

Nomor : 1733 /II.3-AU/UMSU-02/F/2022 Medan, 24 Muharram 1444 H
 Lamp : --- 22 Agustus 2022 M
 Hal : Permohonan Izin Riset

Kepada Yth, Bapak/Ibu
 Kepala Sekolah SDN 060880
 Medan Polonia
 di
 Tempat

Bismillahirrahmanirrahim
Assalamu'alaikum Wr. Wb

Wa ba'du, semoga kita semua sehat wal'afiat dalam melaksanakan kegiatan/aktifitas sehari-hari, sehubungan dengan semester akhir bagi mahasiswa wajib melakukan penelitian/riset untuk pembuatan skripsi sebagai salah satu syarat penyelesaian Sarjana Pendidikan, maka kami mohon kepada Bapak/Ibu memberikan izin kepada mahasiswa untuk melakukan penelitian/riset di tempat Bapak/Ibu pimpin. Adapun data mahasiswa kami tersebut sebagai berikut :

Nama : **Fani Febrianti**
 N P M : 180209039
 Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
 Judul Skripsi : Efektifitas Penggunaan Media Board Game Terhadap Pemahaman Konsep Pembelajaran IPA Siswa Kelas V di UPT SDN 060880 Medan Polonia

Demikian hal ini kami sampaikan, atas perhatian dan kesediaan serta kerjasama yang baik dari Bapak/Ibu kami ucapkan terima kasih. Akhirnya selamat sejahteralah kita semuanya, Amin.
 Wassalamu'alaikum Wr.Wb



Dra. Hj. Samsuarnita, M.Pd.
 NIDN.0004066701

****Penting!!****



Lampiran 14



NSS : 101076004018

PEMERINTAH KOTA MEDAN
DINAS PENDIDIKAN
UPT SD NEGERI 060880
KECAMATAN MEDAN POLONIA
JL. POLONIA GANG B MEDAN 20157



NPSN : 10210011

SURAT KETERANGAN MELAKSANAKAN PENELITIAN

Nomor : 421.2 / 37 / SDN 880 / MP / VIII / 2022

Berdasarkan surat permohonan izin melakukan penelitian dari UNIVERSITAS MUHAMMADYAH SUMATERA UTARA, Nomor : 1733/II.3-AU/UMSU-02/F/2022, Tanggal : 22 Agustus 2022. Perihal : Permohonan Izin Reset untuk melengkapi data penyusunan skripsi. Kepala Sekolah SD Negeri 060880, Kec. Medan Polonia, Kota Medan, menerangkan bahwa :

Nama : **FANI FEBRIANTI**
NPM : 180209039
Program Study : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Penelitian : **"Efektifitas Penggunaan Media Board Game Terhadap Pemahaman Konsep Pembelajaran IPA Siswa Kelas V SD Negeri 060880 Medan Polonia"**

Telah menyelesaikan penelitiannya di SD Negeri Nomor 060880, Kecamatan Medan Polonia. Penelitian yang dilaksanakan berjalan dengan lancar dan tidak mengganggu proses belajar mengajar.

Demikian surat keterangan ini diperbuat untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Medan, 31 Agustus 2022
Kepala Sekolah,

Dra. SARIPELLA MANIK
Nip. 19630501 198304 2 003

Lampiran 15



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
 Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp.061-6619056 Ext. 22, 23, 30
 Website: <http://www.fkip.umma.ac.id> E-mail: fkip@umma.ac.id

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Saya yang bertandatangan dibawah ini :

Nama Lengkap : Fani Febrianti
 NPM : 1802090039
 Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi saya yang berjudul **“Efektivitas Penggunaan Media Board Game terhadap Pemahaman Konsep Pembelajaran IPA Siswa Kelas V UPT SD Negeri 060880 Medan Polonia”**. Adalah benar bersifat asli (original), bukan hasil menyadur mutlak dari karya orang lain.

Bilamana dikemudian hari ditemukan ketidaksesuaian dengan pernyataan ini, maka saya bersedia dituntut dan diproses sesuai dengan ketentuan yang berlaku di Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.

Demikian pernyataan ini dengan sesungguhnya dan dengan sebenar-benarnya.

Yang menyatakan



Fani Febrianti
NPM. 1802090039

Lampiran 16

DAFTAR RIWAYAT HIDUP**I. DATA PRIBADI**

- a. Nama : Fani Febrianti
- b. Tempat, Tanggal Lahir : Medan, 17 Februari 2000
- c. Jenis Kelamin : Perempuan
- d. Agama : Islam
- e. Alamat : Jl. Tempirai II No. 72 Blok 7 Griya Martubung
- f. No. Hp : 0821364141084
- g. E-mail : ff1410187@gmail.com
- h. Anak Ke : tiga dari tiga bersaudara

II. NAMA ORANG TUA

- a. Nama Ayah : Agusridal
- b. Nama Ibu : Erlinayeti
- c. Pekerjaan Orangtua
 - Ayah : Pensiunan PNS
 - Ibu : Ibu rumah tangga
- d. Alamat : Jl. Tempirai II No. 72 Blok 7 Griya Martubung

III. PENDIDIKAN FORMAL

- a. 2006-2012 : SD Negeri 068475
- b. 2012-2015 : SMP Negeri 45 Medan
- c. 2015-2018 : SMA Negeri 7 Medan
- d. 2018-2022 : Tercatat sebagai mahasiswa FKIP UMSU Pada
Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Lampiran 17

FANI FEBRIANTI : EFEKTIVITAS PENGGUNAAN MEDIA BOARD
GAME TERHADAP PEMAHAMAN KONSEP PEMBELAJARAN IPA
SISWA KELAS V UPT SD NEGERI 060880 MEDAN POLONIA

ORIGINALITY REPORT

23%	21%	6%	16%
SIMILARITY INDEX	INTERNET SOURCES	PUBLICATIONS	STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1	Submitted to UNIVERSITY OF LUSAKA Student Paper	9%
2	repository.umsu.ac.id Internet Source	3%
3	eprints.uny.ac.id Internet Source	2%
4	repository.uinsu.ac.id Internet Source	1%
5	www.ditjenphka.go.id Internet Source	1%
6	repository.radenintan.ac.id Internet Source	<1%
7	repo.uinsatu.ac.id Internet Source	<1%
8	repository.usd.ac.id Internet Source	<1%

zombiedoc.com