

BAB V PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil dan pembahasan yang telah dilakukan pada bab sebelumnya, maka dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh hasil belajar siswa dengan menggunakan model *problem based learning* berbantu game edukatif. Hal tersebut dapat ditunjukkan pada rata-rata hasil belajar IPAS siswa pada kelas eksperimen lebih tinggi dari pada kelas eksperimen yaitu 85 sedangkan kelas kontrol 67 dan dapat dilihat juga dari uji hipotesis dengan menggunakan uji-t menunjukkan $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu $5.108 > 1.68195$, maka hipotesis H_0 ditolak dan H_1 diterima.

B. Saran

Berdasarkan kesimpulan yang telah peneliti jelaskan, maka dapat diajukan saran sebagai berikut:

1. Bagi siswa, diharapkan penelitian ini dapat memberikan kesan cara belajar IPAS yang lebih menyenangkan dan juga dapat memberikan pengalaman secara langsung, agar dapat meningkatkan hasil belajar IPAS.
2. Bagi guru, diharapkan guru kelas IV lebih meningkatkan model pembelajaran *problem based learning* dengan berbantu game edukatif dalam pembelajaran IPAS di sekolah dasar, dengan demikian pembelajaran lebih menyenangkan, tidak membosankan dan dapat dipahami dengan mudah dan pembelajaran *problem based learning* sangat berpengaruh terhadap hasil belajar siswa.

3. Bagi sekolah, diharapkan penelitian dapat dijadikan sebagai referensi bagi sekolah untuk mengevaluasi bagaimana pelaksanaan proses pembelajaran di sekolah supaya bisa meningkatkan hasil belajar siswa yang optimal.
4. Bagi peneliti lain, diharapkan bisa menambah pengetahuan yang bermanfaat bagi sekolah maupun pembaca, supaya bisa dijadikan sebagai rujukan bagi penelitian lain.



DAFTAR RUJUKAN

- Abd Rahman, B. P., Munandar, S. A., Fitriani, A., Karlina, Y., & Yumriani, Y. (2022). Pengertian pendidikan, ilmu pendidikan dan unsur-unsur pendidikan. *Al-Urwatul Wutsqa: Kajian Pendidikan Islam*, 2(1), 1-8.
- Adnyana, Komang Surya, and Gusti Ngurah Arya Yudaparmita. (2023). "Peningkatan Minat Belajar IPAS Berbantuan Media Gambar Pada Siswa Sekolah Dasar." *Edukasi: Jurnal Pendidikan Dasar* 4.1, 61-70
- Ahdar, A., & Wardana, W. (2019). Belajar dan pembelajaran: 4 pilar peningkatan kompetensi pedagogis.
- Ahsaniyyah, Risa, and Arif Mahya Fanny. (2024): ahda"Pengaruh Model Pembelajaran Problem Based Learning (PBL) Berbantuan Game Edukasi Wordwall terhadap Motivasi Belajar IPAS di Kelas IV SDN Sumur Welut III/440." *Authentic Education* 1.1 19-25.
- Alwi, I. (2015). Kriteria empirik dalam menentukan ukuran sampel pada pengujian hipotesis statistika dan analisis butir. *Formatif: Jurnal Ilmiah Pendidikan MIPA*, 2(2).
- Amelia, D., Susanto, S., & Fatahillah, A. (2016). Analisis hasil belajar matematika siswa pada pokok bahasan himpunan berdasarkan ranah kognitif taksonomi bloom kelas VII-A di SMPN 14 Jember. *Jurnal Edukasi*, 2(1), 1-4.
- Andari, R. I. (2024). Pengaruh Harga, Fasilitas Dan Lokasi Terhadap Permintaan Warga Rusunawa Iringmulyo Kota Metro (Doctoral Dissertation, Universitas Muhammadiyah Metro).
- Angela, W., & Gani, A. (2016). Rancang Bangun Game Edukasi Berbasis Web Dan Android Menggunakan Adobe Flash Cs5 Dan Action Script 3.0. *IJIS- Indonesian Journal On Information System*, 1(2), 78-88.
- Apriyani, N., & Dewi, I. S. (2022). Pengaruh Layanan Informasi Dengan Teknik Focus Group Discussion Terhadap Motivasi Belajarsiswa Kelas X Di SMK

Negeri 3 Medan Tahun Pembelajaran 2021/2022. *Cybernetics: Journal Educational Research and Social Studies*, 130-139.

Arikunto, Suharsimi. 2012. *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan..* Jakarta: Bumi Aksara.

Azizatunnisa, F., Sekaringtyas, T., & Hasanah, U. (2022). Pengembangan media pembelajaran interaktif game edukatif pada pembelajaran IPA kelas IV sekolah dasar. *OPTIKA: Jurnal Pendidikan Fisika*, 6(1), 14-23.

Azzahra, I., Nurhasanah, A., & Hermawati, E. (2023). Implementasi kurikulum merdeka pada pembelajaran IPAS di SDN 4 Purwawinangun. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 9(2)

Djonomiarjo, T. (2020). Pengaruh model problem based learning terhadap hasil belajar. *Aksara: Jurnal Ilmu Pendidikan Nonformal*, 5(1), 39-46.

Fuadah, F. A. (2023). Penerapan Game Edukasi Marbel Budaya Nusantara Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Ips Materi Keragaman Budaya Di Indonesia. *Berajah Journal*, 3(1), 227-238.

Gusmaneli, Y., Pebriyenni, P., & Nora, Y. (2020). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Make A Match Terhadap Hasil Belajar Ips Siswa Kelas Iv Sd Negeri 10 Sungai Sapih Kota Padang. *Jurnal Cerdas Proklamator*, 8(1), 19-26.

Handayani, Anik, and Henny Dewi Koeswanti. (2021) "Meta-analisis model pembelajaran problem based learning (pbl) untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif." *Jurnal basicedu* 5.3 1349-1355.

Hapudin, H. M. S. (2021). *Teori belajar dan pembelajaran: menciptakan pembelajaran yang kreatif dan efektif*. Prenada Media.

Hardi, S., Waskito, S., & Ekawati, E. Y. (2013, September). Analisis Instrumen Tes Akhir Semester Gasal Mata Pelajaran Fisika Kelas XI Sekolah Menengah Atas (SMA) Wilayah Surakarta. In *PROSIDING: Seminar Nasional Fisika Dan Pendidikan Fisika* (Vol. 4, No. 3).

- Hawa, Siti. (2014) "Teori Belajar Bruner." *Pembelajaran Matematika Sekolah Dasar* 1-19.
- Herzon, H. H. Budijanto, & Utomo, D. H. (2018). "Pengaruh model problem based learning terhadap hasil belajar fisika peserta didik MA Darul Hikmah Darek tahun pelajaran 2019/2020". *Jurnal fisika dan pendidikan fisika*, 5 (1), 10-17.
- Hidayah, I. (2020). Pengaruh Bimbingan Klasikal Terhadap Konsep Diri Peserta Didik Man 2 Tulang Bawang Tahun Pelajaran 2019/2020 (Doctoral Dissertation, Universitas Muhammadiyah Metro).
- Hotimah, Husnul. (2020) "Penerapan metode pembelajaran Problem Based Learning dalam meningkatkan kemampuan bercerita pada siswa sekolah dasar." *Jurnal edukasi* 7.2 5-11.
- Hutami, W. F. (2024). Populasi dan Sampel dalam Penelitian. *Jurnal Public Relations Mercu Buana*, Query date, 21, 23.
- Jaylin, V. M. P. (2024). Efektivitas Penggunaan Media Animasi Berorientasi Microlearning Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran IPAS Siswa Kelas IV SDN Wonoayu (Doctoral dissertation, Universitas PGRI Madiun).
- Kadir, A. (2013). Konsep pembelajaran kontekstual di sekolah. *Dinamika ilmu*, 13(1).
- Kadir, A. (2015). Menyusun dan menganalisis tes hasil belajar. *Al-TA'DIB: Jurnal Kajian Ilmu Kependidikan*, 8(2), 70-81.
- Kemendikbudristek. (2022). Capaian Pembelajaran Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Dan Sosial (Ipas) Fase A – Fase C.
- Kemendikbudristek.(2024). *Capaian Pembelajaran Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Dan Sosial (Ipas) Fase A – Fase F*.
https://Kurikulum.Kemdikbud.Go.Id/File/1718471412_Manage_File.Pdf

- Lestari, A., Suryadi, A., & Ismail, A. (2020). Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Komputer Dengan Model Tutorial Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Tik. *PETIK: Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi Dan Komunikasi*, 6(1), 18-26.
- Lestari, Suci Yulianti, Husnul Hadi, and Qoriati Mushafanah. (2019) "Pengaruh model problem based learning berbantu permainan edukatif terhadap hasil belajar tematik." *Jurnal Sinektik* 2.1 97.
- Maulana, A. (2022). Analisis Validitas, reliabilitas, dan kelayakan instrumen penilaian rasa percaya diri siswa. *Jurnal Kualita Pendidikan*, 3(3), 133-139.
- Muryani, M. (2024). Implementasi Evaluasi Media Quizizz Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPAS Pada Siswa Kelas VI Tahun Pelajaran 2023, 2024 (Doctoral *dissertation*, Universitas PGRI Madiun).
- N., Nuryamin, Y., Risyda, F. R., & i Saraswati, S. D. (2023). Judul Artikel. *Jurnal Sistem Informasi Universitas Suryadarma*, 10(Nomor)], Halaman-Awal.
- Nofziarni, A., Hadiyanto, H., Fitria, Y., & Bentri, A. (2019). Pengaruh Penggunaan Model Problem Based Learning (PBL) Terhadap Hasil Belajar Siswa Di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 3(4), 2016-2024.
- Nora, Y., Mukhaiyar, M., Ananda, A., & Sari, R. T. (2023). Implementasi Pemikiran Pragmatisme dan Konstruktivisme dalam Pembelajaran IPS SD. *Konstruktivisme: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 15(1), 104-115.
- Novianti, Ade, Alwen Bentri, and Ahmad Zikri. (2020) "Pengaruh penerapan model problem based learning (PBL) terhadap aktivitas dan hasil belajar siswa pada pembelajaran tematik terpadu di sekolah dasar." *Jurnal Basicedu* 4.1 194-202.
- Nurjan, S. (2016). Psikologi belajar.
- Payadnya, I. P. A. A., & Jayantika, I. G. A. N. T. (2018). Panduan penelitian eksperimen beserta analisis statistik dengan spss. Deepublish.

- Pujiharti, E. S., & Isnaini, U. (2025). Instrumen dan Pengumpulan Data dalam Meningkatkan Kualitas Data pada Penelitian Pendidikan. *AN NAHDLIYYAH*, 4(1).
- Purba, F. B., Tanjung, D. S., & Gaol, R. L. (2021). The Effect Of Paikem Approach On Students' Learning Outcomes on The Theme of Lingkungan Sahabat Kita At Grade V SD Harapan Baru Medan Academic Year 2019/2020. *Jurnal PAJAR (Pendidikan Dan Pengajaran)*, 5(2), 278-286.
- Rahmawati, R. (2016). Pengembangan Media Pembelajaran Berbantuan Komputer Format Instructional Games Dengan Visual Novel Pada Mata Pelajaran Ips Sejarah Bagi Siswa Kelas Vii Sekolah Menengah Pertama (Doctoral Dissertation, Universitas Negeri Jakarta).
- Rambe, F. W. (2018). Pengaruh Penguasaan Materi Produksi Terhadap Hasil Belajar Pembangunan Ekonomi Siswa Kelas XI SMA Negeri 1 Barumun Tengah. *JURNAL MISI*, 1(1), 138-138.
- Rerung, N., Sinon, I. L., & Widyaningsih, S. W. (2017). Penerapan model pembelajaran problem based learning (PBL) untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik SMA pada materi usaha dan energi. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Fisika Al-Biruni*, 6(1), 47-55.
- Santoso, P. (2017). Penggunaan model pembelajaran project based learning (pbl) sebagai upaya peningkatan hasil belajar ekonomi. In *Prosiding Seminar Pendidikan Ekonomi Dan Bisnis* (Vol. 3, No. 1).
- Siahaan, Nurhalimah. (2018) "Model pembelajaran berbasis kearifan lokal." 649-651.
- Sintaro, Sanriomi. (2020) "Rancang Bangun Game Edukasi Tempat Bersejarah Di Indonesia." *Jurnal Informatika Dan Rekayasa Perangkat Lunak* 1.1 51-57.
- Suardi, M. (2018). Belajar & pembelajaran. Deepublish.
- Sudjana, Nana. 2015 *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung Remaja Rosdakarya.

- Suhelayanti, 2023. *Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS)*. Yayasan Kita Menulis,.
- Sutisna, I. (2020). Statistika penelitian. Universitas Negeri Gorontalo, 1(1), 1-15.
- Swarjana, I. K., & Skm, M. P. H. (2022). Populasi-sampel, teknik sampling & bias dalam penelitian. Penerbit Andi.
- Tibahary, Abdul Rahman, and Muliana Muliana. (2018) "Model-model pembelajaran inovatif." *Scolae: Journal of Pedagogy* 1.1 54-64.
- Widiasworo, E. (2023). Pembelajaran HOTS Integratif: Berdasarkan Spirit Merdeka Belajar. Araska Publisher.
- Winahyu, F. H., Nulhakim, L., & Rumanta, M. (2024). Pengaruh Pembelajaran Problem Based Learning Berdiferensiasi dan Motivasi Belajar terhadap Hasil Belajar Matematika. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 6(1), 661-669.
- Yulianti, Desi, and Minsih Minsih. (2022) "Pengembangan Media Pembelajaran Kartu Pak Alam Berbasis Game Edukatif IPS di Sekolah Dasar." *Jurnal Basicedu* 6.3 5086-5096.
- Yunus, Mursid, Indah Fitri Astuti, and Dyna Marisa Khairina. (2015) "Game edukasi matematika untuk sekolah dasar." *Jurnal Informatika Mulawarman* 10.2 59-64.