



PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN *BOARD GAME* TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA KELAS V SEKOLAH DASAR

THE EFFECT OF BOARD GAME LEARNING MEDIA ON THE LEARNING OUTCOMES OF GRADE V ELEMENTARY SCHOOL STUDENTS

Putri Liani Azzahra^{1a}, Radif Khotamir Rusli², Hanrezi Dhania¹

^{1a}Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Agama Islam dan Pendidikan Guru, Universitas Djuanda

Korespondensi: Putri Liani Azzahra: (lianiazahraputri@gmail.com)

¹Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Agama Islam dan Pendidikan Guru, Universitas Djuanda

²Program Studi Pendidikan Agama Islam, Fakultas Agama Islam dan Pendidikan Guru, Universitas Djuanda

Abstrak

Studi ini berfokus agar memahami dampak dari pemanfaatan alat bantu pembelajaran *board game* terhadap pencapaian akademik matematika peserta didik tingkat lima SD. Dasar dari penelitian ini yaitu minimnya ragam alat bantu pengajaran yang digunakan guru dan pencapaian akademik matematika siswa yang rendah. Studi ini menerapkan pendekatan kuantitatif dengan rancangan quasi eksperimen. Dua kelas termasuk dalam sampel penelitian. Kelas experimental menerima pembelajaran melalui media *board game* yang terdiri dari ular tangga, serta kelompok kontrol yang menerima pengajaran melalui metode tradisional. Temuan penelitian mengindikasikan adanya perbedaan yang mencolok dalam pencapaian akademik antara kedua grup. Kelas eksperimen memiliki hasil rata-rata *posttest* yang lebih baik daripada kelas kontrol. Dengan tingkat signifikan kurang dari 0,05, uji t menunjukkan bahwa media permainan papan memiliki efek positif pada hasil belajar matematika siswa. Hasilnya, *board game* telah terbukti menjadi alat pengajaran yang efisien untuk memperbaiki keterampilan siswa di bidang matematika di sekolah dasar.

Kata Kunci: Media Pembelajaran, *Board Game*, Matematika, Hasil Belajar, Sekolah Dasar.

Abstract

This research aims to examine the effect of using board game-based learning media on the mathematics achievement of fifth-grade elementary students. The study was motivated by students' low performance in mathematics and the limited variety of instructional media employed by teachers. A quantitative approach with a quasi-experimental design was used. The participants included two groups: an experimental group that was taught using the "Snakes and Ladders" board game, and a control group that received traditional instruction. The findings indicated a significant difference in learning outcomes between the two groups. The experimental group achieved a higher average post-test score compared to the control group. A t-test analysis produced a significance value of $p < 0.05$, confirming that the use of board game media had a positive impact on students' mathematics performance. Therefore, the study concludes that board games are an effective instructional tool for enhancing mathematics learning in elementary education.

***Keywords:** Learning media, board game, mathematics, learning outcomes, elementary school.*

PENDAHULUAN

Proses pendidikan merupakan suatu proses yang dilakukan secara sengaja dan dengan tujuan tertentu, terorganisir untuk membentuk situasi belajar yang kondusif, guna mendorong peserta didik agar terlibat aktif dalam mengembangkan kemampuan diri. Melalui proses ini, diharapkan mereka tumbuh menjadi individu yang memiliki kekuatan spiritual, mampu mengontrol emosi, berkepribadian positif, berpikiran cerdas, berakhlak baik dan memiliki kemampuan yang bermanfaat sepanjang hidup pribadi, masyarakat luas, dan pembangunan bangsa serta negara (Dikta, 2020). Pendidikan bukan sekadar menyampaikan informasi dari pengajar ke pelajar, melainkan lebih kepada membangun ruang yang mendorong keaktifan dan keterlibatan siswa dalam proses belajar. Dengan menciptakan situasi yang mendukung, pendidikan membantu siswa belajar secara maksimal dan bermakna, sehingga hasil pembelajaran pun lebih berkualitas.

Dalam kegiatan belajar di sekolah, siswa adalah tokoh utama yang menjalani proses pembelajaran. Karena

itu, penting untuk memperhatikan apakah mereka merasa tertarik dan aktif saat belajar, atau justru merasa bosan. Rasa bosan bisa membuat hasil belajar mereka menjadi kurang maksimal. Capaian belajar mencerminkan seberapa berhasil seseorang dalam mengikuti proses pendidikan. Secara konseptual, hasil ini memberi arti penting bagi siswa karena menunjukkan sejauh mana mereka mampu memahami pengetahuan yang diperoleh dan menggunakannya sesuai dengan kompetensi yang telah dikuasai (Arifin, 2020).

Proses pembelajaran umumnya diawali dengan pengenalan materi oleh guru, kemudian dilanjutkan dengan metode ceramah yang berisi penjelasan detail serta contoh soal dan latihan. Namun, dalam praktiknya, pengajaran sering kali lebih berfokus pada penyampaian teori dan pencapaian target kurikulum, sementara upaya untuk membangun suasana kelas yang mendorong keterlibatan aktif siswa kurang mendapat perhatian. Ini dapat menyebabkan hasil belajar siswa yang buruk (Indrawati, 2022). Oleh karena itu, guru perlu secara cermat menentukan media pembelajaran yang tepat agar proses penyampaian materi di kelas agar mudah dimengerti dan diingat oleh

siswa. Pemilihan media yang sesuai juga dapat menumbuhkan suasana belajar yang mendukung dan menyenangkan, yang pada gilirannya berperan dalam meningkatkan pencapaian akademik siswa. (Wulandari et al., 2023).

Sebagai hasil dari wawancara dengan guru kelas lima di SDN Panaragan 3, hasil belajar matematika siswa di kelas lima tidak memuaskan, sehingga mereka tidak memenuhi syarat untuk mencapai tujuan pembelajaran, dan bahwa banyak siswa yang masih memiliki nilai yang berada di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) 70. Pada kelas VA dengan jumlah siswa sebanyak 16 orang, hanya terdapat 6 siswa yang telah mencapai ketuntasan belajar dengan persentase 37,5%, sedangkan 10 siswa lainnya atau sekitar 62,5% masih tidak selesai karena nilainya di bawah KKM. Kondisi serupa juga terlihat pada kelas VB, yang jumlah siswanya juga 16 orang. Di kelas ini, sebanyak 8 siswa atau 50% telah tuntas, sementara 8 murid-murid yang lain 50% belum mencapai Tingkat penyelesaian yang diharapkan. Temuan ini mengindikasikan bahwa pencapaian hasil belajar matematika di kedua kelas tersebut masih tergolong rendah. Ada beberapa alasan mengapa siswa tidak menyelesaikan kelas. Ini termasuk keterbatasan pengetahuan murid tentang topik yang disampaikan, kurangnya penggunaan media pembelajaran yang dapat membantu proses belajar, dan metode pengajaran yang masih mengutamakan peran guru sebagai pusat kegiatan, yang menghilangkan partisipasi siswa dalam proses belajar.

Media pembelajaran memberikan pengalaman langsung kepada siswa, yang merupakan aspek penting dalam belajar karena pembelajaran sejatinya adalah perubahan perilaku yang diperoleh melalui pengalaman, baik yang langsung maupun tidak langsung

terutama dalam pembelajaran Matematika. *Board game* adalah alat bantu pengajaran yang dapat dimanfaatkan untuk mendorong semangat belajar murid, mempengaruhi hasil akademik mereka, terutama dalam matematika. Menurut Setiawan & Abdulkarim, (2020) *board game* adalah aktivitas rekreasi yang dimainkan dalam kelompok. Media adalah elemen yang memiliki peranan krusial dalam kegiatan belajar mengajar. Pengajar tidak memiliki alat untuk memaksimalkan tahapan dan pencapaian dalam pembelajaran tanpa media. Oleh karena itu perlunya media pembelajaran dalam menyampaikan materi yang menarik. Berdasarkan permasalahan latar belakang tersebut maka peneliti menggunakan media Board Game Ular Tangga ini menjadi bahan ajar atau media pembelajaran seterusnya.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian pada intinya adalah cara yang bersifat ilmiah untuk mengumpulkan informasi dengan tujuan dan kegunaan tertentu (Sugiyono, 2020). Menurut (Sahir, 2022) metode penelitian adalah serangkaian langkah yang dilakukan untuk menemukan kebenaran dalam sebuah studi. Pendekatan kuantitatif dengan desain kuasi-eksperimental digunakan dalam penelitian ini. Dalam desain ini, ada paling sedikit 2 regu, mereka adalah grup yang mengalami percobaan dan grup yang tidak terlibat dalam percobaan. Grup percobaan mendapatkan penerapan dengan menerapkan strategi pembelajaran tertentu yang ingin diuji efektivitasnya, sedangkan kelompok kontrol mendapatkan perlakuan dengan strategi pembelajaran konvensional atau yang sudah umum digunakan (Rukminingsih et al., 2020). Desain penelitian dalam studi ini yaitu *nonequivalent control group design*.

Peneliti menggunakan bentuk desain ini karena menggunakan kelas yang sudah ada dan berjalan sebagai suatu rombongan belajar karena dari baik kelas eksperimen maupun kelas kontrol tidak ditentukan secara acak dalam rancangan ini (Ummah, 2019). Dengan pendekatan ini, fokus penelitian adalah untuk mengevaluasi pengaruhnya pada penggunaan media pembelajaran *board game* tentang hasil belajar siswa, serta melihat apakah penggunaan alat pengajaran yang lebih kreatif dan modern dapat meningkatkan pemahaman dan keterlibatan peserta didik dalam mata pelajaran tersebut. Sampel yang digunakan pada penelitian ini sebanyak 32 orang yang di bagi menjadi 2 regu yaitu yang diberi perlakuan dan yang tidak diberi perlakuan. Sampel adalah sebagian data yang diambil dari populasi dan berfungsi sebagai objek penelitian (Widodo et al., 2023). Studi ini juga melakukan teknik observasi. Tes berfungsi untuk mengukur hasil belajar siswa melalui serangkaian pertanyaan atau tugas yang harus diselesaikan oleh peserta didik. Selain itu, tes juga digunakan untuk mengetahui informasi tertentu dalam konteks yang spesifik, dengan metode dan batasan yang telah ditetapkan (Pitaloka et al., 2021).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan studi ini dilakukan dalam empat kali pertemuan pada tanggal 4-6 Mei dilanjutkan 14 Mei untuk mengadakan *posttest*. Sebelum melakukan pretest dan posttest peneliti melakukan uji coba kepada 21 siswa kelas VI dari SDN Panaragan 3. Dari 25 soal *pretest* dan *posttes*, 21 soal dinyatakan valid dan dapat diandalkan untuk butir soal yang digunakan dalam pretest dan posttest. Data dari reliabilitas dapat ditemukan pada tabel 1 yang menunjukkan hasil rhitung > rtabel.

Tabel 1. Uji Reliabilitas

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.882	25

Menurut (Miftachul ulum, 2016) istilah reliabilitas sering dianggap sama dengan konsistensi, stabilitas, atau ketergantungan. Dalam tabel di atas, instrumen butir soal memiliki reliabilitas yang tinggi ini ditunjukkan dengan nilai *Cronbach's alpha* sebesar 0,882. Studi ini dilaksanakan guna mengidentifikasi apakah media pembelajaran mempengaruhi pencapaian akademik matematika peserta didik. Pada pertemuan pertama, dilakukan pretest yang dibagikan kepada 32 peserta didik dalam kelas eksperimen dan kontrol dengan jumlah 21 butir soal.

Pada pertemuan kedua hanya dilakukan di kelas eksperimen. Peneliti mulai menerapkan penggunaan media pembelajaran *board game* dalam matematika, terutama tentang menambahkan dan mengurangi pecahan. Peneliti menjelaskan terlebih dahulu sedikit materi yang akan disampaikan yaitu materi pecahan, setelah itu peneliti meminta siswa untuk memperhatikan tentang bagaimana aturan cara menggunakan dan bermain media *board game* ular tangga dengan seksama. Setelah selesai memaparkan, siswa diminta untuk membentuk meja dan kursi menjadi bentuk persegi panjang agar *board game* bisa ada di tengah-tengah mereka. Peneliti kemudian membagi peserta didik menjadi kelompok kecil yang masing-masing empat orang selanjutnya memainkan ular tangga sesuai dengan cara yang sudah dipaparkan oleh peneliti sebelum bermain. Setelah 2 jam pembelajaran, peneliti meminta siswa untuk menyimpulkan pembelajaran yang telah selesai dilakukan tersebut.

Selanjutnya di pertemuan ketiga, peneliti berada di kelas kontrol. Pada pertemuan ini kelas kontrol tidak diberikan perlakuan melainkan hanya menggunakan metode tanya jawab tanpa media apapun serta penjelasan sederhana tentang pengurangan dan penjumlahan pecahan. Berdasarkan penglihatan peneliti ketika berada di kelas yang berbeda dengan perlakuan yang berbeda memunculkan juga reaksi berbeda antara kelas kontrol dengan eksperimen. Saat memanfaatkan alat pengajaran dalam grup percobaan cenderung aktif sedangkan kelas kontrol cenderung pasif dan hanya menjawab ketika ditanya.

Dalam sesi terakhir peneliti melaksanakan posttest kepada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Siswa mengerjakan pilihan ganda pertanyaan secara individual untuk menilai sejauh mana siswa memahami topik yang telah dijelaskan yaitu tentang penjumlahan dan pengurangan pecahan. Penelitian ini dilaksanakan sebanyak 4 kali pertemuan sudah termasuk pengadaaan pretest dan posttest. Pelaksanaan posttest bertujuan untuk melihat apakah rata-rata Setelah menggunakan media dalam proses pembelajaran, terdapat kemajuan yang signifikan dalam hasil belajar siswa. *board game* ular tangga.

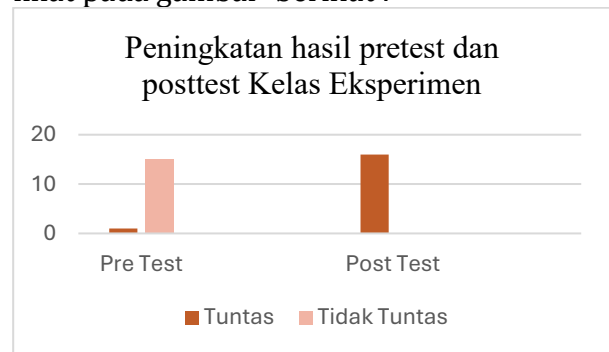
Temuan dari studi ini mengindikasikan bahwa dalam pembelajaran matematika, media board game papan ular tangga mempunyai dampak yang berpengaruh dalam hasil belajar peserta didik, sebagaimana ditunjukkan oleh kemajuan skor rata-rata kelas eksperimen yang semula memperoleh skor pretest 57, kemudian meningkat menjadi 87,9 pada posttest. Sementara itu, pada kelas kontrol yang tidak menggunakan media pembelajaran dan hanya menggunakan metode konvensional, peningkatan skor rata-rata pretest dan posttest tidak terlalu besar, yakni dari 66,25 menjadi 69. Hasil

penelitian tersebut bisa di lihat pada tabel berikut ini :

Tabel 2. Hasil Belajar Pretest Posttest Kelas Eksperimen

No	Indikator	Nilai Tes	
		Pretest	Posttest
1	Jumlah	911	1407
2	Nilai Rata-rata	57	87,9
3	Nilai Tertinggi	86	100
4	Nilai Terendah	33	81
5	Jumlah Tuntas	1	16
6	Jumlah Tidak Tuntas	15	0
7	Persentase Ketuntasan	6,25%	100%

Untuk melihat lebih jelas perbandingan hasil pretest dan posttest dalam proses pembelajaran dapat di lihat pada gambar berikut :



Gambar 1 Hasil Pre dan Post Test

Perubahan peningkatan ini menunjukkan betapa efektifnya permainan ular tangga media board dalam membantu siswa mempelajari matematika khususnya mengenai penjumlahan dan pengurangan pecahan. Peningkatan hasil belajar ini sejalan dengan teori Multimedia Learning yang dikemukakan oleh Mayer (2006), yang menyebutkan bahwa siswa belajar lebih efektif melalui kombinasi kata dan gambar dibandingkan dengan hanya mendengarkan penjelasan verbal. Board game ular tangga sebagai media pembelajaran menghadirkan unsur visual (papan permainan, gambar ular dan tangga, soal-soal pecahan) yang dikombinasikan dengan aktivitas verbal dan motorik siswa saat bermain. Hal ini membantu memudahkan pemahaman

konsep matematika yang bersifat abstrak karena disajikan dalam bentuk konkret dan menyenangkan.

Selain itu, penelitian ini mendukung teori konstruktivisme Piaget & Vygotsky, di mana siswa membangun pengetahuannya melalui pengalaman langsung dan interaksi sosial (Maharida, 2016). Dalam kegiatan bermain *board game* ular tangga, siswa berkesempatan mengkonstruksi pengetahuan mereka sendiri dengan memecahkan soal-soal pecahan sambil berinteraksi dengan teman sekelompoknya. Proses ini memperkuat pemahaman konsep karena diperoleh dari pengalaman aktif, bukan hanya dari mendengar penjelasan guru. Selain itu Vygotsky (1978) menekankan pentingnya interaksi sosial dalam membangun pengetahuan, yang juga terjadi saat siswa saling membantu dalam kelompok saat bermain *board game*.

Penggunaan *board game* dalam pembelajaran juga memberikan stimulus positif bagi siswa, sebagaimana diungkapkan dalam teori behavioristik Skinner, (1954). Lingkungan belajar yang menyenangkan akan memunculkan respons positif dari peserta didik berupa partisipasi aktif dan motivasi belajar yang tinggi (Hamruni et al., 2019). Hal ini terbukti pada penelitian ini, di mana siswa kelas eksperimen tampak lebih antusias, aktif berdiskusi, dan menunjukkan minat yang tinggi selama pembelajaran berlangsung.

KESIMPULAN

Merujuk pada penelitian dan diskusi yang dilakukan serta dibahas di bagian sebelumnya, dapat ditarik kesimpulan jika *board game* ular tangga adalah alat pendidikan yang efisien untuk memperbaiki prestasi belajar matematika siswa di kelas lima sekolah dasar. Nilai kelas eksperimen meningkat

rata-rata; dari skor pretest sebesar 57 menjadi skor posttest sebesar 87,9. Selain itu, besaran murid yang berhasil memenuhi standar kelulusan juga meningkat signifikan dari hanya 1 siswa (6,25%) saat *pretest* menjadi 16 siswa (100%) pada *posttest*. Sebaliknya, pada kelas kontrol yang menggunakan pendekatan pembelajaran tradisional, peningkatan nilai dan ketuntasan tidak seoptimal kelas eksperimen, dengan rata-rata nilai *posttest* hanya mencapai 69. Dengan demikian, penerapan media *board game* ular tangga memberikan pengaruh positif terhadap peningkatan prestasi siswa dalam matematika terkait penjumlahan dan pengurangan pecahan di kelas lima SDN Panaragan 3.

DAFTAR PUSTAKA

- Dikta. (2020). Pembelajaran Berorientasi Tri Hita Karana Sebagai Upaya Penguatan Kualitas Pendidikan Dasar pada Abad ke 21. *Pendasi: Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia*, 4(1), 126–136.
- Hamruni, Syaddad, I., Zakiah, & Putri, D. (2019). Teori Belajar Behaviorisme Dalam Perspektif Tokoh-Tokohnya. In *Sustainability (Switzerland)* (Vol. 11, Issue 1). http://scioteca.caf.com/bitstream/handle/123456789/1091/RED2017-Eng-8ene.pdf?sequence=12&isAllowed=y%0Ahttp://dx.doi.org/10.1016/j.egsciurbeco.2008.06.005%0Ahttps://www.researchgate.net/publication/305320484_SISTEM_PEMBETUNGAN_TERPUSAT_STRATEGI_MEL_ESTARI
- Indrawati, T. (2022). Penerapan Metode Tgt (Team Game Tournament) Berbantuan Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Penjumlahan Bilangan Cacah Pada Siswa Kelas Iii Sdn Mojorejo 02 Batu. *Jurnal Pendidikan Taman*

- Widya Humaniora (JPTWH)*, 1(4), 21–41.
- Maharida, W. A. W. H. H. (2016). *Teori Belajar Dan Aplikasinya*.
- Mayer, R. E. (2006). Multimedia Learning. *The Management of Technical Change*, 41, 71–94. https://doi.org/10.1057/9780230800601_4
- Miftachul ulum. (2016). B u k u uji validitas dan uji reliabilitas. *Buku Uji Validitas Dan Uji Reliabilitas*, 67.
- Pitaloka, D. L., Dimiyati, D., & Purwanta, E. (2021). Peran Guru dalam Menanamkan Nilai Toleransi pada Anak Usia Dini di Indonesia. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(2), 1696–1705. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i2.972>
- Rukminingsih, Adnan, G., & Latief, M. A. (2020). Metode Penelitian Pendidikan. Penelitian Kuantitatif, Penelitian Kualitatif, Penelitian Tindakan Kelas. In *Journal of Chemical Information and Modeling* (Vol. 53, Issue 9).
- Sahir, S. (2022). *Buku ini di tulis oleh Dosen Universitas Medan Area Hak Cipta di Lindungi oleh Undang-Undang Telah di Deposit ke Repository UMA pada tanggal 27 Januari 2022*.
- Samsul Arifin. (2020). Kecerdasan Spiritual (SQ) Sebagai Faktor Pendukung Hasil Belajar Siswa. *La-Tahzan: Jurnal Pendidikan Islam*, 12(2), 201–214. <https://doi.org/10.62490/latahzan.v12i2.103>
- Setiawan, N. H. A., & Abdulkarim, A. (2020). *Application of Board Game Pancasila Dadu (Pandu) in Civic Learning*. 418(Acec 2019), 467–470. <https://doi.org/10.2991/assehr.k.200320.088>
- Sugiyono. (2020). *Metodologi Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R & D*.
- Ummah, M. S. (2019). Metodologi Penelitian. In *Sustainability (Switzerland)* (Vol. 11, Issue 1). http://scioteca.caf.com/bitstream/handle/123456789/1091/RED2017-Eng-8ene.pdf?sequence=12&isAllowed=y%0Ahttp://dx.doi.org/10.1016/j.regs-ciurbeco.2008.06.005%0Ahttps://www.researchgate.net/publication/305320484_SISTEM_PEMBETUNGAN_TERPUSAT_STRATEGI_MEL-ESTARI
- Widodo, S., Ladyani, F., Asrianto, L. O., Rusdi, Khairunnisa, Lestari, S. M. P., Wijayanti, D. R., Devriany, A., Hidayat, A., Dalfian, Nurcahyati, S., Sjahriani, T., Armi, Widya, N., & Rogayah. (2023). Metodologi Penelitian. In *Cv Science Techno Direct*.
- Wulandari, A. P., Salsabila, A. A., Cahyani, K., Nurazizah, T. S., & Ulfiah, Z. (2023). Pentingnya Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar. *Journal on Education*, 5(2), 3928–3936. <https://doi.org/10.31004/joe.v5i2.1074>