



Pengaruh Media *Board Game* Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Matematika Kelas II Sekolah Dasar

Elina Ayu Ilmiah¹, Tri Achmad Budi Susilo², Mochammad Ludfy Hadis Maqfiro³

^{1,2,3} Universitas PGRI Delta, Indonesia

Email: ¹elinaayuilmiah@gmail.com

²trिसusilostkip@gmail.com

³ludfyart.91@gmail.com

Abstrak: Pembelajaran matematika merupakan pembelajaran yang wajib pada setiap jenjang Pendidikan. Rendahnya pemahaman siswa pada saat pembelajaran Matematika dapat menghasilkan hasil belajar yang kurang optimal. Hal ini memberikan keyakinan signifikan bagi peneliti untuk menggunakan media *board game* dalam mengkaji permasalahan penelitian. Tujuan pelaksanaan penelitian yang menggunakan metode eksperimen kuantitatif yang mengaplikasikan desain *Nonequivalent Control Group* bertujuan untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh media *board game* terhadap hasil belajar siswa pada pembelajaran Matematika kelas II Sekolah Dasar. Instrument yang digunakan berupa soal *pretest*, *posttest* dan angket respon siswa. 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 bahwasannya pengujian tersebut $t(4,315) > t$ tabel (2,160) dengan *p-value* $0,001 < 0,05$ yang artinya H_0 ditolak. Kemudian, hasil angket respon siswa dalam pembelajaran menggunakan media board game adalah 82%.

Kata kunci: Hasil belajar; Matematika; Media *board game*

Abstract: Mathematics learning is compulsory learning at every level of education. The low understanding of students during mathematics learning can produce suboptimal learning outcomes. This gives significant confidence for researchers to use board game media in examining research problems. The purpose of conducting research using quantitative experimental methods that apply a *Nonequivalent Control Group* design aims to determine whether or not there is an influence of board game media on student learning outcomes in grade II elementary school mathematics learning. The instrument used are *pretest*, *posttest* and student response questionnaires. There is a difference in the average learning outcomes in the experimental class obtained a value of 90,66 while in the control class obtained a value of 62,66. The results of the test $t(4,315) > t$ table (2,160) with a *p-value* of $0,001 < 0,05$ which means H_0 is rejected. Then the results of the student response questionnaire in learning using the board game media are 82%.

Keyword: Learning outcomes; Mathematic; Board game media

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan usaha dari manusia memiliki tujuan yang berupaya untuk merubah sikap dan perilaku seseorang ataupun kelompok melalui kegiatan belajar mengajar. Pendidikan sangat penting bagi peserta didik. Salah satu bentuk strategi dalam

meningkatkan kualitas Pendidikan di sekolah yakni melalui rekonstruksi proses belajar-mengajar yang lebih baik. Pembelajaran yang disertai media memberikan nilai tambahan tersendiri dan keterterikan daripada peserta didik untuk semangat juga antusias dalam belajar, karena mayoritas peserta didik

sekolah dasar lebih dominan menyukai metode belajar sambil bermain. Hal ini membuat materi pembelajaran yang mulanya susah menjadi mudah, proses belajar mengajar yang mulanya monoton menjadi berwarna. Jadi, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah peran utama dalam menarik minat peserta didik supaya dapat memenuhi capaian prestasi belajar secara maksimal.

Kurikulum merdeka belajar merupakan kebebasan dalam menentukan cara berperilaku, berproses, berfikir, berlaku kreatif guna mengembangkan setiap individu pada dirinya. Kebijakan pemerintah Indonesia dalam mempersiapkan siswa mencapai tujuan pembelajaran dengan diperkenalkannya kurikulum baru yang dikenal dengan kurikulum merdeka belajar.

Hasil belajar saat ini mengacu dari kemampuan yang diperoleh peserta didik setelah melaksanakan kegiatan pembelajaran yang berupa penguasaan ilmu pengetahuan, perilaku dan keterampilan, hasil belajar adalah kemampuan siswa yang diperoleh setelah kegiatan belajar, tidak hanya dalam hal kecerdasan, tetapi juga dalam hal kemampuan belajar dan pemahaman pribadi (Hamdani, 2011). Hasil belajar merupakan sesuatu yang diperoleh seseorang Ketika usai melakukan suatu kegiatan atau aktivitas belajar. Salah satu usaha guru yang sudah seharusnya dilaksanakan supaya siswa mampu memahami juga menerapkan konsep belajar dengan lebih optimal, guru harus bersikap lebih teliti dalam memilih metode dan media pembelajaran (Rahmawati, 2020). Sehingga kesimpulannya prestasi belajar didefinisikan sebagai kemampuan siswa dari perolehan hasil pasca melakukan kegiatan belajar.

Matematika merupakan mata pelajaran yang kurang digemari oleh siswa. Karena persepsi tentang matematika identik sulit dan membosankan. Oleh karenanya, jika pendidik tidak dapat menarik minat dalam belajar maka siswa akan kurang antusias dalam mempelajarinya. Matematika pada umumnya merupakan mata pelajaran wajib di tiap jenjang Pendidikan mulai dari sekolah dasar (Liberna, 2018). Matematika adalah salah satu ilmu pengetahuan wajib yang harus diberikan, karena matematika berfungsi sebagai penunjang kehidupan sehari-hari.

Pada saat observasi pada hari Senin tanggal 16 Oktober 2023 dikelas II SDN Becirongengor, peneliti menemukan beberapa permasalahan yang terjadi dalam pembelajaran matematika diantaranya adalah (1) pendapat siswa matematika itu sulit, (2) media yang diaplikasikan masih kurang menarik minat siswa untuk belajar, (3) rendahnya minat dalam hal perkalian, (4) pada saat pembelajaran berlangsung siswa masih kurang fokus pada pelajaran yang diterangkan oleh guru, (5) prestasi belajar dari perolehan siswa masih rendah dibuktikan dengan wawancara guru kelas II-B SDN Becirongengor. Skor nilai rata-rata perolehan siswa-siswi berkisar antara 50-60, sedangkan untuk mencapai kriteria ketercapaian tujuan pembelajaran (KKTP) dalam pelajaran matematika dengan interval nilai sebagai berikut:

Table 1. Interval Nilai KKTP

Kategori	Nilai
Perlu bimbingan	0 – 68
Cukup	68 – 78
Baik	78 – 89
Sangat baik	90 – 100

Berdasarkan table diatas tersebut, dapat disimpulkan bahwasannya proses pembelajaran yang kurang menarik dan motivasi belajar yang masih sangat rendah dapat berpengaruh pada rendahnya hasil belajar yang di dapatkan oleh siswa.

Media dapat membantu penutur menyampaikan pesan kepada mitra tutur, mendorong pikiran, perhatian, perasaan dan minat siswa untuk memahami sesuatu dengan mudah. Penggunaan media yang tepat dalam kegiatan pembelajaran berlangsung serta informasi yang disampaikan dapat tersampaikan kepada peserta didik dengan baik (Sudirman, 2018). Musfiqon menyatakan sebagaimana dalam Wibowo (2017) bahwa guru menggunakan media sebagai alat dengan desain yang disesuaikan untuk meningkatkan kualitas pengajaran. Guru memanfaatkan media sebagai alat untuk membantu materi pembelajaran agar lebih mudah menyampaikan pesan. Media *board game* adalah salah satu sarana yang tepat buat belajar operasi hitung bilangan matematika pada bab perkalian dasar.

Media *board game* adalah permainan yang dimainkan secara rekreatif dan berkolaborasi (Setiawan, 2020). Menurut Lely Tobing, *board games* memiliki banyak hal untuk diajarkan. Mengembangkan fokus dan daya ingat anak adalah salah satunya. Selain itu, permainan papan menumbuhkan pemikiran kritis dan keterampilan pemecahan masalah pada anak usia sekolah.. Dalam permainan *board game*, ada tiga aspek komponen: aspek visual (gambar), aspek audiovisual (percakapan dan pertanyaan) dan aspek afektif (sikap).

Proses penggunaan media *board game* adalah guru membagi kelompok, setiap perwakilan kelompok bersiap di *start*, pemain melemparkan dadu dengan bergiliran bergantian, pemain menjalankan pion berdasarkan dadu dan perolehan angka yang didapatkan. Apabila ia berhenti pada gambar persegi pemain mengambil kartu soal yang bergambar persegi, jika pemain berhenti di gambar lingkaran pemain mengambil kartu soal yang bergambar lingkaran, jika pemain berhenti di gambar segitiga pemain mengambil kartu soal yang bergambar segitiga, jika pemain berhenti digambar dadu, pemain bebas mengambil kartu soal persegi, lingkaran atau segitiga, jika pemain berhenti di gambar *stop* maka soal di pilihkan oleh guru, pemain dinyatakan menang apabila berhenti di *finish* angka (30). Jika pemain menjawab soal dengan benar, pemain dapat melanjutkan permainan, jika menjawab dengan salah maka pemain tidak boleh melanjutkan permainan (berhenti 1x putaran).

Pada media *board game* ini peneliti memberikan banyak latihan soal terkait operasi hitung perkalian yang bervariasi dengan gambar. Siswa dapat memahami perkalian melalui banyak berlatih soal, semakin sering mengerjakan latihan soal, maka pemahaman perihal operasi hitung bilangan perkalian akan mudah, dengan begitu siswa dapat meningkatkan hasil belajar..

Pada pelaksanaan pembelajaran matematika, metode belajar yang menarik menjadi jembatan siswa dapat belajar dengan penuh perhatian. Rangkaian hasil observasi tersebut memberika gambaran perlu ada usaha dalam meningkatkan belajar memahami operasi hitung bilangan. Salah satu media yang berpeluang untuk meningkatkan

pemahaman soal adalah dengan media *board game*.

Adapun keterkaitan antara media *board game* dengan hasil belajar yaitu media *board game* ini memiliki fungsi sebagai sarana untuk mempermudah siswa dalam memahami soal perkalian dasar dengan benar. Dengan bantuan media *board game* siswa dapat meningkatkan pemahaman dalam mengerjakan soal perkalian dasar, sehingga mendapatkan hasil belajar yang optimal.

Hal ini sependapat dengan penelitian terdahulu oleh (Erlitasari & Dewi, 2016) dengan judul Pengembangan Media *Board Game* Garis Bilangan Materi Bilangan Bulat Pada Mata Pelajaran Matematika Kelas IV SDN Ngampelsari Candi Sidoarjo Kajian ini membahas tentang sebuah cara mengembangkan media *board game* dengan garis bilangan materi bilangan bulat pada mata pelajaran matematika kelas IV. Persamaan penelitian ini dengan yang dilakukan oleh peneliti adalah sama-sama menggunakan media *board game* pada pembelajaran matematika. Perbedaannya yakni terletak pada kelas yang diteliti, tujuan penelitian antara mengembangkan media *board game* dengan pengaruh media *board game* pada pembelajaran matematika, sekolah, materi dan subjek yang diteliti.

Berdasarkan latar belakang pada pengakajian maka dapat direfleksikan rumusan masalah relevan, sebagai berikut. 1) bagaimana pengaruh media *board game* terhadap peningkatan hasil belajar siswa pada pembelajaran matematika kelas II Sekolah Dasar?. 2) Bagaimana respon siswa terhadap media *board game* pada pembelajaran matematika kelas II Sekolah Dasar?. Adapun beberapa tujuan penggunaan media *board game* di dalam pelajaran matematika yaitu, dapat mendorong minat siswa untuk belajar serta dapat menegtahui respon siswa terhadap media *board game* guna meningkatkan prestasi belajar. Karena dengan pemanfaatan media *board game* tidak hanya bermain saja, namun terdapat banyak Latihan soal yang bergambar, sehingga dapat dikerjakan dengan mudah. Disamping itu, manfaat penelitian mencakup aspek diantaranya kemungkinan untuk meningkatkan performa belajar peserta didik pada pelajaran matematika, dapat memperluas pengetahuan sekaligus menjadi

referensi guna menjadi bahan pedoman ketika memilih media guna diterapkan selama pengajaran dikelas tergolong rendah.

Dari uraian latar belakang permasalahan tersebut, maka dapat dipahami bahwa topik bahasan penelitian penulis yakni “Pengaruh Media *Board Game* Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Matematika Kelas II Sekolah Dasar”.

METODE PENELITIAN

Metode eksperimental yang menggunakan perhitungan data kuantitatif digunakan dalam penelitian ini. Proses melakukan eksperimen terkontrol digunakan untuk menentukan apakah perlakuan tertentu mempunyai dampak atau tidak. Sedangkan penelitian kuantitatif mengacu pada proses analisis data untuk menguji hipotesis dengan melihat objek atau sampel tertentu dengan menggunakan lembar instrumen penelitian statistik (Sugiono, 2016). Fokus penelitian yakni terletak pada proses pembelajaran mengaplikasikan media *board game* di kelas II SDN Becirongengor. Populasi penelitian dilakukan yang mencakup jumlah siswa dalam kelas II SDN Becirongengor sejumlah 30 siswa. Kemudian dilakukan pengkategorian kelas yang terdiri dari dua kategori yaitu kontrol dan eksperimen. Dengan sampel Sebagian dari populasi yakni 15 siswa. Teknik pengambilan sampel menggunakan teknik random sampling dengan bantuan aplikasi *spinner*.

Tabel 2. Rancangan Penelitian

O₁	X	O₂
O₃		O₄

- O₁ = Nilai *pretest* kelas eksperimen
- O₂ = Nilai *posttest* kelas eksperimen
- X = Perlakuan pada kelas eksperimen dengan menggunakan media *board game*
- O₃ = Nilai *posttest* kelas kontrol
- O₄ = Nilai *posttest* kelas kontrol

Dalam penelitian ini menerapkan desain *Nonequivalent Control Group* ini juga menggunakan sampel dengan cakupan pada

kelompok kontrol dan kelompok eksperimen (Sugiono, 2016). Lokasi penelitian berada di SDN Becirongengor. Dan, menggunakan dua variabel penelitian yakni independent atau bebas dikenal sebagai variabel (X) dan dependen atau terikat yang dikenal yakni variabel (Y). Media *board game* merupakan kategori variable X dan untuk Y mencakup hasil belajar peserta didik. Teknik mengumpulkan data yang diaplikasikan yaitu berupa pengumpulan data hasil tes peserta didik juga kuesioner. Tes hasil belajar peserta didik yaitu *pretest* dan *posttest* disajikan dalam masing-masing kelas kontrol ataupun kelas eksperimen. Soal *pretest* diberikan pada saat pelajaran belum dimulai atau dilaksanakan untuk mengetahui keadaan awal siswa, sedangkan *posttest*—soal yang dibagikan setelah kelas selesai ditujukan untuk mengetahui prestasi belajar peserta didik pasca diberikan tindakan. Berikut adalah Teknik analisis data pada penelitian ini,

a. Uji Validasi

Hasil dari suatu pengukuran instrumen diartikan sebagai hasil uji validasi. Apabila suatu instrumen secara akurat mengukur segi atau aspek yang akan diukur maka dianggap sah. Rumus uji validitas adalah sebagai berikut:

$$P = \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100\%$$

- P = Persentase Validasi
- $\sum x$ = Jumlah keseluruhan jawaban dalam skala item
- $\sum xi$ = Jumlah keseluruhan nilai ideal dalam skala item

b. Uji Reabilitas

Reliabilitas adalah ketepatan ataupun keajegan instrumen evaluasi untuk mengevaluasi apa yang dievaluasi (Sudjana, 2009). Bertujuan guna menguji realibitas instrument tertentu dengan menggunakan rumus yang menurut (Arikunto, 2014) sebagai berikut:

$$r_{11} = \left(\frac{k}{k-1} \right) \left(1 - \frac{\sum a^2}{a^2 t} \right)$$

- r₁₁ = Reliabilitas instrument
- k = Banyaknya butir pertanyaan atau

banyaknya soal
 $\sum a \frac{2}{b}$ = Jumlah varian butir

$a \frac{2}{t}$ = Varian total

c. Analisis Nilai *Pretest* dan *Posttest*

Dalam menganalisis nilai *pretest* dan *posttest*, peneliti menghitung jumlah rata-rata hasil *pretest* dan *posttest* menggunakan rumus sebagai berikut:

$$\text{Ketercapaian} = \frac{\text{skor yang diperoleh}}{\text{skor maksimal}} \times 100\%$$

d. Uji Normalitas

Pengujian model ini diterapkan guna menggambarkan perolehan data dan memiliki distribusi normal. Data dinyatakan normal jika $p\text{-value} > 0,05$ ($\alpha=0,05$). Langkah yang dapat dilakukan untuk mengungkapkan normalitas data yang telah didapatkan yakni dengan melaksanakan uji normalitas regresi dan uji *Kolmogrov-Smirnov*.

e. Uji Regresi Linier Sederhana

Pengujian yang diaplikasikan guna mengetahui pengaruh media *board game* terhadap hasil belajar siswa, dapat dilakukan dengan Uji Regresi Linier Sederhana dengan perhitungan output pada spss sebagai berikut:

$$\text{KD} = (r)^2 \cdot (100\%)$$

f. Uji Hipotesis

Penggunaan uji hipotesis memiliki tujuan guna mengetahui signifikan dampak dari penerapan media *board game* pada prestasi belajar peserta didik. Pengujian hipotesis menggunakan *independent sample t-test* dengan rumus separated varian:

$$t = \frac{\bar{X}_1 - \bar{X}_2}{\sqrt{\frac{S_1^2}{n_1} + \frac{S_2^2}{n_2}}}$$

\bar{X}_1 = Rata-rata sampel 1

\bar{X}_2 = Rata-rata sampel 2

S_1^2 = Varian sampel 1

$\frac{n_1}{S_2^2}$ = varian sampel 2
 n_2

n_1 = jumlah sampel 1

n_2 = jumlah sampel 2

g. Analisis Angket Respon

Analisis angket respon siswa menggunakan rumus sebagai berikut:

$$\text{Presentase} = \frac{\text{skor yang diperoleh}}{\text{skor maksimal}} \times 100\%$$

Pasca perolehan data, tahap berikutnya yakni mencakup pengolahan dan analisis yang memanfaatkan *software Microsoft excel 2010* juga *SPSS 25*

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian yang dilaksanakan menggunakan penelitian kuantitatif yang mempunyai maksud guna melihat sebuah penelitian terkait pengaruh media *board game* terhadap hasil belajar siswa pada pembelajaran Matematika kelas II Sekolah Dasar.

Pengaplikasian media *board game* pada hasil belajar peserta didik di dalam pembelajaran Matematika kelas II sekolah dasar disajikan berdasarkan hasil observasi dan penelitian yang mana hal tersebut terjadi pada kelompok eksperimen. Pembelajaran yang proses nya berlangsung dengan efektif, aktif dan kondusif. Media *board game* cocok untuk diterapkan dikelas rendah, karena proses belajar sambil bermain tersebut dapat meningkatkan motivasi siswa untuk semangat dan antusias dalam belajar matematika. Pembelajaran menggunakan media *board game* pada kelas eksperimen sangat disukai oleh siswa, salah satunya karena siswa mudah menjawab dan menghitung perkalian dengan bantuan media *board game*. Hal itu disebabkan oleh penyajian soal pada media *board game* yang sangat mudah dan sangat jelas, karena peneliti membuat soal pada media *board game* dengan menyertakan gambar sesuai angka pada soal perkalian dasar tersebut. Berikut adalah hasil data pretest dan posttest kelas eksperimen dan kelas control.

Tabel 5. Data *pretest* dan *posttest* kelas eksperimen dan kelas kontrol

Nama	Eksperimen		Nama	Kontrol	
	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>		<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>
ARN	60	80	DFD	50	60
AMS	80	100	AFA	50	50
ADA	70	90	BAS	60	70
APR	70	90	LAD	50	60
ASF	80	100	AKA	50	80
ACF	60	90	EFA	40	70
DKP	60	80	DEP	60	70
FES	60	90	MEA	50	70
HDR	80	100	CAH	50	70
KTA	60	90	ZPF	40	50
MO	80	100	RDA	50	60
MAA	70	90	PAZ	40	50
NPA	70	90	KJA	50	60
RPW	50	90	AFA	60	50
VAR	60	80	VAR	60	70
Jumlah	1010	1360	Jumlah	660	830
Rata-rata	67,33333	90,66667	Rata-rata	50,66667	62,66667

Berdasarkan hasil uji soal *pretest* dan *posttest* pada pembelajaran Matematika yang dilaksanakan pada kelas eksperimen dan kelas kontrol, ditemukan bahwa terdapat perbedaan perolehan pada hasil dari sejumlah kelas tersebut yang mengaplikasikan pembelajaran menggunakan media *board game* dan perolehan dari kelas yang tidak menggunakan media *board game*. Hasil peningkatan rata-rata pada kelas eksperimen yakni 67,33% menjadi 90,66%. Data tersebut mengindikasikan bahwasanya terdapat perbedaan pembeda prestasi belajar sebelum dan sesudah diberikan perlakuan. Selisih rata-rata hasil belajar siswa kelas eksperimen sebesar 23,33% jika dilihat dari rata-rata *pretest* dan *posttest* termasuk kelas kontrol yang merasakan kenaikan cukup besar walaupun tidak setara dengan kelas eksperimen, yaitu 50,66% menjadi 62,66% dengan selisih rata-rata 12%.

Hal tersebut menunjukkan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar antara sebelum dan sesudah perlakuan. Nilai rata-rata *pretest* peserta didik pada kelas eksperimen yakni sebesar 67,33, sementara hasil *pretest* pada kelas kontrol adalah 50,66 dapat diartikan bahwa kedua kelas tersebut

mempunyai kemampuan awal yang sama karena nilai rata-ratanya tidak terpaut jauh berbeda.

Akan tetapi, pembeda terletak pada soal akhir yang dilaksanakan setelah pelajaran, menunjukkan temuan dari tes pembelajaran peserta didik dengan eksperimen lebih tinggi dibandingkan dengan peserta didik dengan kelas kontrol. Kelas eksperimen mencapai nilai 90,66 dan kelas kontrol mencapai nilai 62,66 dan masih lebih rendah dibandingkan dengan Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP). Hal ini menunjukkan hasil belajar siswa dapat meningkat ketika menggunakan bantuan media *board game*.

1. Hasil uji normalitas

Untuk memverifikasi bahwa data yang diperoleh memiliki distribusi normal, digunakan uji normalitas. Jika p-value lebih dari 0,05 ($\alpha = 0,05$), maka data dianggap normal. Dengan menggunakan uji Kolmogrov-Smirnov untuk uji normalitas regresi dapat dipastikan apakah perolehan data normal. Berikut tampilan hasil uji normalitas data *pretest* dan *posttest* kelas uji coba dan perbandingan:

**Tabel 6. Hasil Uji Normalitas
One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test
Unstandardized Residual**

N		15
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	.0000000
	Std. Deviation	4.51229706
	Most Extreme Differences	
	Absolute	.222
	Positive	.155
	Negative	-.222
Test Statistic		.222
Asymp. Sig. (2-tailed)		.046 ^c

a. Test distribution is Normal.

b. Calculated from data.

c. Lilliefors Significance Correction.

Sumber: Program analisis statistik IBM statistics 25

Data peneliti berdistribusi normal yang ditunjukkan dengan nilai probabilitas signifikan $p\text{-value} > 0,05$ ($0,46 > 0,05$) berdasarkan perhitungan SPSS yang dilakukan dan diterimanya hasil H_0 . Uji regresi linier sederhana dilakukan setelah uji

normalitas untuk mengetahui pengaruh media *board game* terhadap hasil belajar siswa. Nilai tes pertama dan akhir kelas uji coba dan kelas perbandingan digunakan untuk mengumpulkan data. Hasil koefisien korelasi adalah sebagai berikut

Tabel 7. Model summary

Model Summary^b

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate	Durbin-Watson
1	.767 ^a	.589	.557	4.683	2.493

a. Predictors: (Constant), X

b. Dependent Variable: Y

Sumber : Program analisis statistik IBM statistics 25

Hal ini terlihat dari hasil perhitungan pada gambar diatas dapat diartikan kontribusi media *board game* pada pembelajaran matematika adalah 58% dan 42% sisanya ditetapkan atas keadaan elemen lainnya yang tidak digunakan dalam penelitian ini. Uji hipotesisnya mempunyai aturan jika $t \text{ hitung} > t \text{ tabel}$ maka H_0 akan ditolak dan H_1 menjadi diterima bisa dikatakan bahwasananya adanya pengaruh variabel X dan Y. sedangkan apabila $t \text{ hitung} < t \text{ tabel}$ maka H_0 akan diterima dan H_1 ditolak maka dapat diartikan tidak ada pengaruh variable X dan Y. jika $p\text{-value} > 0,05$ diberi hasil H_0 akan diterima beserta H_1

menjadi ditolak berarti tidak terdapat pengaruh variable X beserta Y. sedangkan apabila $p\text{-value} < 0,05$ maka H_0 ditolak dan H_1 diterima artinya terdapat pengaruh variabel X dan Y .

2. Hasil Uji Hipotesis

Penggunaan hasil uji hipotesis memiliki tujuan guna melihat hasil mengenai apa terdapat pengaruh penggunaan media *board game* terhadap hasil belajar siswa. Jenis pengujian yang digunakan ini merupakan uji analisis linier sederhana (uji t). beriku hasil perhitungan uji hipotesis menggunakan uji t dapat dilihat pada tabel 8 sebagai berikut:

Tabel 8. Hasil Uji Hipotesis menggunakan Uji T

Coefficients^a

Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients		
	B	Std. Error	Beta	t	Sig.

1	(Constant)	52.835	8.850	5.970	.000
	X	.562	.130	.767	4.315 .001

a. Dependent Variable: Y

Sumber: Program analisis statistic IBM statistics 25

Dari tabel tersebut terlihat bahwa hasil pengujian hipotesis bersifat parsial diperoleh hasil bahwa $t_{hitung} > t_{table}$ ($t_{hitung} (4,315) > t_{table} (2,160)$) sehingga $H_0 =$ ditolak, $p-value (0,001) < 0,05$ maka $H_0 =$ ditolak. Sehingga penafsirannya dapat dipahami $H_0 =$ tidak ada pengaruh media *board game* terhadap hasil belajar siswa kelas II Sekolah Dasar. Sedangkan pada $H_1 =$ ada pengaruh media *board game* terhadap hasil belajar siswa kelas II Sekolah Dasar.

Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan bahwasannya hasil belajar peserta didik mendapat pengaruh cukup signifikan pada saat mereka mengaplikasikan media *board game* pada pembelajaran Matematika. Disamping itu, pembelajaran menjadi menarik dan menyenangkan, siswa

tetap tertarik dengan apa yang dipelajari, proses belajar mengajar berjalan tanpa hambatan, siswa tidak merasa bosan dan siswa berpartisipasi aktif dalam kegiatan pembelajaran.

3. Hasil Respon Siswa terhadap Pengaruh Media *Board Game*

Berikut adalah paparan hasil respon siswa terhadap pengaruh penggunaan media *board game* terhadap hasil belajar siswa pada pembelajaran Matematika, respon yang dirasakan dari penggunaan media *board game* pada pembelajaran matematika kelas II Sekolah Dasar yang merupakan hasil penghitungan jawaban angket respon peserta didik yang menggunakan 10 indikator dengan uraian sebagai berikut:

Tabel 9. Indikator Angket Respon Siswa

No	Indikator Angket Respon Siswa
1	Siswa senang mengikuti proses pembelajaran menggunakan media <i>board game</i>
2	Siswa dapat mengikuti pembelajaran matematika berbantu media <i>board game</i>
3	Siswa memahami materi pembelajaran menggunakan media <i>board game</i>
4	Siswa menyukai proses pembelajaran menggunakan media <i>board game</i>
5	Siswa lebih aktif selama proses pembelajaran matematika dengan bantuan media <i>board game</i>
6	Siswa senang mengerjakan soal menggunakan media <i>board game</i>
7	Siswa dapat meningkatkan nilai setelah menggunakan media <i>board game</i>
8	Siswa dapat percaya diri belajar dengan bantuan media <i>board game</i>
9	Saya dapat bersemangat mengikuti pembelajaran dengan menggunakan media <i>board game</i>
10	Siswa merasa tidak bosan selama mengikuti pembelajaran dengan media <i>board game</i>

Sumber: Modifikasi dari (Sartika, 2020)

Tabel 10. Hasil Perolehan Skor Angket Respon Siswa

Nama	Skor Jawaban	%	Kategori
ARN	36	72%	Baik
AMS	40	80%	Baik
ADA	47	94%	Sangat Baik
APR	40	80%	Baik
ASF	48	96%	Sangat Baik
ACF	48	96%	Sangat Baik
DKP	30	60%	Cukup Baik
FES	46	92%	Sangat Baik
HDR	30	60%	Cukup Baik

Nama	Skor Jawaban	%	Kategori
KTA	40	80%	Baik
MO	47	94%	Sangat Baik
MAA	47	94%	Sangat Baik
NPA	40	80%	Baik
RPW	47	94%	Sangat Baik
VAR	30	60%	Cukup Baik
ARN	36	72%	Baik
Jumlah	616	82%	Sangat Baik

Presentase jawaban siswa:

$$= \frac{\text{skor yang diperoleh}}{\text{skor maksimal}} \times 100\%$$

$$= \frac{616}{750} \times 100\% = 82\%$$

Berdasarkan kedua tabel diatas, data yang diperoleh dari temuan angket siswa pada kelas II-B dapat dijabarkan yakni 82% termasuk kedalam klasifikasi sangat baik. Hal tersebut dinyatakan baik apabila nilai presentase mendapati angka sebesar 61% hingga 80%, nilai presentase dengan skor nilai 41% sampai 60% dikategorikan cukup. Sedangkan hasil presentase 40% hingga 21% diklasifikasikan pada kategori tidak baik. Selanjutnya, apabila nilai presentase menunjukkan <20% maka hasilnya diklasifikasikan sangat tidak baik. Dengan demikian dapat ditarik kesimpulan bahwa terlihat jelas dari hasil angka rata-rata yang diperoleh di kelas eksperimen menunjukkan penggunaan media *board game* untuk hasil belajar siswa menempati klasifikasi sangat baik artinya dengan adanya media *board game* siswa terbantu dapat memahami materi dengan mudah. Hal ini sesuai dengan yang dikemukakan oleh (Erlitasari & Dewi, 2016) pada penelitiannya bahwa dengan menggunakan media *board game* dapat mempermudah siswa dalam memahami materi pada pembelajaran matematika.

SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan uraian diatas, temuan dari penelitian ini dapat dipahami bahwa penggunaan media *board game* berpengaruh kepada peningkatan hasil belajar siswa pada pembelajaran Matematika kelas II di Sekolah Dasar dapat mempunyai dampak yang besar dan mempunyai pengaruh yang cukup signifikan terhadap hasil belajar peserta didik.

Terjadinya peningkatan secara rata-rata pada kelas eksperimen dengan memakai media *board game*, dapat menjadi objek pengamatan yang merupakan dampak hasil belajar siswa, diambil dari hasil *posttest* memperoleh nilai rata-rata 90,66. sedangkan pada kelas kontrol tidak didukung media *board game* memperoleh nilai rata-rata 62,66. Hasil pemaparan uji t menggambarkan t table (t hitung (4,315) > t table (2,160)) sehingga $H_0 = \text{ditolak}$, p-value (0,001) < 0,05 maka H_0 akan ditolak, hal ini mengindikasikan bahwa hasil belajar peserta didik terpengaruh secara signifikan dengan menggunakan media *board game* di dalam pelajaran Matematika kelas II Sekolah Dasar. Berdasarkan hasil pengolahan dari jawaban kuesioner, didapati 82% dikategorikan sangat baik.

Dengan melaksanakan penelitian ini, guru diharapkan dapat mengaplikasikan metode pembelajaran yang menggunakan media *board game* pada pelajaran matematika guna memperoleh hasil belajar yang optimal.

DAFTAR RUJUKAN

- Arikunto, S. (2014). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Rineka Cipta.
- Dewi, G. (2022). Pengaruh Penggunaan Media Busy Book Untuk Melatih Kemampuan Motorik Halus Pada Siswa Autis. *Jurnal Ibriez*, 242.
- Erdiana, L. R. (2023). The Development Of An Hel Model To In-crease The Curiosity In Early Childhood. *Journal Of Southwest Jiaotong University*, 58(2).
- Erlitasari, N. D., & Dewi, U. (2016). Pengembangan Media Board Game

- Garis Bilangan Materi Bilangan Bulat Mata Pelajaran Matematika Kelas IV SDN Ngampelsari Candi Sidoarjo. *Jurnal Universitas Negeri Surabaya*, 1–12.
- Hamdani. (2011). *Strategi Belajar Mengajar*. Pustaka Setia.
- Israwaty, I. (2020). Pengaruh Penerapan Metode Eksperimen Pada Materi Penjernihan Air Dalam Pembelajaran IPA. *Jurnal Ilmiah Ilmu Kependidikan*.
- Liberna, H. (2018). Hubungan Gaya Belajar Visual dan Kecemasan Diri Terhadap Pemahaman Konsep Matematika Siswa Kelas X SMK Negeri 41 Jakarta. *JNPM (Jurnal Nasional Pendidikan Matematika)*, 2(1), 98. <https://doi.org/10.33603/jnpm.v2i1.988>
- Nurwahyunita, N., Budhi, R., & Nurhayati, E. (2024). Pengaruh Media Crossword Puzzle Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Materi Operasi Hitung Perkalian Bilangan Cacah. *JIKAP PGSD: Jurnal Ilmiah Ilmu Kependidikan*.
- Rahmawati, E. &. (2020). Penerapan Media Pembelajaran Peta Tiga Dimensi Melalui Pembelajaran Tutor Sebaya Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Pada Siswa Kelas IV SDN Banjaran Kecamatan Driyorejo Kabupaten Gresik. *Jurnal Ilmiah Mandala Education*, 11.
- Salam, R., Pagarra, H., Makassar, N., & Read, M. (2023). Pengaruh Model Radece Terhadap Kemampuan Membaca Pemahaman Siswa Kelas IV SD Inpres Unggulan. *JIKAP PGSD: Jurnal Ilmiah Ilmu Kependidikan*, 7(3), 465–372.
- Sartika. (2020). Pengaruh Kopetensi Kepribadian Guru Terhadap Sikap Guru Dalam Mengajar Di Sekolah Dasar Negeri 009 Kampung Baru Kecamatan Concong. (*Skripsi*). STAI Auliaurasyidin Tembilahan.
- Sary, D. D. (2022). Pengembangan Media Audio Visual Interaktif Dalam Keterampilan Menulis Argumentasi Pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(5).
- Setiawan, N. H. (2020). Application of Board Game Pancasila Dadu (Pandu) in Civic Learning. *Annual Civic Education Conference*, 418.
- Sudirman, N. (2018). *Ilmu Pendidikan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Sudjana, N. (2009). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Sugiono. (2016). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*.
- Wibowo, S. (2017). Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (Pkn) melalui media Audio Visual Berbasis Keragaman Budaya di Program Studi pgsd Stkip Sidoarjo. *Jurnal Persada*, 49.