

## **BAB II**

### **TINJAUAN PUSTAKA**

#### **2.1 Kerangka Teoritis**

##### **2.1.1 Pengertian Belajar**

Belajar dapat diartikan secara luas sebagai aktivitas psikofisik yang ditujukan untuk pengembangan pribadi secara keseluruhan. Belajar diartikan sebagai perolehan informasi dan pengetahuan dari pengalaman masa lalu di masyarakat dan lingkungan. Belajar adalah perubahan yang relatif permanen dalam potensi perilaku sebagai hasil dari pengalaman atau latihan yang diperkuat. Belajar merupakan akibat adanya interaksi antara stimulus dan respons. Seseorang dianggap telah belajar sesuatu jika dia dapat menunjukkan perubahan perilakunya.

Kemudian, dalam arti sempit, belajar dipahami sebagai upaya mempelajari ilmu pengetahuan yang merupakan bagian dari suatu kegiatan yang bertujuan untuk mewujudkan karakter yang utuh. Sebagaimana kita ketahui, manusia dilahirkan di dunia tanpa mengetahui apapun. Oleh karena itu, ilmu ibarat pelita atau penerang di malam yang gelap. Pengetahuan menjadi pedoman bagi manusia dalam menjalani kehidupannya di dunia ini. Melalui ilmu, manusia dapat belajar mengetahui mana yang baik dan mana yang buruk.

(Ahdar Djamaluddin 2019) Menyebutkan Pengertian belajar adalah suatu proses atau upaya yang dilakukan setiap individu untuk mendapatkan perubahan tingkah laku, baik dalam bentuk pengetahuan, keterampilan, sikap dan nilai positif sebagai suatu pengalaman dari berbagai materi yang telah dipelajari.

Definisi belajar dapat juga diartikan sebagai segala aktivitas psikis yang dilakukan oleh setiap individu sehingga tingkah lakunya berbeda antara sebelum dan sesudah belajar. Perubahan tingkah laku atau tanggapan, karena adanya pengalaman baru, memiliki kepandaian/ ilmu setelah belajar, dan aktivitas berlatih. (Ahdar Djamaluddin 2019).

Pada dasarnya hasil belajar dapat diperoleh dan akan dipengaruhi oleh beberapa faktor yakni faktor eksternal dan faktor internal. Faktor eksternal mengacu pada suatu faktor yang asalnya berdasarkan dari luar individu itu sendiri, baik itu mengacu pada faktor lingkungan dan faktor instrumental.

Pengertian para ahli diatas dapat disimpulkan bahwa belajar adalah suatu proses terjadinya perubahan dari waktu ke waktu yang diperoleh dari pengalaman belajar seseorang dengan respon yang baik, Maka belajar dapat dikatakan berhasil jika seseorang mampu mengulang materi yang sudah dipahami.

### **2.1.2 Pengertian Pembelajaran**

Pembelajaran merupakan kegiatan yang melibatkan banyak pihak terkait dan berkepentingan. Sehingga sebagai guru, harus mampu tanggap terhadap dinamika yang terjadi dalam dunia pendidikan, salah satunya dengan mengkaji tentang pembelajaran. Sebab sangat diperlukan inovasi dalam pembelajaran agar dengan inovasi ini membantu guru menyampaikan materi ajar sehingga tujuan pembelajaran mudah tercapai. (Usep Setiawan dkk, 2022).

Proses belajar memerlukan motivasi diri yang menunjang proses belajar menjadi lebih optimal. Oleh karena itu, suatu proses pembelajaran tidak hanya mencakup satu pihak namun juga memerlukan upaya yang berupa motivasi dan metode serta media yang digunakan dalam proses pembelajaran pada saat materi pembelajaran disampaikan. Dalam sebuah pembelajaran di dalamnya pasti terdapat komunikasi timbal balik antara pendidik dan peserta didik. Komunikasi tidak akan berjalan dengan baik tanpa adanya bantuan yaitu sarana untuk menyampaikan materi. Pembelajaran juga dapat diartikan sebagai sesuatu pengalaman secara relatifnya menghasilkan perubahan kekal dalam pengetahuan dan tingkah laku menurut (Woolfolk, 2020).

Dalam sebuah pembelajaran di dalamnya pasti terdapat komunikasi timbal balik antara pendidik dan peserta didik. Komunikasi tidak akan berjalan dengan baik tanpa adanya bantuan yaitu sarana untuk menyampaikan materi. Pembelajaran

juga dapat diartikan sebagai sesuatu pengalaman secara relatifnya menghasilkan perubahan kekal dalam pengetahuan dan tingkah laku menurut (Woolfolk, 2020).

Berdasarkan pendapat para ahli diatas, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran adalah sebuah proses panjang yang didalamnya terdapat hubungan timbal balik antara pihak-pihak yang terlibat untuk mencapai hasil belajar yang optimal.

### **Prinsip-prinsip Pembelajaran**

Prinsip merupakan suatu hal yang dipegang atau dijadikan sebagai dasar dalam upaya pembelajaran. (Slameto 2018) menyatakan bahwa prinsip-prinsip belajar adalah sebagai berikut:

- 1) Berdasarkan prasyarat yang diperlukan untuk belajar.  
Setiap peserta didik harus berpartisipasi aktif, meningkatkan minat, meningkatkan motivasi, dan membimbing dalam proses pembelajaran untuk mencapai tujuan instruksional.
- 2) Sesuai hakikat Belajar.  
Belajar adalah suatu proses kontinguitas, maka untuk pelaksanaannya harus dilakukan tahap demi tahap menurut perkembangannya.
- 3) Sesuai materi/bahan yang harus dipelajari.  
Materi belajar disajikan secara sederhana untuk memudahkan peserta didik menangkap materi yang di pelajari.
- 4) Syarat keberhasilan belajar  
Fasilitas yang mendukung yang akan membuat peserta didik merasa tenang pada saat belajar. Selain itu peserta didik perlu mendalami materi pembelajaran dengan melakukan ulangan berulang-ulang.

Berdasarkan pendapat para ahli diatas, dapat disimpulkan bahwa prinsip belajar adalah suatu pedoman yang harus disadari dan dilakukan oleh peserta didik dalam belajar. Prinsip-prinsip belajar meliputi keaktifan, minat, motivasi, dan pengulangan peserta didik dalam proses pembelajaran untuk mencapai hasil belajar yang sesuai dengan tujuan pembelajaran

### **2.1.3 Hasil Belajar**

#### **A. Pengertian Hasil Belajar**

Hasil belajar juga dapat dilihat sebagai perwujudan dari perubahan dalam kebiasaan, keterampilan, sikap, pengamatan, dan kemampuan individu sebagai hasil dari proses belajar. Pengertian hasil belajar juga mencakup penilaian atau pengukuran hasil belajar siswa melalui kegiatan evaluasi. Dalam konteks pendidikan, pemahaman tentang hasil belajar sangat penting karena hasil belajar adalah indikator utama untuk mengukur efektivitas proses pembelajaran dan mencapai tujuan pendidikan. Hasil belajar adalah kemampuan siswa yang diperoleh setelah kegiatan belajar (Nugraha, 2020).

Hasil belajar adalah kompetensi atau kemampuan tertentu yang dicapai oleh siswa setelah mengikuti proses belajar mengajar dan meliputi keterampilan kognitif, afektif, maupun psikomotor (Wulandari, 2021). Pendapat dari Mustakim (2020) hasil belajar adalah segala sesuatu yang dicapai oleh peserta didik dengan penilaian tertentu yang sudah ditetapkan oleh kurikulum lembaga pendidikan sebelumnya.

Berdasarkan pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar merupakan perubahan kemampuan yang dimiliki siswa setelah mengikuti proses pembelajaran, mencakup aspek pengetahuan (kognitif), sikap (afektif), dan keterampilan (psikomotor). Hasil belajar juga berfungsi sebagai indikator keberhasilan proses pembelajaran dan menjadi dasar untuk menilai pencapaian tujuan pendidikan sesuai dengan standar atau kriteria yang telah ditetapkan oleh lembaga pendidikan.

#### **B. Ranah Penilaian Hasil Belajar**

Pada prinsipnya pernyataan hasil belajar ideal mencakup seluruh ranah psikologis yang berubah sebagai akibat dari pengalaman dan proses belajar siswa. Berhasil atau tidaknya seseorang dalam menguasai suatu ilmu suatu mata pelajaran dapat dilihat dari prestasinya. Siswa dikatakan berhasil apabila hasilnya baik dan sebaliknya. Kunci utama dalam mengukur hasil belajar siswa adalah memiliki

pemahaman umum mengenai indikator-indikator terkait keberhasilan yang perlu diukur. Indikator hasil belajar menurut Benjamin S. Bloom dengan Taksonomi Tujuan Pendidikan membagi tujuan pendidikan menjadi tiga bidang, yaitu:

1. Kognitif (pengetahuan); bidang yang menggambarkan perilaku yang menekankan aspek intelektual, seperti pengetahuan, pemahaman, dan keterampilan berpikir. Kemampuan kognitif merupakan keterampilan berpikir hierarkis yang meliputi:
  - a) Mengingat; mengambil pengetahuan penting dari memori jangka panjang. Dengan kata lain, sekadar mengulangi apa yang telah dipelajari sebelumnya tanpa melakukan perubahan yang perlu diingat merupakan proses kognitif yang paling rendah.
  - b) Memahami; proses mengkonstruksi makna dari pesan pembelajaran, baik lisan, tulisan, maupun visual, yang disampaikan melalui pengajaran, buku, dan sumber belajar lainnya.
  - c) Mengaplikasikan atau menerapkan; Menggunakan informasi, konsep, proses, dan prinsip teoritis yang telah dipelajari untuk hal yang belum dipelajari.
  - d) Menganalisis; Gunakan keterampilan yang dipelajari tentang informasi yang tidak diketahui untuk mengelompokkan informasi dan menentukan hubungan antara satu kelompok informasi dengan kelompok informasi lainnya
  - e) Mengevaluasi; mengambil keputusan berdasarkan kriteria dan standar tertentu.
  - f) Mencipta; menciptakan sesuatu yang baru dari apa yang telah ada sehingga menjadi satu kesatuan yang utuh dan dari komponen-komponen yang digunakan untuk membuatnya.

## 2. Afektif

Ranah afektif (sikap dan perilaku); merupakan bidang yang berkaitan dengan sikap dan nilai. Ranah afektif mencakup karakteristik perilaku seperti perasaan, minat, sikap, dan emosi. Untuk mengukur tingkat pencapaian kompetensi sikap siswa meliputi aspek-aspek sebagai berikut:

- a. Tingkat Menerima; Proses pembentukan sikap dan perilaku dengan meningkatkan kesadaran akan adanya rangsangan tertentu yang mengandung kualitas estetis
- b. Tingkat respons; dilihat dari sudut pandang pendidikan dan perilaku psikologis.
- c. Tingkat menilai; Pengakuan yang jujur bahwa siswa itu objektif.
- d. Tingkat organisasi; menyusun nilai-nilai, menentukan hubungan antar nilai, dan menerima bahwa satu nilai lebih unggul daripada nilai lainnya ketika nilai-nilai berbeda diberikan padanya.
- e. Tingkat karakterisasi: sikap dan tindakan yang dilakukan seseorang secara sistematis selaras dengan nilai-nilai yang mungkin dianutnya.

## 3. Psikomotorik

Bidang psikomotorik (keterampilan); suatu bidang yang berorientasi pada keterampilan motorik yang melibatkan bagian-bagian tubuh atau aktivitas yang memerlukan koordinasi antara saraf dan otot. Dalam bidang ini penjelasannya tidak banyak dan banyak yang lebih berkaitan dengan bidang studi yang berhubungan dengan menulis, berbicara, dan keterampilan.

### C. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Keberhasilan belajar siswa ditunjukkan dengan adanya perubahan pada dirinya dari hasil belajar kognitif. (Nugraha, dkk, 2020). Terdapat 2 faktor utama yang mempengaruhi pencapaian prestasi belajar siswa yaitu sebagai berikut:

- a) Faktor Internal, Faktor internal ialah faktor yang berhubungan erat dengan segala kondisi siswa, meliputi :
  1. Kesehatan fisik Siswa yang memiliki kesehatan fisik yang baik akan membantu mereka melakukan kegiatan belajar dengan baik dan mencapai hasil belajar

yang baik. Sebaliknya, siswa yang sakit, terutama mereka yang menderita penyakit yang sangat parah yang memerlukan perawatan intensif di rumah sakit, akan mengalami kesulitan untuk berkonsentrasi pada belajar. Sudah pasti dia tidak akan berhasil dalam belajar, bahkan mungkin mengalami kegagalan belajar.

## 2. Psikologis.

(1) Intelegensi (intelligence) Tingkat kecerdasan yang tinggi (rata-rata tinggi, unggul, jenius) pada siswa akan membantunya dalam menyelesaikan permasalahan pembelajaran di sekolah dengan lebih mudah. Dengan kemampuan intelektual yang baik, anak akan mampu mencapai hasil belajar yang terbaik. Sebaliknya, siswa yang tingkat kecerdasannya rendah ditandai dengan ketidakmampuan memahami permasalahan pembelajaran sehingga berdampak pada rendahnya prestasi akademik. Kecerdasan seseorang diyakini mempunyai pengaruh yang besar terhadap keberhasilan akademisnya. Menurut hasil penelitian, prestasi akademik secara umum berkorelasi positif dengan tingkat kecerdasan, artinya semakin tinggi tingkat kecerdasan seseorang maka semakin tinggi pula hasil akademik yang dicapai orang tersebut. Padahal menurut sebagian besar ahli, kecerdasan merupakan modal utama untuk belajar dan mencapai hasil yang optimal. Perbedaan kecerdasan yang dimiliki siswa bukan berarti guru harus memandang rendah siswa yang kurang, namun guru harus berupaya agar pembelajaran yang diberikan dapat membantu semua siswa, tentunya dengan berbagai cara.

(2) Bakat Siswa Secara umum, bakat merupakan potensi kemampuan seseorang untuk sukses di masa depan. Dengan demikian pada hakikatnya setiap orang mempunyai bakat dalam arti kesanggupan untuk mencapai suatu tingkat prestasi tertentu sesuai dengan kemampuannya masing-masing. Secara umum, bakat mirip dengan kecerdasan. Oleh karena itu, anak yang sangat pintar (superior) atau sangat pintar (sangat luar biasa) disebut juga anak berbakat, yaitu anak berbakat.

- (3) Minat adalah kepentingan internal yang memotivasi seseorang untuk melakukan sesuatu atau mempunyai kecenderungan dan semangat atau keinginan yang besar terhadap sesuatu. Sifat bunganya mungkin bersifat sementara namun bisa bertahan lama. Suku bunga sementara hanya bertahan dalam jangka waktu yang singkat, dalam hal ini dapat dikatakan suku bunga rendah. Minat yang kuat (high interest) pada umumnya dapat bertahan lama karena seseorang benar-benar mempunyai semangat, semangat, dan keseriusan untuk mengerjakan sesuatu dengan baik . Jika itu terkait dengan mata pelajaran apa pun, dia akan mempelajarinya dengan serius. Hal ini memungkinkan seseorang mencapai hasil akademik yang tinggi. Namun siswa yang tidak berminat (kurang tertarik) terhadap pelajaran tersebut tidak akan serius dalam belajar sehingga hasil belajarnya akan rendah.
- (4) Kreativitas adalah kemampuan berpikir secara berbeda ketika menghadapi suatu masalah, sehingga dapat menyelesaikannya dengan cara yang baru dan unik. Kreativitas dalam belajar memberikan pengaruh positif terhadap individu yang mencari cara-cara baru dalam memecahkan masalah belajar. Ia tidak akan mengikuti metode klasik tetapi akan berusaha mencari kemajuan baru agar tidak mengabaikan studinya.
3. Motivasi merupakan dorongan yang mendorong seseorang untuk melakukan sesuatu yang serius. Motivasi belajar merupakan dorongan yang membuat siswa bersungguh-sungguh belajar di sekolah. Motivasi berprestasi merupakan motivasi yang akan mendorong individu untuk mencapai hasil akademik yang setinggi-tingginya. Orang yang termotivasi untuk mencapai prestasi yang tinggi sering kali ditandai dengan bekerja keras atau belajar dengan sungguh-sungguh, menguasai materi, tidak menyerah dalam menghadapi kesulitan, dan jika menemui kesulitan akan berusaha mencari solusi lain.menggerakkan atau menginspirasi seseorang, maka timbullah keinginan dan kemauan untuk melakukan sesuatu guna mencapai hasil atau mencapai tujuan tertentu.Dari semua pembahasan di atas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah Pencapaian yang didapat dari sebuah proses belajar yang meliputi aspek

kognitif, afektif, dan psikomotor dan memiliki skala nilai berupa angka, simbol, maupun huruf.

4. Kondisi emosional merupakan keadaan pikiran seseorang. Kondisi emosional merupakan keadaan pikiran seseorang. Kondisi emosional seringkali dipengaruhi oleh pengalaman hidup. Misalnya Dimarahi orangtua dapat membuat siswa kurang berminat belajar karena merasa sedih atau tertekan sehingga berdampak pada buruknya hasil akademik.

b. Faktor Eksternal, Faktor eksternal ialah faktor yang berasal dari luar individu, baik berupa lingkungan fisik maupun lingkungan sosial.

1. Lingkungan fisik sekolah adalah lingkungan berupa peralatan dan prasarana yang tersedia di sekolah. Sarana dan prasarana sekolah yang memadai seperti ruang kelas yang terang dan berventilasi baik, tersedia pendingin ruangan (AC), overhead proyektor (OHP) atau layar LCD, papan tulis, spidol, perpustakaan lengkap, laboratorium dan fasilitas pendukung untuk belajar lebih jauh. Sinkronisasi sarana dan prasarana akan berdampak positif terhadap keberhasilan akademik.
2. Lingkungan kelas adalah suasana psikologis dan sosial yang berlangsung selama proses belajar mengajar antara guru dan siswa di dalam kelas. Lingkungan kelas yang mendukung mendorong siswa untuk bersemangat belajar dan berprestasi dalam mata pelajaran.
3. Lingkungan sosial keluarga adalah suasana interaksi sosial antara orang tua dan anak dalam lingkungan keluarga. Orang tua tidak bisa menjaga anak dengan baik, karena orang tua cenderung otoriter, sehingga anak bersikap seolah-olah berpura-pura patuh dan memberontak ketika berada di belakang orang tuanya. Pola asuh yang terlalu permisif membuat anak berperilaku seenaknya tanpa kendali orang tua, sehingga menyebabkan anak tidak sadar akan tuntutan dan tanggung jawab kehidupan pelajarannya. Kedua jenis pengasuhan tersebut akan berdampak negatif terhadap prestasi anak di sekolah. Namun, orang tua menerapkan pola asuh demokratis yang ditandai dengan komunikasi orang tua-anak yang aktif, menetapkan aturan dan tanggung jawab yang jelas bagi

anak, dan orang tua mendorong anak untuk melakukan yang terbaik. Praktik pola asuh yang baik ini akan berdampak positif pada prestasi akademik anak di sekolah.

#### **2.1.4 Media Pembelajaran**

(Usep Setiawan, 2022) menyatakan media pembelajaran secara umum adalah alat atau sarana atau perantara yang digunakan dalam proses interaksi yang berlangsung antara guru dan peserta didik untuk mendorong terjadinya proses belajar mengajar dengan tujuan untuk memperoleh pengetahuan, keterampilan dari apa yang dipelajari dan membantu untuk mencapai tujuan pembelajaran yang berkualitas.

Media pembelajaran adalah alat atau bahan yang digunakan dalam proses pembelajaran untuk membantu siswa memahami materi pelajaran. Media pembelajaran dapat berbentuk visual, audio, atau keduanya, dengan tujuan utama untuk membuat pembelajaran lebih menarik dan interaktif bagi siswa.

Media pembelajaran adalah hal yang sangat penting dalam proses pembelajaran, dimana dengan adanya media dapat membangkitkan minat belajar dan memberikan motivasi. Media pembelajaran yang digunakan tidak perlu yang rumit akan tetapi yang dapat menarik perhatian sehingga peserta didik dapat berinteraksi secara langsung dan mampu belajar secara mandiri serta materi-materi yang dimuat di dalam media pembelajaran dapat tersampaikan secara jelas dan akan mempermudah peserta didik untuk memahaminya (Nabilla & Suyadi, 2020).

Media pembelajaran merupakan alat, sarana, metode atau teknik yang digunakan untuk menjalin interaksi maupun komunikasi antar guru dan peserta didik pada saat proses pembelajaran berlangsung (Zaki & Diyan, 2020).

Berdasarkan pendapat para ahli diatas dapat disimpulkan bahwa Media pembelajaran berperan penting sebagai alat interaktif dalam pembelajaran dengan memfasilitasi pemahaman siswa dan sebagai sarana untuk mencapai tujuan pembelajaran yang berkualitas.

## **Jenis-jenis Media Pembelajaran**

Jenis-jenis media tentunya sangat beragam, ada banyak ahli yang menjelaskan jenis-jenis media pembelajaran namun sifat dari semua pembagian media memiliki beberapa kesamaan garis besar, dibagi menjadi:

- a. Media audio merupakan media komunikasi yang hanya bisa diapresiasi dengan keduanya mendengarkan dan memiliki elemen suara, dll. seperti radio atau rekaman. Menurut SM Musfiqon dalam Bukunya menjelaskan bahwa media Suara adalah alat komunikasi Penggunaannya menekankan unsur-unsur pendengaran kita sendiri. Media visual hanya dapat diamati dengan unsur audio dan visual atau dapat kita nikmati sebagai tontonan yang dapat berupa gambar, lukisan, foto dan lain sebagainya.
- b. Media visual adalah media yang memberikan gambaran langsung baik berwujud maupun tidak berwujud dan dapat dialami oleh pengguna dengan panca inderanya. Bisa dikatakan merupakan media yang memadukan berita dan ide melalui gambar.
- c. Media audiovisual adalah media yang mengandung unsur audio dan visual. Ini merupakan gabungan kedua metode yang mengandung unsur gambar audio dan dapat berupa film video dll. Media audiovisual merupakan gabungan antara media audio dan media visual, artinya media audiovisual mempunyai 2 komponen yaitu visual dan juga audio. Dalam penggunaan media ini juga digunakan indera penglihatan dan pendengaran dalam proses. Media visual tersebut juga dapat berupa film, LCD proyektor, video dan TV.

### **2.1.5 Media Board Game**

Menurut Setiawati, Pranata & Halimah (2019) Board game adalah permainan papan yang berisi kotak-kotak atau jalur tertentu, dimainkan oleh 2–4 orang menggunakan pion, dadu, dan kartu soal yang berisi pertanyaan sesuai dengan materi pembelajaran. Media ini menggabungkan unsur hiburan dengan unsur edukasi sehingga membuat siswa belajar dengan cara yang menyenangkan.

Menurut Ali, K. F., Kalyan, V., & Kumar (2019) Board game didefinisikan sebagai permainan berbasis papan dengan aturan tertentu yang mengandalkan strategi, keberuntungan (dadu), dan interaksi antar pemain, yang dapat dikembangkan untuk tujuan hiburan maupun edukasi.

Menurut Supriatna & Hadi (2023) Board game merupakan media alternatif pembelajaran interaktif yang menekankan partisipasi aktif siswa dalam memahami materi melalui mekanisme permainan. Dengan bermain, siswa terdorong untuk belajar lebih serius namun dalam suasana yang menyenangkan.

Media *Board Game* merupakan salah satu media pembelajaran *inovatif* yang dapat digunakan guru dalam proses belajar mengajar. *Board game* pada dasarnya adalah permainan papan yang dimainkan oleh 2–4 orang dengan tujuan menyelesaikan tantangan yang tersedia pada papan permainan melalui penggunaan bidak, dadu, serta kartu soal yang sudah disiapkan. Menurut beberapa penelitian, board game terbukti efektif untuk meningkatkan aktivitas belajar siswa karena menggabungkan unsur permainan dengan pengetahuan yang relevan dengan materi pelajaran.

*Board game* yang akan digunakan peneliti untuk mata pelajaran IPAS kelas III dengan materi Sumber Daya Alam Kita Media *board game* ini dilengkapi dengan beberapa komponen di antaranya: papan permainan, bidak warna-warni, dadu, kartu soal berisi pertanyaan seputar sumber daya alam, petunjuk penggunaan media, serta lembar kerja siswa. Papan permainan didesain menarik dengan ilustrasi berbagai sumber daya alam seperti hutan, tambang, sawah, sungai, dan gunung, yang terhubung menjadi jalur permainan.

Aspek perkembangan anak yang didukung melalui board game ini yaitu:

- (1) Kognitif – melatih kemampuan siswa mengenal, membedakan, dan memahami jenis-jenis sumber daya alam beserta manfaatnya.
- (2) Motorik halus – melalui aktivitas memindahkan bidak dan menggunakan kartu soal.
- (3) Emosional – menumbuhkan kesabaran, ketelitian, serta mengendalikan emosi dalam situasi menang maupun kalah.
- (4). Sosial – melatih siswa

berinteraksi, bekerja sama, dan berdiskusi dengan teman sekelompok. (4)  
Nilai karakter – menumbuhkan sikap peduli lingkungan dengan memahami pentingnya menjaga sumber daya alam.

#### **A. Kekurangan dan Kelebihan Media *Board Game***

Menurut (Firdayanti & Suprpto, 2023) terdapat beberapa kelebihan dan kekurangan saat memainkan media board game di dalam kelas. Beberapa kelebihan dan kekurangannya adalah:

- a) Kelebihan Media Board Game
  - A. Media dikemas secara visual menarik dengan papan permainan, kartu soal, bidak, dan dadu sehingga siswa tertarik untuk mempelajari materi.
  - B. Suasana belajar lebih menyenangkan karena pembelajaran dilakukan dengan permainan, sehingga siswa lebih mudah memahami konsep yang diajarkan.
  - C. Menumbuhkan rasa kebersamaan antaranggota kelompok karena setiap siswa memiliki peran dalam menyelesaikan tantangan permainan.
- b) Kekurangan Media Board Game
  - a) Jika siswa tidak memahami aturan permainan dengan baik, maka permainan hanya menjadi hiburan tanpa memberi dampak pada pemahaman materi.
  - b) Jika guru tidak mengatur pembagian kelompok, siswa cenderung memilih bermain dengan teman dekatnya sehingga interaksi kurang optimal.
  - c) Jika kelas tidak dikelola dengan baik, suasana permainan dapat menjadi ramai dan gaduh. Oleh karena itu guru harus berperan aktif dalam memantau jalannya permainan.

Sedangkan menurut (Setiawati, 2021), kelebihan dan kekurangan media board game adalah:

#### A. Kelebihan Media Board Game

- a) Media ini menyenangkan bagi siswa karena mereka terlibat langsung dalam proses bermain sambil belajar.
- b) Media board game mudah diterapkan dan dapat disesuaikan dengan berbagai materi pembelajaran, termasuk IPAS tentang sumber daya alam.
- c) Karena dimainkan secara berkelompok, board game meningkatkan komunikasi, kerja sama, dan sportivitas antar siswa.
- d) Media ini melatih kemampuan siswa dalam memecahkan masalah melalui strategi permainan.
- e) Media ini memperkaya kosakata siswa karena mereka banyak berdiskusi saat bermain.
- f) Media board game bersifat portabel, mudah dibawa, dan bisa dimainkan di berbagai tempat.
- g) Melatih kedisiplinan siswa, misalnya menunggu giliran melempar dadu atau menjawab pertanyaan.

#### 2. Kekurangan Media Board Game

- a) Membutuhkan tempat yang cukup luas untuk menata papan permainan dan posisi siswa.
- b) Jika aturan permainan kurang dipahami, dapat menimbulkan perbedaan pendapat atau kericuhan di antara siswa.

### **B. Cara membuat Media Board Game**

#### A. Alat dan bahan

##### Alat

1. Gunting
2. Cutter/pisau kecil
3. Penggaris

4. Pensil
5. Spidol warna
6. Lem tembak / Lem UHU
7. Komputer/laptop (untuk desain board game dan kartu soal)

#### Bahan

1. Papan tripleks / karton tebal / styrofoam sebagai dasar papan permainan
2. Kertas A3 untuk mencetak desain papan permainan
3. Kertas art paper / ivory untuk mencetak kartu soal
4. Kertas origami / kertas warna untuk hiasan dan pelapis
5. Plastik laminating (opsional, agar lebih awet)
6. Desain papan board game (berisi jalur permainan dengan gambar sumber daya alam)
7. Desain kartu soal (pertanyaan, bonus, tantangan, atau boom)
8. Bidak permainan (bisa dibuat dari kancing, tutup botol, atau beli jadi)
9. Dadu plastic

#### Cara Membuat *Media Board Game*

1. *Media Board Game* Sumber Daya Alam Kita dibuat dengan menyiapkan terlebih dahulu desain papan permainan serta kartu soal sesuai materi. Desain papan permainan dapat dibuat menggunakan aplikasi seperti Canva, kemudian dicetak dengan ukuran A3 agar jelas dan menarik. Papan permainan berisi jalur kotak-kotak yang dihiasi ilustrasi berbagai sumber daya alam, seperti hutan, sungai, gunung, sawah, dan tambang, sehingga siswa dapat mengenali bentuk sumber daya alam secara visual.
2. desain papan selesai, papan tripleks atau karton tebal dipotong sesuai ukuran (sekitar 40 x 40 cm) lalu dilapisi dengan kertas warna agar terlihat lebih rapi. Desain papan permainan yang sudah dicetak ditempelkan pada papan tripleks tersebut menggunakan lem, kemudian dilaminating agar lebih awet.
3. buat kartu soal dan kartu materi. Kartu soal berisi pertanyaan-pertanyaan yang berkaitan dengan materi *Sumber Daya Alam Kita* (contohnya: “Apa perbedaan sumber daya alam terbarukan dan tidak terbarukan?”). Kartu

materi berisi materi dari jawaban soal. Untuk bidak permainan, dapat digunakan pion siap pakai atau benda sederhana seperti kancing, tutup botol, atau potongan kayu kecil yang diwarnai sesuai jumlah pemain (misalnya merah, kuning, hijau, dan biru). Sebuah dadu plastik disiapkan untuk menentukan langkah pemain.

4. Agar kartu lebih mudah diatur, dibuat kantong penyimpanan dari karton tebal yang ditempelkan di samping papan permainan. Dengan demikian, siswa dapat dengan mudah mengambil kartu saat berhenti di kotak tertentu.
5. Setelah semua komponen siap, guru dapat mencoba menjalankan permainan terlebih dahulu untuk memastikan aturan dan alurnya jelas. Media Board Game pun siap digunakan dalam pembelajaran di kelas. Permainan ini diharapkan membuat siswa lebih aktif, kreatif, dan termotivasi untuk memahami materi *Sumber Daya Alam Kita* dengan cara yang menyenangkan.

### **C. Langkah-langkah Penggunaan Media Board Game**

Langkah-langkah Penggunaan Media Board Game Menurut Para Ahli: Menurut Supriatna & Hadi (2023), pembelajaran dengan media board game perlu mengikuti langkah-langkah yang sistematis agar tujuan pembelajaran dapat tercapai. Langkah-langkah tersebut meliputi:

1. Guru menjelaskan aturan permainan dan tujuan pembelajaran.
2. Siswa dibagi menjadi kelompok kecil yang heterogen.
3. Siswa melakukan permainan sesuai aturan (menggunakan pion, kartu soal, dan dadu).
4. Guru memantau dan membimbing selama permainan berlangsung.
5. Setelah permainan selesai, siswa melakukan refleksi atau penarikan kesimpulan terhadap materi yang telah dipelajari.

Menurut Setiawati, Pranata & Halimah (2019), media board game efektif digunakan dalam pembelajaran apabila guru mampu mengatur tahapan

penggunaannya dengan jelas, mulai dari kegiatan pendahuluan (apersepsi dan penjelasan aturan), kegiatan inti (pelaksanaan permainan), hingga kegiatan penutup (evaluasi dan refleksi). Tahapan ini penting agar siswa tidak hanya bermain, tetapi juga benar-benar memahami materi yang disampaikan.

Selanjutnya, Firdayanti & Suprpto (2023) menambahkan bahwa penggunaan media board game dalam pembelajaran dapat meningkatkan keterlibatan aktif siswa apabila kegiatan dilakukan secara terstruktur. Guru harus: (1) Menjelaskan cara bermain secara rinci (2) Menetapkan sistem skor yang jelas, (3) Memberikan waktu yang cukup (4) Serta menutup kegiatan dengan penarikan kesimpulan atau penguatan materi.

Setiap permainan memiliki aturan tersendiri. Tujuan dari permainan board game ini adalah untuk melatih peserta didik berpikir kritis, bekerja sama, serta memahami materi *Sumber Daya Alam Kita* dengan cara yang lebih menyenangkan. Peralatan yang digunakan dalam permainan ini adalah: (1) papan board game, (2) dadu, (3) pion, (4) kartu soal dan kartu instruksi, serta (5) pemain.

Dalam permainan board game ini, langkah-langkah penggunaannya disesuaikan dengan alur pembelajaran di kelas.

1. Kegiatan diawali dengan guru dan siswa berdoa bersama, dilanjutkan dengan absensi serta melihat kesiapan siswa dalam mengikuti pembelajaran. Guru kemudian memberikan apersepsi berupa pertanyaan singkat terkait materi sebelumnya, serta menjelaskan aturan permainan yang akan dimainkan. Setelah itu, guru menyampaikan garis besar materi Sumber Daya Alam Kita sebelum memulai kegiatan permainan.
2. Siswa dibagi menjadi beberapa kelompok kecil yang heterogen, terdiri dari 4–5 orang. Setiap kelompok diberikan satu set board game yang berisi papan permainan, pion, dadu, serta kartu soal dan kartu instruksi. Kelompok yang mendapat giliran pertama ditentukan melalui suit. Pion masing-masing

kelompok diletakkan pada kotak start, lalu pemain melempar dadu dan menjalankan pion sesuai jumlah angka yang muncul.

3. Kocok dadu dan mulai pada kotak start
4. Saat pion berhenti di kotak kartu soal, silahkan buka kartu soal dan jawab pertanyaannya
5. Setiap jawaban benar mendapat 10 poin, jika jawaban salah mendapat 0 poin.
6. Ketika pion berada pada kotak kartu materi, silahkan buka dan baca materinya.
7. Pemenang permainan ini adalah kelompok yang mendapat poin terbanyak selama 3× putaran game.

Selama permainan berlangsung, setiap anggota kelompok memiliki peran. Satu orang bertugas melempar dadu dan menggerakkan pion, sementara anggota lainnya berfokus menjawab soal dan berdiskusi. Waktu untuk menjawab soal dibatasi, misalnya satu menit. Jika kelompok tidak dapat menjawab dalam batas waktu, soal tersebut dapat menjadi rebutan bagi kelompok lain.

Permainan berlangsung selama kurang lebih 30 menit. Kelompok yang berhasil membawa pionnya paling dekat dengan garis finish atau mencapai garis finish pertama dinyatakan sebagai pemenang. Setelah permainan selesai, guru membagikan LKPD kepada siswa untuk dikerjakan secara berkelompok, kemudian guru bersama siswa menyimpulkan materi yang telah dipelajari melalui permainan board game ini



**Gambar 2. 1 Contoh Media Board Game**

*Sumber:www.media+board game&sca\_esv.com*

### 2.1.6 Penelitian Terdahulu

No	Nama Peneliti Tahun>Nama Jurnal	Judul penelitian	Hasil penelitian	Relevansi dengan penelitian sekarang
1	Ilmiah, Elina Ayu,dkk Jurnal Ilmiah Ilmu Kependidikan, 8 (2). ISSN 2597-4440	Pengaruh Penggunaan Board Game Math terhadap hasil belajar matematika siswa materi FPB dan KPK – UIN Sumatera Utara.	Terdapat perbedaan rata-rata hasil belajar pada kelas eksperimen memperoleh nilai 90,66 sementara dalam kelas kontrol memperoleh nilai 62,66. Hasil inferensi uji t menjelaskan	Walaupun pada mata pelajaran Matematika, penelitian ini mendukung penggunaan board game untuk meningkatkan hasil belajar. Relevan karena sama-sama mengukur pengaruh media board game terhadap hasil belajar.

			<p>bahwasannya pengujian tersebut <math>t(4,315) &gt; t</math> tabel (2,160) dengan p-value <math>0,001 &lt; 0,05</math> yang artinya <math>H_0</math> ditolak. Kemudian, hasil angket respon siswa dalam pembelajaran menggunakan media board game adalah 82%..</p>	
2	Supriatna & Hadi (2023), JIM: Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Sejarah.	<i>Pengaruh Media Pembelajaran Permainan Board Game untuk Pembelajaran IPS di SDIT Anak Kreatif Bandung Barat</i>	Board game efektif membuat pembelajaran IPS lebih menyenangkan, meningkatkan interaksi sosial dan pemahaman konsep siswa.	Penelitian ini mendukung ide bahwa board game efektif diterapkan pada mata pelajaran berbasis konsep (IPS/IPAS), sehingga sejalan dengan penelitian.

3	Ningsih & Pritandhari (2019)	<i>Pengembangan Media Pembelajaran Board Game pada Mata Pelajaran Ekonomi Kelas XI SMA Purnama Trimurjo – Jurnal PROMOS</i>	Board game berhasil meningkatkan minat belajar dan pemahaman konsep ekonomi siswa SMA. Validasi media: 84%, materi awal: 74%, materi akhir: 79%; respon siswa: 91%	Meskipun pada jenjang lebih tinggi (SMA), hasilnya menunjukkan konsistensi manfaat board game sebagai media pembelajaran inovatif.
---	------------------------------	---	--	--

**Tabel 2. 1 Penelitian Terdahulu**

### 2.1.7 Materi/Tema

#### A. Pengertian Ilmu Pengetahuan Alam Sosial

Pendidikan IPAS memiliki peran dalam mewujudkan Profil Pelajar Pancasila sebagai gambaran ideal profil peserta didik Indonesia. IPAS membantu peserta didik menumbuhkan keingintahuannya terhadap fenomena yang terjadi di sekitarnya. Keingintahuan ini dapat memicu peserta didik untuk memahami bagaimana alam semesta bekerja dan berinteraksi dengan kehidupan manusia di muka bumi. Pemahaman ini dapat dimanfaatkan untuk mengidentifikasi berbagai permasalahan yang dihadapi dan menemukan solusi untuk mencapai tujuan pembangunan berkelanjutan. Prinsip-prinsip dasar metodologi ilmiah dalam pembelajaran IPAS akan melatih sikap ilmiah (keingintahuan yang tinggi, kemampuan berpikir kritis, analitis dan kemampuan mengambil kesimpulan yang tepat) yang melahirkan kebijaksanaan dalam diri peserta didik.

## **B. Tujuan Ilmu Pengetahuan Alam Sosial (IPAS)**

Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) adalah ilmu pengetahuan yang mengkaji tentang makhluk hidup dan benda mati di alam semesta serta interaksinya, dan mengkaji kehidupan manusia sebagai individu sekaligus sebagai makhluk sosial yang berinteraksi dengan lingkungannya.

Pengetahuan ini melingkupi pengetahuan alam dan pengetahuan sosial. Pendidikan IPAS memiliki peran dalam mewujudkan Profil Pelajar Pancasila sebagai gambaran ideal profil peserta didik Indonesia. IPAS membantu peserta didik menumbuhkan keingintahuannya terhadap fenomena yang terjadi di sekitarnya. Keingintahuan ini dapat memicu peserta didik untuk memahami bagaimana alam semesta bekerja dan berinteraksi dengan kehidupan manusia di muka bumi. Pemahaman ini dapat dimanfaatkan untuk mengidentifikasi berbagai permasalahan yang dihadapi dan menemukan solusi untuk mencapai tujuan pembangunan berkelanjutan. Prinsip-prinsip dasar metodologi ilmiah dalam pembelajaran IPAS akan melatih sikap ilmiah (keingintahuan yang tinggi, kemampuan berpikir kritis, analitis dan kemampuan mengambil kesimpulan yang tepat) yang melahirkan kebijaksanaan dalam diri peserta didik

Tujuan Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial Dengan mempelajari IPAS, peserta didik mengembangkan dirinya sehingga sesuai dengan profil Pelajar Pancasila dan dapat:

1. Mengembangkan ketertarikan serta rasa ingin tahu sehingga peserta didik terpicu untuk mengkaji fenomena yang ada di sekitar manusia, memahami alam semesta dan kaitannya dengan kehidupan manusia.
2. Berperan aktif dalam memelihara, menjaga, melestarikan lingkungan alam, mengelola sumber daya alam dan lingkungan dengan bijak.
3. Mengembangkan keterampilan inkuiri untuk mengidentifikasi, merumuskan hingga menyelesaikan masalah melalui aksi nyata.
4. Mengerti siapa dirinya, memahami bagaimana lingkungan sosial dia berada, memaknai bagaimanakah kehidupan manusia dan masyarakat berubah dari waktu ke waktu.

### **C. Karakteristik Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial**

Seiring berjalannya waktu, ilmu pengetahuan juga terus berkembang. Apa yang kita sebut kebenaran ilmiah masa lalu bisa mengalami perubahan di masa kini dan masa depan. Inilah sebabnya mengapa sains begitu dinamis dan merupakan upaya manusia yang terus-menerus untuk mencapainya. Temukan kebenaran dan gunakan seumur hidup.

Kemampuan alam dalam memenuhi kebutuhan manusia pun semakin menurun seiring berjalannya waktu. Pertumbuhan penduduk yang eksponensial juga membawa banyak permasalahan. Seringkali permasalahan yang muncul tidak dapat diselesaikan hanya dengan melihat dari satu sudut pandang saja, ilmu-ilmu alam atau hanya dari perspektif ilmu-ilmu sosial. Sebaliknya, diperlukan pendekatan yang lebih komprehensif yang mencakup berbagai bidang interdisipliner.

### **D. Materi Mengenal Sumber Daya Alam Kita**

Alam menyediakan sumber daya untuk menunjang kehidupan makhluk hidup. Manusia memanfaatkan sumber daya alam untuk mencukupi kebutuhan hidupnya. Segala sesuatu yang berasal dari alam dan dapat dimanfaatkan manusia dinamakan sumber daya alam.

Sumber daya alam dapat berupa sumber daya alam hayati dan nonhayati. Sumber daya alam hayati berupa makhluk hidup seperti tumbuhan dan hewan. Sedangkan sumber daya alam nonhayati berupa benda mati seperti cahaya matahari, air, barang tambang, dan tanah.

Sumber daya alam hayati banyak dimanfaatkan sebagai bahan pangan. Jagung dan padi termasuk contoh sumber daya alam hayati yang berasal dari tumbuhan dan disebut sumber daya alam nabati. Apabila sumber daya alam berasal dari hewan dinamakan sumber daya alam hewani. Contohnya hewan ternak untuk bahan pangan misalnya ayam dan sapi.

Berdasarkan ketersediaannya di alam, sumber daya alam dibedakan menjadi tiga macam, yaitu sumber daya alam kekal, sumber daya alam yang dapat

diperbarui, dan sumber daya alam yang tidak dapat diperbarui. (Buku paket Siswa kelas III))

### 1. Sumber daya Alam Kekal

Sumber daya alam kekal adalah sumber daya alam yang tidak akan habis meskipun digunakan terus-menerus, karena selalu tersedia dan dapat diperbarui secara alami oleh alam.

#### A. Contoh sumber daya alam kekal:

- 1) Cahaya matahari → digunakan untuk energi surya.
- 2) Angin → dimanfaatkan untuk kincir angin atau pembangkit listrik tenaga bayu.
- 3) Air laut (gelombang & pasang surut) → digunakan untuk pembangkit listrik tenaga gelombang/pasang surut.

#### B. Ciri-ciri sumber daya alam kekal:

- 1) Tersedia terus-menerus di alam.
- 2) Tidak habis meskipun digunakan manusia.
- 3) Bersifat terbarukan secara alami tanpa campur tangan manusia.



*Sumber: krungchingpixs/2023/www.detik.com*

### 2. Sumber Daya Alam yang Dapat Diperbarui

Sumber daya alam yang dapat diperbarui adalah sumber daya alam yang ketersediaannya dapat dipulihkan kembali sehingga dapat digunakan berkali-kali. Contohnya, tumbuhan, hewan, dan kesuburan tanah.

A. Contoh sumber daya alam yang dapat diperbarui:

- 1) Tumbuhan (padi, jagung, sayuran, buah-buahan).
- 2) Hewan (ayam, sapi, kambing, ikan).
- 3) Tanah subur (bisa dipulihkan kesuburannya dengan pemupukan atau rotasi tanaman).
- 4) Air tawar (siklus air membuat ketersediaannya terus ada).

B. Ciri-cirinya:

- 1) Bisa diperbarui oleh alam atau dengan bantuan manusia.
- 2) Akan habis jika dieksploitasi berlebihan tanpa perawatan.
- 3) Tersedia dalam jumlah besar, tetapi butuh waktu untuk pulih kembali.



Sumber: Singkhem/2022/www.detik.com

C. Sumber Daya Alam yang dapat diperbaharui

Adalah sumber daya alam yang jumlahnya sangat terbatas, dan jika digunakan terus-menerus akan habis karena proses terbentuknya membutuhkan waktu yang sangat lama (jutaan tahun).

- A. Contoh: Barang tambang logam: emas, perak, tembaga, besi.  
Barang tambang nonlogam: batu bara, minyak bumi, gas alam. Batu-batuan: marmer, granit.

B. Ciri-ciri:

Ketersediaannya terbatas di alam.

Proses pembentukannya sangat lama.

Jika habis, tidak bisa diperbarui dalam waktu singkat.

## 2.2 Kerangka Berpikir

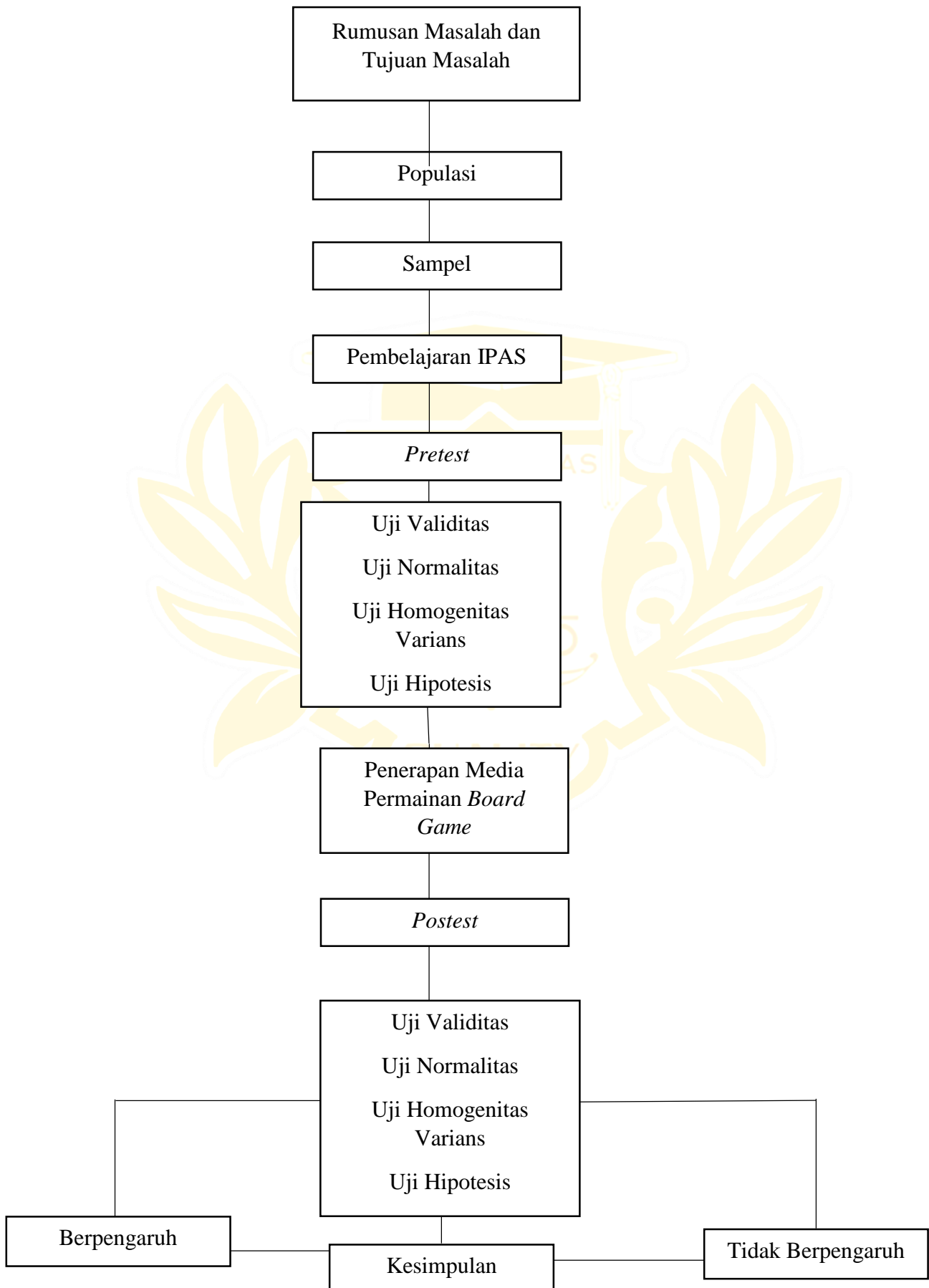
Proses pembelajaran dianggap berkualitas apabila berjalan secara efektif, memiliki makna, dan didukung oleh sumber daya yang memadai. Keberhasilan dan keefektifan proses pembelajaran dapat diukur dari pencapaian belajar siswa, partisipasi aktif siswa dalam mengikuti pembelajaran, kemampuan guru dalam mengelola pembelajaran, serta tanggapan siswa terhadap pembelajaran tersebut. Oleh karena itu, sebagai pendidik, guru mempunyai tanggung jawab untuk merencanakan dan mengelola kegiatan pembelajaran sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai.

Dalam rangka mencapai hasil belajar yang telah ditargetkan, guru perlu memiliki kemampuan dalam memfasilitasi murid agar mereka dapat dengan mudah menerima dan mengelola materi pembelajaran IPAS yang disampaikan. Salah satu cara yang dapat dilakukan adalah Dengan memanfaatkan media Permainan *Board Game*, peserta didik menjadi tertarik untuk mengikuti proses pembelajaran. Selain itu, media ini juga mampu memberikan pengalaman nyata kepada peserta didik dan dapat meningkatkan motivasi belajar mereka.

Salah satu media pembelajaran yang dapat diimplementasikan adalah permainan *Board Game*. Tujuan dari permainan ini adalah memberikan kesempatan kepada murid untuk terlibat aktif dalam proses berpikir dan belajar, serta menumbuhkan rasa tanggung jawab individu. Selain itu, permainan ini juga memberikan kesempatan kepada murid untuk berinteraksi dan belajar bersama teman-temannya.

Berdasarkan hal tersebut, sebagai landasan berpikir, diterapkanlah media *Board Game* untuk meningkatkan hasil belajar IPAS pada siswa kelas III di SD Swasta HKBP Teladan Untuk lebih rincinya, dapat dilihat pada skema kerangka pikir berikut ini

Bagan Kerangka Berfikir:



### 2.3 Definisi Operasional

1. Pembelajaran mengenai materi "Sumber Daya Alam". Keberhasilan pembelajaran dapat dicapai apabila individu mampu mengulang kembali materi yang telah dipelajari.
2. Media pembelajaran yang digunakan dalam penelitian ini berupa media board game, yaitu permainan edukatif yang berfungsi sebagai alat bantu komunikasi antara pendidik dan peserta didik selama proses pembelajaran, sehingga materi dapat tersampaikan dengan lebih jelas dan menarik.
3. Media Board Game permainan berbentuk papan yang didesain dengan kotak-kotak atau jalur tertentu sebagai arena permainan. Dalam penelitian ini, media board game dilengkapi dengan kotak pertanyaan dan kotak materi yang disesuaikan dengan materi IPAS tema "Sumber Daya Alam".
4. Dalam penelitian ini hasil belajar diukur melalui tes objektif (pretest dan posttest) setelah mengikuti pembelajaran dengan media board game. Ranah Kognitif yang diukur meliputi kemampuan mengingat, mengaplikasikan, dan menganalisis materi " Sumber Daya Alam". Tes ini terdiri dari 10 soal pilihan berganda yang digunakan untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa setelah perlakuann.
5. Mengolah data, dalam penelitian ini olah data yang digunakan adalah, uji validitas, uji reliabilitas, uji homogenitas varians, dan uji hipotesis.

### 2.4 Hipotesis Penelitian

Hipotesis dapat diartikan sebagai suatu dugaan mengenai hubungan antara dua variabel atau lebih, atau sebagai jawaban sementara terhadap permasalahan penelitian, yang akan dibuktikan melalui data yang dikumpulkan. Berdasarkan pemaparan tersebut, peneliti merumuskan hipotesis dalam penelitian ini adalah terdapat pengaruh yang signifikan dari penerapan media permainan *Board Game* terhadap hasil belajar IPAS pada murid kelas III SD Swasta HKBP Teladan Medan.

$H_0$  :Pengaruh media permainan *Board Game* terhadap hasil belajar Ilmu Pengetahuan Alam Sosial (IPAS) pada murid kelas III SD Swasta HKBP Teladan

$H_a$ : Tidak terdapat pengaruh media permainan *Board Game* terhadap hasil belajar Ilmu Pengetahuan Alam Sosial (IPAS) pada murid kelas III SD Swasta HKBP Teladan

