

## BAB VI

### PENUTUP

#### A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan media *Board Game Wise Move* pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila materi Pancasila dalam Diriku di kelas IV MIN 1 Kota Kediri, maka dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Prosedur pengembangan media *Board Game Wise Move* Sebagai Media Pembelajaran Pendidikan Pancasila Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas IV Madrasah Ibtidaiyah Negeri 1 Kota Kediri.

Pengembangan media *Board Game Wise Move* dilaksanakan melalui model pengembangan ADDIE yang terdiri atas lima tahapan. Pertama, tahap Analysis dilakukan dengan menganalisis kebutuhan peserta didik, karakteristik peserta didik kelas IV, dan kurikulum yang digunakan di MIN 1 Kota Kediri. Hasil analisis menunjukkan bahwa minat belajar peserta didik terhadap mata pelajaran Pendidikan Pancasila hanya mencapai 60,8% dan termasuk dalam kategori sedang, sehingga diperlukan media pembelajaran yang lebih inovatif dan menarik.

Kedua, tahap Design dilakukan dengan merancang komponen *Board Game Wise Move* secara menyeluruh meliputi papan permainan, kartu *Truth or Dare*, kartu harta karun, kartu hadiah, pion, koin poin, dan buku panduan permainan. Ketiga, tahap *Development* dilakukan dengan mewujudkan rancangan tersebut menjadi produk fisik yang kemudian divalidasi oleh empat validator ahli. Keempat, tahap *Implementation*

dilakukan dengan mengujicobakan media kepada peserta didik kelas IV MIN 1 Kota Kediri dalam dua skala, yaitu uji coba skala kecil dengan 10 peserta didik dan uji coba skala besar dengan 25 peserta didik. Kelima, tahap Evaluation dilakukan secara berkelanjutan pada setiap tahapan untuk memastikan kualitas dan kelayakan produk yang dikembangkan.

2. Kelayakan Media *Board Game Wise Move* Sebagai Media Pembelajaran Pendidikan Pancasila Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas IV Madrasah Ibtidaiyah Negeri 1 Kota Kediri.

Media *Board Game Wise Move* dinyatakan sangat layak digunakan sebagai media pembelajaran Pendidikan Pancasila untuk peserta didik kelas IV Madrasah Ibtidaiyah Negeri 1 Kota Kediri. Hal ini dibuktikan dari hasil validasi oleh empat validator ahli yang memperoleh rata-rata persentase kelayakan sebesar 95,6% dengan kategori sangat layak. Secara rinci, ahli materi memberikan penilaian sebesar 100%, ahli media sebesar 90%, ahli pembelajaran sebesar 100%, dan ahli angket minat belajar sebesar 87,5%.

Hasil tersebut menunjukkan bahwa media *Board Game Wise Move* telah memenuhi aspek kelayakan materi, kelayakan media, kelayakan pembelajaran, serta kelayakan instrumen angket minat belajar. Selain itu, media ini dinilai memiliki tampilan visual yang menarik, mudah digunakan, sesuai dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar, serta mampu menciptakan pembelajaran yang aktif, menyenangkan, dan kolaboratif.

3. Peningkatan Minat Belajar Siswa Kelas IV MIN 1 Kota Kediri Setelah Penggunaan Media Pembelajaran *Board Game Wise Move* Pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila

Penggunaan media *Board Game Wise Move* terbukti mampu meningkatkan minat belajar peserta didik kelas IV MIN 1 Kota Kediri pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila materi Pancasila dalam Diriku secara signifikan. Keberhasilan dan efektivitas peningkatan tersebut dibuktikan berdasarkan tiga hasil analisis data utama. Pertama, hasil analisis deskriptif menunjukkan adanya kenaikan rata-rata skor angket minat belajar peserta didik secara nyata, yaitu dari skor 2,644 dengan kategori Tinggi pada saat pra uji coba (*pretest*) meningkat menjadi 3,492 dengan kategori Sangat Tinggi pada saat pasca uji coba (*posttest*).

Kedua, hasil uji statistik inferensial menggunakan *Wilcoxon Signed-Rank Test* menunjukkan nilai *Asymp. Sig. (2-tailed)* sebesar  $< 0,001$ . Nilai tersebut jauh lebih kecil dari taraf signifikansi yang ditentukan yaitu 0,05 ( $\alpha = 0,05$ ). Hal ini membuktikan bahwa terdapat perbedaan yang sangat signifikan antara skor minat belajar peserta didik sebelum dan sesudah diimplementasikannya media pembelajaran *Board Game Wise Move*. Ketiga, hasil analisis efektivitas menggunakan uji *Normalized Gain (N-Gain)* menunjukkan nilai rata-rata peningkatan (*mean gain*) sebesar 0,673, yang menandakan bahwa peningkatan minat belajar peserta didik secara keseluruhan berada dalam kategori sedang. Secara rinci, sebaran efektivitas peningkatan ini meliputi 13 peserta didik (52%) yang memperoleh kategori peningkatan tinggi, 11 peserta didik (44%) dalam kategori sedang, dan

hanya 1 peserta didik (4%) yang berada dalam kategori rendah. Berdasarkan akumulasi hasil analisis data tersebut, dapat disimpulkan bahwa media *Board Game Wise Move* terbukti secara empiris efektif dan sangat layak digunakan sebagai media pembelajaran Pendidikan Pancasila untuk meningkatkan minat belajar peserta didik kelas IV MIN 1 Kota Kediri.

## **B. Saran**

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan yang telah dilakukan, peneliti menyampaikan beberapa saran sebagai berikut:

### 1. Bagi Guru

Guru disarankan untuk memanfaatkan media *Board Game Wise Move* sebagai variasi media pembelajaran Pendidikan Pancasila, khususnya pada materi Pancasila dalam Diriku di kelas IV. Mengingat media ini terbukti mampu meningkatkan minat belajar peserta didik secara signifikan, guru dapat menjadikan *Board Game Wise Move* sebagai alternatif pembelajaran yang aktif, menyenangkan, dan kolaboratif sehingga peserta didik lebih termotivasi dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Selain itu, guru juga disarankan untuk mempelajari panduan permainan dengan baik agar pelaksanaan pembelajaran menggunakan media ini dapat berjalan dengan lancar dan optimal.

### 2. Bagi Sekolah

Pihak sekolah disarankan untuk mendukung pengadaan dan penggunaan media pembelajaran inovatif berbasis permainan seperti *Board Game Wise Move* sebagai bagian dari upaya peningkatan kualitas

pembelajaran di sekolah. Dukungan tersebut dapat diwujudkan dalam bentuk penyediaan fasilitas, alokasi waktu pembelajaran, maupun dukungan terhadap guru yang ingin mengembangkan atau menggunakan media pembelajaran kreatif. Dengan adanya dukungan dari pihak sekolah, diharapkan pembelajaran Pendidikan Pancasila dapat berlangsung lebih menarik, bermakna, dan berdampak positif bagi pembentukan karakter peserta didik sesuai dengan nilai-nilai Profil Pelajar Pancasila.

### 3. Bagi Peneliti Selanjutnya

Peneliti selanjutnya disarankan untuk mengembangkan media *Board Game* serupa pada materi Pendidikan Pancasila lainnya maupun pada mata pelajaran yang berbeda, mengingat keterbatasan penelitian ini yang hanya berfokus pada materi Pancasila dalam Diriku untuk kelas IV SD/MI. Selain itu, peneliti selanjutnya juga disarankan untuk menyempurnakan desain media, khususnya pada ukuran kartu *Truth or Dare*, kartu hadiah, dan kartu harta karun agar ukuran tulisan dapat dibuat lebih besar sehingga lebih mudah dibaca oleh seluruh pengguna, termasuk guru yang memiliki keterbatasan penglihatan. Peneliti selanjutnya juga disarankan untuk mengukur tidak hanya aspek minat belajar, tetapi juga aspek hasil belajar kognitif, afektif, maupun psikomotorik peserta didik agar dampak penggunaan media *Board Game* dapat diukur secara lebih komprehensif. Selain itu, pengembangan *Board Game* dalam versi digital juga dapat dipertimbangkan agar media dapat diakses lebih luas oleh peserta didik di berbagai daerah.