

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN
BOARD GAME TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA
PADA MATA PELAJARAN IPAS KELAS
III SD SWASTA HKBP TELADAN
T.P 2025/2026**



SKRIPSI

UNIVERSITAS
Quality

ELIA NOVITA SARI

NPM: 2205030347

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS QUALITY MEDAN**

2026

PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN
***BOARD GAME* TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA**
PADA MATA PELAJARAN IPAS KELAS
III SD SWASTA HKBP TELADAN
T.P 2025/2026

Disusun dan Diajukan Untuk Melengkapi Tugas-Tugas dan Memenuhi
Syarat-Syarat Untuk Memperoleh Gelar Guru Sarjana Pendidikan Pada
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Universitas Quality

O l e h:

ELIA NOVITA SARI

NPM: 2205030347



PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS QUALITY MEDAN

2026

SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Elia Novita Sari

NPM : 2205030347

Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Quality

Menyatakan dengan sesungguhnya dan sebenarnya bahwa skripsi yang saya tulis dengan judul "Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran *Board Game* Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPAS Kelas III SD Swasta HKBP Teladan T.P 2025/2026" merupakan asli hasil karya peneliti, tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu perguruan tinggi manapun, dan sepanjang pengetahuan peneliti juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh peneliti lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan didalam daftar pustaka. Jika skripsi ini terbukti merupakan duplikasi ataupun plagiasi dari hasil karya tulis lain dan atau dengan sengaja mengajukan karya atau pendapat yang merupakan hasil karya penulis lain, maka peneliti bersedia menerima sanksi akademik berupa pembatalan skripsi dan pencabutan gelar yang peneliti peroleh sebagai hasil ujian akhir studi atas skripsi ini. Demikian surat pernyataan ini saya perbuat sebagai pertanggung jawaban ilmiah tanpa adanya unsur paksaan maupun tekanan dari pihak manapun juga.

Saya yang menyatakan

Medan, Maret 2026



Elia Novita Sari

NPM: 2205030347

PENGESAHAN SKRIPSI

Judul : PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN BOARD GAME
TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN IPAS
KELAS III SD SWASTA HKBP TELADAN T.P 2025/2026

Nama : ELIA NOVITA SARI

Program Studi : PGSD

Fakultas : KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

Medan, 13 March 2026

Menyetujui
Tim Pembimbing

Pembimbing Utama



Hotma Tiolina Siregar S.Pd., M.Pd
NIP.0112078003

Pembimbing Pendamping



Muhammad Daliani S.Pd., M.Si
NIP.0128088804

Ketua Program Studi
Universitas Quality



Rinci Simbolon S.Pd.,M.Pd
NIP.0121118703

Dekan FKIP
Universitas Quality



Dr. Gemala Widiyarti , S.Sos.I.,M.Pd
NIP.0123098602

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur kita panjatkan kehadirat Tuhan Yang Maha Esa atas kasih KaruniaNya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan judul “Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran *Board Game* Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ips Kelas III SD Swasta HKBP Teladan T.P 2025/2026”

Penulis menyadari tidak akan dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik dan tepat waktu tanpa bimbingan, saran, motivasi, dan bantuan dari berbagai pihak. Pada kesempatan ini, Penulis mengucapkan terimakasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Bapak Dr. Dedi Holden Simbolon, S.Si., M.Pd Selaku Rektor Universitas Quality.
2. Ibu Rita Herlina Br. PA, M.Pd selaku Wakil Rektor Universitas Quality.
3. Ibu Dr. Gemala Widiyarti, S.Sos.I., M.Pd. Selaku Dekan FKIP Universitas Quality.
4. Ibu Rinci Simbolon S.Pd., M.Pd. Selaku Ketua Program Studi PGSD FKIP Universitas Quality
5. Ibu Hotma Tiolina Siregar S.Pd., M.Pd. Selaku Dosen Pembimbing I yang sabar, tulus dan ikhlas meluangkan waktu, tenaga, pikiran, memberikan perhatian, bimbingan kepada penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
6. Bapak Muhammad Dailani S.Pd., M.Si. Selaku Dosen Pembimbing II yang sabar, tulus dan ikhlas meluangkan waktu, tenaga, pikiran, memberikan perhatian, bimbingan kepada penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
7. Bapak Renato Gema Hutabarat S.Pd., M.Pd Selaku Dosen Pembimbing Moral dan Etik yang selalu memberi arahan dan nasehat kepada penulis selama berkuliah di Universitas Quality.

8. Teristimewa penulis sampaikan terimakasih kepada orangtua penulis yaitu kedua orangtua saya Edi Gunawan Tarigan dan Taminta Br Sembiring yang telah memberikan motivasi, nasihat dan doa yang telah diberikan kepada penulis sehingga skripsi ini dapat diselesaikan dengan baik.
9. Kepada Saudara Penulis, Selvia Theresia Br Tarigan S.Pd, Natalia Br Tarigan dan Surya Gunawan Tarigan yang telah memberi semangat, dan motivasi kepada penulis sehingga skripsi ini dapat diselesaikan dengan baik.
10. Seluruh Bapak dan Ibu Dosen Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Quality beserta staf, administrasi, PGSD Universitas Quality.
11. Kepada Bapak dr. Sofyan Tan atas kesempatan, bantuan, dan dukungan melalui Program KIP Kuliah yang telah diberikan kepada penulis selama menempuh pendidikan di perkuliahan di Universitas Quality.
12. Kepada sahabat Penulis, Melyani Br Brahmana terimakasih untuk setiap dukungan dan semangat yang telah diberikan selama masa perkuliahan.
13. Kepada teman-teman seperjuangan khususnya teman di kelas 2B44 yang memberikan dukungan dalam menyelesaikan skripsi ini.
14. Kepada saudara dan saudari seluruh pihak yang tidak dapat disebutkan yang telah banyak membantu penulis selama menyelesaikan penulisan Skripsi ini.

Semoga Tuhan Yang Maha Esa membalas segala kebaikan yang diberikan kepada penulis. Demi perbaikan selanjutnya, kritik dan saran yang dapat membangun akan penulis terima demi kesempurnaan skripsi ini. Kiranya skripsi ini dapat bermanfaat bagi orang lain, khususnya bagi Penulis. Sekian dan terima kasih.

Medan, Februari 2026
Penulis

Elia Novita Sari
NPM: 2205030347

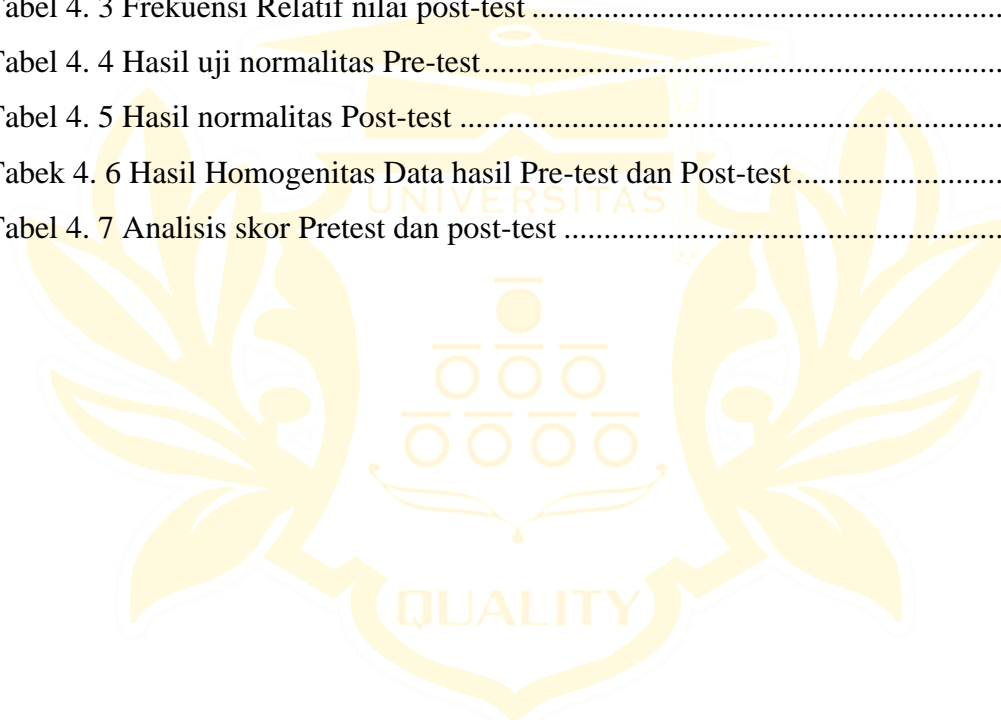
DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
ABSTRACT	ii
KATA PENGANTAR.....	iii
DAFTAR ISI.....	v
DAFTAR TABEL	vii
DAFTAR GAMBAR.....	viii
LAMPIRAN.....	ix
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Identifikasi Masalah	4
1.3 Batasan Masalah.....	4
1.4 Rumusan Masalah	4
1.5 Tujuan Penelitian.....	5
1.6 Manfaat Penelitian.....	5
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	7
2.1 Kerangka Teoritis	7
2.1.1 Pengertian Belajar	7
2.1.2 Pengertian Pembelajaran.....	8
2.1.3 Hasil Belajar	10
2.1.4 Media Pembelajaran	16
2.1.5 Media <i>Board Game</i>	17
2.1.6 Penelitian Terdahulu	25
2.1.7 Materi/Tema.....	27
2.2 Kerangka Berpikir	32
2.3 Definisi Operasional.....	34
2.4 Hipotesis Penelitian	34
BAB III METODE PENELITIAN	36

3.1 Tempat dan Waktu	36
3.2 Populasi dan Sampel	36
3.2.1 Populasi.....	36
3.2.2 Sampel	36
3.3 Jenis Penelitian	37
3.3.1 Jenis Penelitian	37
3.3.2 Desain Penelitian	37
3.4 Prosedur Penelitian.....	38
3.5 Instrumen Penelitian.....	39
3.5.1 Teknik Pengumpulan Data.....	39
3.6 Analisa Data	40
3.6.1 Pengujian Validitas	41
3.6.2 Uji Reabilitas.....	42
3.6.3 Uji Normalitas.....	43
3.6.4 Uji Homogenitas	45
3.6.5 Uji Hipotesis	45
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	47
4.1 Hasil Penelitian dan Pembahasan	47
4.4.1 Deskripsi Pelaksanaan Penelitian	47
4.4.2 Deskripsi Hasil Penelitian.....	48
4.4.3 Deskripsi Hasil Pre-Test dan Post-Test	49
4.4.4 Uji Normalitas Data <i>pre-test</i> dan <i>post-test</i>.....	52
4.4.5 Uji Homogenitas.....	54
4.4.6 Uji Hipotesis	55
BAB V SIMPULAN DAN SARAN.....	58
5.1 SIMPULAN.....	58
5.2 SARAN	58
DAFTAR PUSTAKA	60

DAFTAR TABEL

Tabel 1. 1 Nilai ulangan harian mata pelajaran IPAS kelas III Semester ganjil tahun ajaran 2025/2026 SD Swasta HKBP Teladan	2
Tabel 3. 1 Populasi Penelitian	36
Tabel 3. 2 Skema One Group Pre Test - Post Test Design.	38
Tabel 3. 3 Kisi-kisi Tes Hasil Belajar siswa	40
Tabel 4. 1 Uji Validitas Instrumen Penelitian	49
Tabel 4. 2 Frekuensi Hasil Pre-test	50
Tabel 4. 3 Frekuensi Relatif nilai post-test	51
Tabel 4. 4 Hasil uji normalitas Pre-test	53
Tabel 4. 5 Hasil normalitas Post-test	54
Tabel 4. 6 Hasil Homogenitas Data hasil Pre-test dan Post-test	55
Tabel 4. 7 Analisis skor Pretest dan post-test	55



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 2 Contoh Media Board Game.....	25
Gambar 4. 1 Diagram hasil pre-test siswa	51
Gambar 4. 2 Diagram hasil post-test siswa.....	52



LAMPIRAN

Lampiran 1 Modul Ajar	63
Lampiran 2 Hasil Uji Validitas	76
Lampiran 3 Soal Pretest dan Postest	77
Lampiran 4 Kunci jawaban	79
Lampiran 5 Hasil Perolehan nilai Pretest.....	80
Lampiran 6 Tabel Perhitungan Uji Normalitas.....	81
Lampiran 7 Tabel Perhitungan Uji Normalitas.....	82
Lampiran 8 Hasil perhitungan uji homogenitas	83
Lampiran 9 Tabel analisis perhitungan hipotesis.....	85
Lampiran 10 Surat Izin Penelitian.....	87
Lampiran 11 Surat selesai penelitian	88

