

**EFEKTIVITAS MODEL PEMBELAJARAN *GAME BASED*  
*LEARNING* BERBANTUAN MEDIA PAPAN KARTU  
TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA PADA  
MATA PELAJARAN MATEMATIKA  
KELAS 1 DI MI MA'ARIF GANDU**

**SKRIPSI**



Oleh:

**REZA ELVINA**  
NIM. 203200089

**JURUSAN PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDA'YAH  
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN  
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PONOROGO  
2024**

## ABSTRAK

**Elvina, Reza.** 2024. *Efektivitas Model Pembelajaran Game Based Learning Berbantuan Media Papan Kartu terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Matematika Kelas 1 di MI Ma'arif Gandu.* **Skripsi.** Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri Ponorogo. Pembimbing: Dr. Tintin Susilowati, M.Pd.

**Kata Kunci:** Model Pembelajaran Game Based Learning Berbantuan Media Papan Kartu, Hasil Belajar Siswa

Salah satu faktor yang mempengaruhi hasil belajar siswa yaitu model pembelajaran. Jika model pembelajaran terlalu monoton akan mengakibatkan siswa mudah merasa bosan, tidak fokus, dan minat belajar berkurang, sedangkan orang dikatakan belajar bila adanya suatu perubahan pada siswa tersebut. Pembelajaran matematika merupakan pembelajaran yang berkaitan dengan kehidupan. Permasalahan yang terjadi dalam pembelajaran matematika yang sering dijumpai adalah pembelajaran matematika dirasa sulit oleh peserta didik. Penyebabnya masih banyak kegiatan pembelajaran matematika yang masih menggunakan model konvensional, dimana kurang efektif dalam kegiatan pembelajaran. Upaya untuk mengatasi hal tersebut, peneliti melakukan penelitian terhadap pembelajaran matematika dengan menggunakan model pembelajaran *game based learning* berbantuan media papan kartu.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui penerapan model pembelajaran *game based learning* berbantuan media papan kartu, mengetahui hasil belajar siswa sebelum diberikan perlakuan dan setelah diberikan perlakuan, dan untuk mengetahui efektivitas model pembelajaran *game based learning* berbantuan media papan kartu terhadap hasil belajar siswa.

Penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian kuantitatif dengan jenis penelitian *quasi experiment*. Dalam pengambilan sampel *quasi experiment* dilakukan secara langsung dipilih oleh peneliti. Sampel penelitian ini yaitu kelas 1A sebagai kelas eksperimen dan kelas 1B sebagai kelas kontrol. Pengambilan data dilakukan dengan observasi penerapan pembelajaran dan tes. Data penelitian diolah dan dilakukan uji hipotesis berupa uji *Independent t Test* dan uji *N-Gain*.

Hasil penelitian ini yaitu (1) Penerapan model pembelajaran *game based learning* berbantuan media papan kartu pada ke empat indikator adalah sangat baik. (2) Hasil belajar siswa terdapat peningkatan antara sebelum dan sesudah diberikan model pembelajaran *game based learning* berbantuan media papan kartu. Pada uji *N Gain Score* menunjukkan bahwa nilai rata rata *N Gain* pada kelas eksperimen yang menggunakan model *game based learning* berbantuan media papan kartu efektif terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika di kelas 1 MI Ma'arif Gandu.



## LEMBAR PERSETUJUAN

Skripsi atas nama saudara:

Nama : Reza Elvina  
NIM : 203200089  
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan  
Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah  
Judul : Efektivitas Model Pembelajaran *Game Based Learning*  
Berbantuan Media Papan Kartu terhadap Hasil Belajar  
Siswa pada Mata Pelajaran Matematika di Kelas 1 MI  
Ma'arif Gandu

telah diperiksa dan disetujui untuk diuji dalam ujian munaqasah.

Pembimbing,

Ponorogo, 14 Mei 2024

**Dr. Tintin Susilowati, M. Pd.**  
NIP. 197711162008012017

Mengetahui,  
Ketua Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah  
Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan  
Institut Agama Islam Negeri Ponorogo

**Clum Fatmahanik, M.Pd.**  
NIP. 198512032015032003

**P O N O R O G O**



**KEMENTERIAN AGAMA RI  
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PONOROGO  
PENGESAHAN**

Skripsi atas nama:

Nama : Reza Elvina  
NIM : 203200089  
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan  
Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah  
Judul : Efektivitas Model Pembelajaran *Game Based Learning*  
Berbantuan Media Papan Kartu terhadap Hasil Belajar Siswa  
pada Mata Pelajaran Matematika di Kelas 1 MI Ma'arif Gandu

telah dipertahankan pada sidang munaqasah di Fakultas Tarbiyah dan Ilmu  
Keguruan Institut Agama Islam Negeri Ponorogo pada:

Hari : Rabu  
Tanggal : 5 Juni 2024

dan telah diterima sebagai bagian dari persyaratan untuk memperoleh gelar  
Sarjana Pendidikan, pada:

Hari : Rabu  
Tanggal : 12 Juni 2024

Ponorogo, 12 Juni 2024  
Mengesahkan  
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan  
Institut Agama Islam Negeri Ponorogo

  
**Dr. H. Moh. Munir, Lc., M.Ag.**  
NIP. 196807051999031001

Tim Penguji:

Ketua Sidang : Dr. Retno Widyaningrum, M.Pd.

Penguji 1 : Dr. Athok Fuadi, M.Pd.

Penguji 2 : Dr. Tintin Susilowati, M.Pd.



## SURAT PERSETUJUAN PUBLIKASI

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Reza Elvina  
Nim : 203200089  
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan  
Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah  
Judul : Efektivitas Model Pembelajaran *Game Based Learning* Berbantuan Media Papan Kartu terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Matematika Kelas 1 di MI Ma'arif Gandu

Menyatakan bahwa naskah skripsi telah diperiksa dan disahkan oleh dosen pembimbing. Selanjutnya saya bersedia naskah tersebut dipublikasikan oleh perpustakaan IAIN Ponorogo yang dapat diakses di [etheses.iainponorogo.ac.id](http://etheses.iainponorogo.ac.id). Adapun ini dari keseluruhan tulisan tersebut, sepenuhnya menjadi tanggung jawab dari penulis.

Demikian pernyataan saya untuk dapat dipergunakan semestinya.

Ponorogo, 28 Juni 2024

Penulis

  
REZA ELVINA  
NIM. 203200089



## PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama :Reza Elvina

NIM :203200089

Jurusan :Pendidikan Guru Madrasah Ibtida'iyah

Fakultas :Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

Judul Skripsi : Efektivitas Model Pembelajaran *Game Based Learning*  
Berbantuan Media Papan Kartu terhadap Hasil Belajar  
Siswa pada Mata Pelajaran Matematika di Kelas 1 MI  
Ma'arif Gandu

Dengan ini, menyatakan yang sebenarnya bahwa skripsi yang saya tulis ini adalah benar-benar merupakan hasil karya saya sendiri, bukan merupakan pengambil-alihan tulisan atau pikiran orang lain yang saya akui sebagai hasil tulisan atau pikiran saya sendiri.

Apabila dikemudian hasil terbukti atau dapat dibuktikan skripsi ini hasil jiplakan, saya bersedia menerima sanksi atas perbuatan tersebut.

Ponorogo, 14 Mei 2024

Yang membuat pernyataan



# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah

Belajar dan pembelajaran merupakan sebuah kegiatan yang tidak asing dalam kehidupan manusia terutama di bidang pendidikan. Belajar dilakukan oleh seseorang secara sadar dan mengakibatkan perubahan yang positif, seperti bertambahnya ilmu, tingkah laku yang semakin baik, juga meningkatkan kemahiran yang telah dimilikinya. Sedangkan pembelajaran adalah proses interaksi pada suatu lingkungan belajar, antara peserta didik dengan pendidik yang memberikan bantuan pemerolehan ilmu dan pengetahuan.<sup>1</sup> Banyak ahli yang mendefinisikan bahwa belajar adalah proses perubahan perilaku melalui pengalaman. Belajar juga dikatakan sebagai proses keterhubungan stimulus dan respon yang diperkuat dengan adanya pengkondisian yang dilakukan dalam proses pembelajaran.<sup>2</sup> Pengkondisian dengan pemberian stimulus untuk meraih sebuah respon inilah yang dimaksud dengan bantuan dalam pembelajaran.

Pada teori Pavlov, terdapat dua jenis stimulus dalam pengondisian, yaitu stimulus alami dan stimulus terkondisi.<sup>3</sup> Stimulus alami dalam pembelajaran adalah pemberian ilmu dan pengetahuan, sedangkan

---

<sup>1</sup>Amral dan Asmar, *Hakikat Belajar dan Pembelajaran*, (Bogor: Guepedia, 2020), 7.

<sup>2</sup>Roberta Uron Hurit, Majidatun Ahmala, dan Tasdin Tahrir, *Belajar dan Pembelajaran*, (Bandung: Media Sains Indonesia, 2021), 3-7.

<sup>3</sup>Andrew F. Pakpahan, dkk., *Pengembangan Media Pembelajaran*, (Medan: Yayasan Kita Menulis, 2020), 16-17.

stimulus terkondisi adalah kondisi yang secara sengaja diupayakan oleh guru untuk dapat memberikan ilmu dan pengetahuan secara optimal. Sedangkan respon adalah sebuah sikap yang ditampakkan oleh siswa setelah pemberian stimulus dilakukan. Jika ingin respon siswa menjadi aktif dan senang mengikuti pelajaran, maka dalam stimulus yang diberikan oleh guru haruslah pemberian pengetahuan yang dikemas dengan cara yang menyenangkan pula serta memfasilitasi siswa untuk berpartisipasi aktif.

Respon yang ditunjukkan oleh siswa dalam suatu pembelajaran ini berkaitan juga dengan hasil belajar siswa. Hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya. Hasil belajar memiliki peranan yang sangat penting dalam proses pembelajaran.<sup>4</sup> Ketika hasil belajar siswa bagus, maka siswa dapat menerapkan untuk kehidupan sehari-hari. Mata pelajaran matematika merupakan salah satu komponen pendidikan dasar dalam bidang-bidang pengajaran. Mata pelajaran matematika ini digunakan untuk proses perhitungan dan proses berpikir yang sangat dibutuhkan orang dalam menyelesaikan berbagai masalah.<sup>5</sup> Salah satu proses pembelajaran yang baik dapat dicapai dengan diadakannya suatu pendekatan pembelajaran yang sesuai dengan perkembangan, kebutuhan, dan minat anak di usianya. Anak-anak usia kelas rendah memiliki minat terhadap kegiatan yang menyenangkan dan

---

<sup>4</sup> Rusman, Pembelajaran Tematik Terpadu( Jakarta : PT,Rajagrafindo Persada,2016), h.

<sup>5</sup> Ahmad Susanto,Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar, (Jakarta: Kencana, 2015), h.184

tidak terlalu membebani dirinya. Hal ini dapat diaplikasikan dalam pembelajaran, seperti mengadakan pembelajaran dengan pendekatan *game based learning*, atau mudahnya ialah bermain sambil belajar. Siswa di kelas rendah juga menyukai sesuatu yang menarik indera penglihatannya, maka media, sumber belajar, dan suasana kelasnya harus bisa memfasilitasi itu.

Model pembelajaran *game based learning* salah satunya yaitu menggunakan media papan kartu. Kegiatan permainan menggunakan media papan kartu yang menarik dan menyenangkan bagi anak-anak akan membuat mereka berusaha untuk terus menikmatinya. Penggunaan media pembelajaran berupa papan kartu dirasa mampu meningkatkan hasil belajar siswa MI/SD. Media papan kartu mampu mengondisikan siswa untuk beraktivitas sesuai dengan kegemaran anak seumurannya agar dapat mengikuti pembelajaran dengan baik.

*Game based learning* adalah suatu kegiatan pembelajaran yang sengaja didesain dengan menggunakan permainan atau game untuk mendukung tercapainya tujuan pembelajaran.<sup>6</sup> *Game based learning* merupakan bentuk pembelajaran berpusat pada pebelajar yang menggunakan game digital atau *non-digital* untuk tujuan pembelajaran. Proses pembelajaran berbasis game memanfaatkan permainan sebagai model untuk menyampaikan pembelajaran, meningkatkan kemampuan

---

<sup>6</sup>Natalis Sukma Permana, "Game Based Learning Sebagai Salah Satu Solusi Dan Inovasi Pembelajaran Bagi Generasi Digital Native", *Jurnal Pendidikan Agama Katolik (JPAK)*, vol. 22 No. 2, (2022): 316.

pemahaman dan pengetahuan, penilaian atau evaluasi mengenai materi suatu disiplin ilmu pengetahuan.<sup>7</sup> Metode pembelajaran berbasis game akan lebih menarik jika diintegrasikan dalam sebuah media. Dalam pemilihan media terdapat beberapa kriteria yang perlu diperhatikan antara lain se-suai dengan tujuan, tepat mendukung isi pelajaran, praktis, dan keterampilan guru menggunakan media.<sup>8</sup> Menurut penulis model pembelajaran *game based learning* adalah model pembelajaran yang efektif dilakukan di dalam kelas berbasis *non-digital* untuk meningkatkan hasil belajar siswa dengan berbantuan media. Salah satu media yang dapat digunakan adalah media papan kartu. Media tersebut memacu keaktifan siswa dalam pembelajaran.

Berdasarkan pengamatan peneliti di MI Ma'arif Gandu, guru kelas di sekolah tersebut melaksanakan pembelajaran hanya bersumber pada buku tematik dan buku LKS (lembar kerja siswa), tanpa menyediakan media pembelajaran dan hanya menggunakan metode tanya jawab atau ceramah. Sehingga metode ini dirasa kurang tepat apabila diterapkan pada pembelajaran di kelas rendah, terutama di kelas 1. Menurut Piaget, anak usia 7 hingga 11 tahun telah memasuki tahap operasional konkret. Pada tahapan ini, si kecil cukup dewasa untuk menggunakan pemikiran atau

---

<sup>7</sup>Mochammad Arbayu Maulidina , Susilaningsih , Zainul Abidin, “Pengembangan Game Based Learning Berbasis Pendekatan Sainifik Pada Siswa Kelas Iv Sekolah Dasar”, *Jurusan Teknologi Pendidikan, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Malang*, Vol. 4 No. 2, (2018): 114.

<sup>8</sup>Arsyad, *Media Pembelajaran* (Jakarta: Raja Grafindo, 2014), 194.

pemikiran logis, tapi hanya bisa menerapkan logika pada objek fisik.<sup>9</sup> Oleh karena itu, peneliti mengambil judul “Efektivitas Model Pembelajaran *Game Based Learning* Berbantuan Media Papan Kartu terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Matematika Kelas 1 di MI Ma’arif Gandu”.

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan fenomena yang telah terjadi maka dapat diidentifikasi masalah-masalah sebagai berikut:

1. Banyak siswa yang tidak memperhatikan penjelasan guru yang disebabkan oleh faktor a) bergurau dengan teman yang ada di dekatnya; b) penjelasan guru yang kurang menarik perhatian siswa.
2. Model pembelajaran yang digunakan guru adalah model pembelajaran konvensional yang kurang melibatkan siswa dalam proses pembelajaran.
3. Siswa- siswi kelas 1 di MI Ma’arif Gandu ada beberapa yang belum bisa membaca, menulis, dan menghitung.
4. Kurangnya fokus siswa pada saat guru menyampaikan materi pembelajaran.
5. Guru ketika mengajar cenderung menggunakan model pembelajaran yang konvensional dan belum melibatkan dunia nyata siswa dalam pembelajaran.
6. Mata Pelajaran matematika dirasa sulit bagi siswa SD/MI.

---

<sup>9</sup> Jean Piaget, Barber Inhelder, Miftahul Jannah, Adinugraha, Eka, Psikologi Anak, (Yogyakarta : Pustaka Pelajar, 2010), 17.

### C. Pembatasan Masalah

1. Metode yang digunakan yaitu metode *game based learning* dengan berbantuan media papan kartu. Metode ini dapat diartikan dengan pembelajaran berbasis permainan. Yang mana suatu kegiatan pembelajaran di sesuaikan dengan bahan ajar serta dibantu oleh media. Fantasi dalam konteks permainan menuntut minat belajar yang lebih tinggi pada siswa serta meningkatkan efektivitas belajar
2. Penelitian ini fokus untuk mengukur hasil belajar siswa.

### D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang, maka rumusan masalah dapat ditentukan yaitu:

1. Bagaimana penerapan model pembelajaran *game based learning* berbantuan media papan kartu terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika kelas 1 di MI Ma'arif Gandu?
2. Apakah model pembelajaran *game based learning* berbantuan media papan kartu efektif terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika kelas 1 di MI Ma'arif Gandu?

### E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka tujuan yang akan dicapai dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui cara penerapan model pembelajaran *game based learning* berbantuan media papan kartu terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika kelas 1 di MI Ma'arif Gandu.

2. Untuk mengetahui efektivitas model pembelajaran *game based learning* berbantuan media papan kartu terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika kelas 1 di MI Ma'arif Gandu.

#### **F. Manfaat Penelitian**

Berdasarkan tujuan penelitian yang ingin dicapai, maka penelitian ini diharapkan mempunyai manfaat teoritis dan praktis sebagai berikut:

##### **1. Manfaat Teoritis**

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi serta bahan referensi yang relevan bagi dunia pendidikan untuk menambah wawasan dalam proses pembelajaran baik dalam lingkup umum maupun khusus terkait model pembelajaran *game based learning* berbantuan media papan kartu terhadap konsentrasi belajar siswa pada mata pelajaran matematika.

##### **2. Manfaat Praktis**

###### **a. Penulis**

Diharapkan dapat menambah wawasan dan pengetahuan langsung mengenai model pembelajaran *game based learning* berbantuan media papan kartu terhadap hasil belajar siswa kelas 1 pada mata pelajaran matematika .

###### **b. Guru dan Sekolah**

Diharapkan dengan adanya penelitian ini dapat membantu guru dan sekolah untuk mengetahui model pembelajaran secara luas mengenai model pembelajaran *game based learning*

berbantuan media papan kartu terhadap hasil belajar siswa kelas 1 pada mata pelajaran matematika.

c. Siswa

Diharapkan dengan adanya penelitian ini dapat memberi pengertian kepada siswa bahwa model pembelajaran *game based learning* berbantuan media papan kartu efektif terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika.

d. Peneliti Selanjutnya

Diharapkan dapat menjadikan rujukan, sumber informasi dan bahan referensi penelitian selanjutnya agar bisa lebih dikembangkan dalam materi-materi yang lainnya untuk meningkatkan kualitas pembelajaran.

## **G. Sistematika Pembahasan**

Untuk memberikan kemudahan dalam memahami pelaporan skripsi ini peneliti menyajikan dalam bentuk beberapa bab, diantara pembahasan yang akan dibahas dalam skripsi ini adalah sebagai berikut:

### **1. BAB I PENDAHULUAN**

BAB ini berisi tentang latar belakang masalah, identifikasi masalah, pembatasan masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika pembahasan.

### **2. BAB II KAJIAN PUSTAKA**

Memuat uraian tentang kajian teori, telaah penelitian terdahulu, kerangka pikir, dan hipotesis penelitian/pertanyaan penelitian.

### 3. BAB III METODE PENELITIAN

Memuat secara rinci metode penelitian yang digunakan peneliti beserta justifikasi/alasannya, berupa pendekatan dan jenis penelitian, lokasi dan waktu penelitian, populasi dan sampel penelitian, definisi operasional variabel penelitian, instrument pengumpulan data, validitas dan reliabilitas, dan teknik analisis data yang digunakan.

### 4. BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Berisi: (1) Gambaran umum lokasi penelitian, (2) Hasil Penelitian, klasifikasi bahasan disesuaikan dengan pendekatan, sifat penelitian, dan rumusan masalah atau fokus penelitiannya, (3) Analisis data dan uji hipotesis/jawaban pertanyaan penelitian, (4) Pembahasan, Sub bahasan (2) dan (3) dapat digabung menjadi satu kesatuan, atau dipisah menjadi sub bahasan tersendiri.

### 5. BAB V PENUTUP

Bab terakhir berisi kesimpulan dan saran. Kesimpulan menyajikan secara ringkas seluruh penemuan penelitian yang ada hubungannya dengan masalah penelitian. Kesimpulan diperoleh berdasarkan hasil analisis dan interpretasi data yang telah diuraikan pada bab-bab sebelumnya. Saran-saran dirumuskan berdasarkan hasil penelitian, berisi uraian mengenai langkah-langkah apa yang perlu diambil oleh pihak-pihak terkait dengan hasil penelitian yang bersangkutan. Saran diarahkan pada dua hal, yaitu: 1) Saran dalam usaha memperluas hasil penelitian, misalnya disarankan perlunya diadakan penelitian lanjutan.

- 2) Saran untuk menentukan kebijakan di bidang-bidang terkait dengan masalah atau fokus penelitian.

#### H. Jadwal Penelitian

**Tabel 1. 1 Rincian Jadwal Kegiatan Penelitian**

No	Kegiatan Penelitian	Okt	Nov	Des	Jan	Feb	Mar	Apr	Mei
1	Pengajuan Judul dan penyusunan matriks	√							
2	Penyusunan Proposal	√							
3	Observasi Lapangan		√	√	√	√			
4	Pelaksanaan Penelitian							√	
5	Analisis dan Pengolahan Data							√	√
6	Penyusunan Laporan								√



## BAB II

### KAJIAN PUSTAKA

#### A. Kajian Teori

##### 1. Efektivitas

Kata efektif berasal dari bahasa Inggris yaitu *effective* yang berarti berhasil atau sesuatu yang dilakukan berhasil dengan baik. Kamus ilmiah populer mendefinisikan efektivitas sebagai ketepatan penggunaan, hasil guna atau menunjang tujuan. Efektivitas merupakan unsur pokok untuk mencapai tujuan atau sasaran yang telah ditentukan di dalam setiap organisasi, kegiatan ataupun program. Disebut efektif apabila tercapai tujuan ataupun sasaran seperti yang telah ditentukan.<sup>10</sup>

Upaya mengevaluasi jalannya suatu organisasi, dapat dilakukan melalui konsep efektivitas. Konsep ini adalah salah satu faktor untuk menentukan apakah perlu dilakukan perubahan secara signifikan terhadap bentuk dan manajemen organisasi atau tidak. Dalam hal ini, efektivitas merupakan pencapaian tujuan organisasi melalui pemanfaatan sumber daya yang dimiliki secara efisien, ditinjau dari sisi masukan (*input*), proses, maupun keluaran (*output*). Dalam hal ini yang dimaksud sumber daya meliputi ketersediaan personil, sarana dan prasarana serta metode dan model yang digunakan. Suatu kegiatan dikatakan efisien apabila dikerjakan dengan benar dan sesuai dengan

---

<sup>10</sup> Iga Rosalina, "Efektivitas Program Nasional Pemberdayaan Masyarakat Mandiri Perkotaan Pada Kelompok Pinjaman Bergulir Di Desa Mantren Kec Karangrejo Kabupaten Madetaan". Jurnal Efektivitas Pemberdayaan Masyarakat, Vol. 01 No 01 (Februari 2022), h. 3.

prosedur, sedangkan dikatakan efektif bila kegiatan tersebut dilaksanakan dengan benar dan memberikan hasil yang bermanfaat.<sup>11</sup> Jadi suatu kegiatan organisasi di katakan efektif apabila suatu kegiatan organisasi tersebut berjalan sesuai aturan atau berjalan sesuai target yang di tentukan oleh organisasi tersebut.

Pendekatan efektivitas digunakan untuk mengukur sejauh mana aktifitas itu efektif. Ada beberapa pendekatan yang digunakan terhadap efektivitas yaitu:<sup>12</sup> a. Pendekatan sasaran (*goal approach*) Pendekatan ini mencoba mengukur sejauh mana suatu lembaga berhasil merealisasikan sasaran yang hendak dicapai. Pendekatan sasaran dalam pengukuran efektivitas dimulai dengan identifikasi sasaran organisasi dan mengukur tingkatan keberhasilan organisasi dalam mencapai sasaran tersebut. Sasaran yang penting diperhatikan dalam pengukuran efektivitas dengan pendekatan ini adalah sasaran yang realistis untuk memberikan hasil maksimal berdasarkan sasaran resmi "*official goal*" dengan memperhatikan permasalahan yang ditimbulkannya, dengan memusatkan perhatian terhadap aspek *output* yaitu dengan mengukur keberhasilan program dalam mencapai tingkat output yang direncanakan. Dengan demikian, pendekatan ini mencoba mengukur sejauh mana organisasi atau lembaga berhasil merealisasikan sasaran

---

<sup>11</sup> Iga Rosalina, "Efektivitas Program Nasional Pemberdayaan Masyarakat Mandiri Perkotaan Pada Kelompok Pinjaman Bergulir Di Desa Mantren Kec Karangrejo Kabupaten Madetaan". Jurnal Efektivitas Pemberdayaan Masyarakat, Vol. 01 No 01 (Februari 2022), h. 4.

<sup>12</sup> Iga Rosalina, "Efektivitas Program Nasional Pemberdayaan Masyarakat Mandiri Perkotaan Pada Kelompok Pinjaman Bergulir Di Desa Mantren Kec Karangrejo Kabupaten Madetaan". Jurnal Efektivitas Pemberdayaan Masyarakat, Vol. 01 No 01 (Februari 2022), h.5-6.

yang hendak dicapai. Efektivitas juga selalu memperhatikan faktor waktu pelaksanaan. Oleh karena itu, dalam efektivitas selalu terkandung unsur waktu pelaksanaan dan tujuan tercapainya dengan waktu yang tepat maka program tersebut akan lebih efektif. Contoh dari pendekatan sasaran yaitu apabila suatu pekerjaan mempunyai target menjual habis barangnya dalam waktu satu minggu, dan barang tersebut terjual habis dalam waktu satu minggu, maka pekerjaan tersebut dapat di katakan efektif.

b. Pendekatan Sumber (*system resource approach*) pendekatan sumber mengukur efektivitas melalui keberhasilan suatu lembaga dalam mendapatkan berbagai macam sumber yang dibutuhkannya. Suatu lembaga harus dapat memperoleh berbagai macam sumber dan juga memelihara keadaan dan sistem agar dapat menjadi efektif. Pendekatan ini didasarkan pada teori mengenai keterbukaan sistem suatu lembaga terhadap lingkungannya, karena lembaga mempunyai hubungan yang merata dalam lingkungannya, dimana dari lingkungan diperoleh sumber-sumber yang terdapat pada lingkungan seringkali bersifat langka dan bernilai tinggi. Pendekatan sumber dalam kegiatan usaha organisasi dilihat dari seberapa jauh hubungan antara anggota binaan program usaha dengan lingkungan sekitarnya, yang berusaha menjadi sumber dalam mencapai tujuan.

c. Pendekatan proses (*internal process approach*). Pendekatan proses menganggap sebagai efisiensi dan kondisi kesehatan dari suatu lembaga internal. Pada lembaga yang efektif, proses internal berjalan dengan lancar dimana kegiatan bagian-bagian yang ada berjalan secara terkoordinasi. Pendekatan ini tidak

memperhatikan lingkungan melainkan memusatkan perhatian terhadap kegiatan yang dilakukan terhadap sumber-sumber yang dimiliki lembaga, yang menggambarkan tingkat efisiensi serta kesehatan lembaga.

## 2. Model Pembelajaran

Hakikatnya, model pembelajaran merupakan cara yang digunakan oleh guru untuk melaksanakan kegiatan pembelajaran, model pembelajaran mencakup kegiatan guru dan siswa dengan memperhatikan lingkungan dan sarana prasarana dalam kelas. Model pembelajaran diartikan juga sebagai suatu perencanaan atau pola yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran di kelas.<sup>13</sup> Istilah model pembelajaran amat dekat dengan definisi strategi pembelajaran. Strategi pembelajaran menurut Kemp yang dikutip oleh Nurdyansyah dan Eni adalah kegiatan pembelajaran yang dilakukan oleh guru dan siswa agar tujuan pembelajaran dapat dicapai secara efektif dan efisien. Dick dan Carey juga menyebutkan bahwa strategi pembelajaran adalah suatu perangkat materi dan prosedur pembelajaran yang digunakan secara bersama untuk menimbulkan hasil belajar pada siswa.<sup>14</sup> Dari beberapa pengertian yang didefinisikan oleh ahli tersebut dapat ditarik kesimpulan bahwa model pembelajaran merupakan suatu perencanaan yang digunakan sebagai pedoman dalam pelaksanaan

---

<sup>13</sup> Indrawati, "Perencanaan Pembelajaran Fisika: Model-Model Pembelajaran," *Modul*, 2017, 35.

<sup>14</sup> Nurdyansyah and Eni Fariyatul Fahyuni, *Inovasi Model, Nizmania Learning Center*, 2016.

pembelajaran yang bertujuan untuk menciptakan suasana belajar yang efektif dan efisien.

Model pembelajaran sangat berguna dalam proses pembelajaran. Pengetahuan tentang model-model pembelajaran harus dimiliki oleh setiap guru sebab model pembelajaran memiliki beberapa fungsi dalam kaitannya untuk meningkatkan efektivitas dan efisiensi pembelajaran. Pada umumnya model pembelajaran berfungsi untuk membantu dan membimbing guru dalam memilih komponen proses dalam pembelajaran teknik, strategi, dan metode pembelajaran agar tujuan pembelajaran dapat tercapai. Sedangkan pada khususnya, model pembelajaran memiliki fungsi, yaitu: membantu guru dalam mewujudkan perubahan perilaku peserta didik yang diinginkan, membantu guru dalam menentukan teknik dan sarana dalam menciptakan lingkungan yang sesuai saat pembelajaran, membantu menumbuhkan interaksi antara guru dan siswa yang diinginkan selama proses pembelajaran berlangsung, membantu guru dalam mengkonstruksi perangkat pelajaran, membantu guru dalam memilih materi pembelajaran yang tepat untuk mengajar yang disiapkan untuk pembelajaran atau dalam kurikulum, memberikan bahan prosedur untuk digunakan dalam mengembangkan materi dan sumber belajar yang menarik dan efektif, merangsang pengembangan inovasi pembelajaran baru, membantu mengkomunikasikan informasi tentang teori mengajar, membantu membangun hubungan antara belajar dan mengajar secara empiris.<sup>15</sup>

---

<sup>15</sup> Indrawati, "Perencanaan Pembelajaran Fisika: Model-Model Pembelajaran.", *Modul*, 2017, 35.

Jadi dengan menggunakan model pembelajaran mempunyai banyak manfaat seperti beberapa poin yang sudah dijelaskan di atas.

### 3. Pendekatan Game Based Learning

*Game based learning* adalah inovasi dalam dunia pendidikan yang menggabungkan proses pembelajaran dengan bermain. Torrente menyatakan bahwa *game based learning* adalah penggunaan game dengan tujuan yang serius sebagai alat yang mendukung proses pembelajaran secara signifikan.<sup>16</sup> Coffey juga megartikan *game based learning* sebagai model pembelajaran yang menggabungkan materi pembelajaran ke dalam pendidikan agar peserta didik saling terlibat satu sama lain melalui kegiatan permainan yang disediakan.<sup>17</sup>

Penerapan *game based learning* merupakan salah satu turunan dari teori perkembangan kognitif Piaget. Hal ini didasari pada pemikiran Piaget yang menyatakan bahwa kecerdasan anak bukanlah suatu bawaan sejak lahir atau sesuatu yang didapatkan dari pengalaman semata, melainkan dari adanya tindakan yang dilakukan oleh sang anak.<sup>18</sup> Piaget juga berpikiran bahwa bermain merupakan salah satu tindakan yang tak terpisahkan dari tahap-tahap perkembangan kognitif anak dan ikut berkontribusi di dalamnya. Aktivitas bermain akan

---

<sup>16</sup> Komang Redy Winatha, dan I Made Dedy Setiawan, "Pengaruh Game based Learning Terhadap Motivasi dan Prestasi Belajar", *Scholaria: Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, vol. 10. no. 3 (2020): 200.

<sup>17</sup>Firosa Nur'Aini, "Pengaruh Game Based Learning Terhadap Minat dan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Ekonomi Siswa Kelas XI IPS", *Jurnal Pendidikan Ekonomi (JUPE)*, vol. 6, no. 3 (2018): 251.

<sup>18</sup>Qi Zhong. "Design of Game based Collaborative Learning Model", *Open Journal of Social Sciences*, vol. 7, no. 7 (2019): 489.

membuat anak mengaktifkan skema pemikiran mereka melalui cara yang memungkinkan untuk mereka lampau secara nyata di kehidupan mereka, yaitu dengan menyelesaikan serangkaian kegiatan dalam permainan tersebut.<sup>19</sup>

Penerapan model pembelajaran *game based learning* pada penelitian ini berbasis *non-digital* dan menggunakan pendekatan kolaboratif dengan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT). *Teams Games Tournament* merupakan suatu pendekatan kooperatif untuk membantu peserta didik dalam pembelajaran berbasis permainan. Model ini akan membentuk kelompok belajar secara random dan heterogen. Kemudian peserta didik akan diuji kemampuannya secara individual melalui game akademik yang menggunakan papan kartu sebagai media pembelajaran.

Penerapan *game based learning* dalam proses pembelajaran terdapat enam langkah yaitu; memilih game sesuai topik yaitu pada langkah ini guru memilih game yang akan digunakan dalam proses pembelajaran yang sesuai dengan topik materi yang akan diajarkan, penjelasan konsep yaitu pada langkah ini guru akan memberikan penjelasan mengenai game yang akan dimainkan, aturan yaitu pada langkah ini guru akan menjelaskan aturan-aturan yang harus ditaati oleh peserta didik selama game berlangsung dan teknis dalam memainkan game tersebut, memainkan game yaitu pada langkah ini

---

<sup>19</sup>Jan L. Plass, Bruce D. Homer, dan Charles K. Kinzer, "Foundations of Game based Learning", dalam Jan L. Pass, dkk., *Handbook of Game Based Learning*, (London: The MIT Press, 2019), 5

peserta didik akan memainkan game dengan menggunakan media yang telah disediakan oleh guru, merangkum pengetahuan, yaitu peserta didik merangkum pengetahuan, pengalaman, dan hal-hal yang didapatkan dari game yang telah dimainkan, refleksi yaitu melakukan refleksi hasil pembelajaran yang sudah disampaikan.<sup>20</sup>

Permainan sebenarnya tidak jauh berbeda dengan pembelajaran, karena menurut Mc Gonical di dalam permainan terdapat empat fitur yang sama dengan proses pembelajaran dan pendidikan. Empat fitur itu ialah:<sup>21</sup> tujuan atau hasil yang akan diperoleh oleh peserta dari aktivitasnya di dalam game, aturan merupakan batasan-batasan mengenai bagaimana caranya pemain dapat mencapai tujuannya di dalam game, *feedback system* yang menunjukkan kepada peserta seberapa dekat mereka dengan tujuan yang ingin diraih di dalam permainan, *voluntary participation* yaitu setiap orang terlibat di dalam sebuah game atas dasar pemahaman bahwa mereka secara suka rela menerima adanya *goals*, *rules*, dan *feedback system* yang sudah ditetapkan.

---

<sup>20</sup> Samudra, "Digital game based learning dengan model ADDIE untuk pembelajaran doa sehari-hari", (Yogyakarta: G. P. Mahardhika, 2020), 34-35.

<sup>21</sup> Komang Redy Winatha dan I Made Dedy Setiawan, "Pengaruh Game based Learning Terhadap Motivasi dan Prestasi Belajar", *Scholaria: Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, vol. 10. no. 3 (2020): 200.

Pendekatan *game based learning* memiliki manfaat dalam pembelajaran, di antaranya yaitu:<sup>22</sup>

a. Meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa

Menggunakan gambar, warna dan interaksi pada permainan yang dijadikan sebagai media pembelajaran sangat mampu menarik perhatian dan memotivasi siswa untuk memahami materi. ‘Aini juga menyatakan bahwa siswa yang termotivasi dan tertarik mengikuti pelajaran tentu memiliki semangat belajar yang tinggi, sehingga semakin aktif terlibat dalam pembelajaran, dan pemahaman terhadap materi lebih mudah diterima.

b. Meningkatkan kemampuan siswa dalam bekerja sama.

Dalam permainan berkelompok, para siswa dituntut untuk bekerjasama dengan kawan satu timnya. Hal ini dilakukan agar tim tersebut dapat menyelesaikan misi permainannya dengan mudah.

c. Memberikan *feedback* dan perkembangan siswa yang cepat.

Adanya skor atau poin dalam permainan, menandakan bahwa *feedback* dari kemampuan siswa dapat langsung diketahui dan perkembangannya dapat dipantau. Terutama jika menggunakan permainan yang berlevel, semakin tinggi level yang dapat dilampaui oleh siswa maka setinggi level itulah perkembangan yang dicapai siswa.

---

<sup>22</sup>Surattana Adipat, dkk., “Engaging Students in the Learning Process with Game based Learning: The Fundamental Concepts”, *International Journal of Technology in Education (IJTE)*, vol. 4, no. 3 (2021): 548-549.

d. Meningkatkan kemampuan memecahkan masalah, kemampuan dan kreativitas siswa. Strategi siswa dalam memecahkan suatu teka-teki dalam *game* membutuhkan kemampuan berpikir kreatifnya. Hasil dari pemikirannya itulah yang membuatnya berhasil menyelesaikan misi permainannya. Hal ini sejalan dengan pemikiran De Loache, yang menyatakan bahwa melalui sebuah permainan, anak akan mampu mempresentasikan suatu simbol dengan berbagai pandangan serta memecahkan suatu permasalahan, sehingga kemampuan berpikir seorang anak akan semakin berkembang. Konten dalam permainan edukasi pun biasanya dilengkapi dengan tulisan dan angka-angka, yang mampu menumbuhkan kemampuan literasi dan numerasi anak.<sup>23</sup>

e. Melatih siswa berani mengambil resiko dan bereksperimen.

Struktur permainan yang menantang siswa, membuat pendekatan *game based learning* ini memberikan kesempatan bagi siswa untuk berani mengambil resiko dan bereksperimen terhadapnya. Siswa yang salah mengambil langkah dalam permainan, dapat belajar dari kesalahannya untuk memperbaiki langkahnya hingga tujuan permainan dapat dicapai.

Model pembelajaran *game based learning* berbantuan media papan kartu ini dilakukan di dalam kelas eksperimen. Pada penelitian ini media papan kartu adalah media yang digunakan untuk membantu model

---

<sup>23</sup> Jan L. Plass, Bruce D. Homer, dan Charles K. Kinzer, "Foundations of Game based Learning", dalam Jan L. Pass, dkk., *Handbook of Game Based Learning*, (London: The MIT Press, 2019), 5

pembelajaran *game based learning* yang berbasis *non-digital* kolaboratif dengan model pembelajaran kooperatif yaitu *teams games tournament* sebagai model untuk membagi siswa ke dalam kelompok. Kegiatan pembelajaran harus mencakup penerapan dari model pembelajaran *game based learning*.

#### 4. Media Pembelajaran Papan Kartu

Kata media berasal dari bahasa Latin *medius* yang secara harfiah berarti „tengah“, „perantara“ atau „pengantar“. Dalam bahasa Arab, media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan.<sup>24</sup> Media adalah pengantar pesan dari pengirim ke penerima pesan, dengan demikian media merupakan wahana penyalur informasi belajar atau penyalur pesan.<sup>25</sup> Berdasarkan Asosiasi Pendidikan Nasional (*National Education Association/NEA*) memiliki pengertian yang berbeda. Media adalah bentuk-bentuk komunikasi baik tercetak maupun audiovisual serta peralatannya. Media hendaknya dapat dimanipulasi, dapat dilihat, didengar, dan dibaca.<sup>26</sup> Sedangkan menurut *Association of Education and Communication Technology (AECT)*, media adalah segala bentuk dan saluran yang digunakan untuk menyalurkan pesan atau informasi.<sup>27</sup>

---

<sup>24</sup> Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: PT. RajaGrafindo Persada, 2019), 3.

<sup>25</sup> Rusman, Deni Kurniawan dan Cepi Riyana, *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi*, (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2018), 169.

<sup>26</sup> Arief Sadiman, dkk, *Media Pendidikan*, (Jakarta: PT. RajaGrafindo Persada, 2017), 7.

<sup>27</sup>Hamzah, Nina Lamatenggo, *Teknologi Komunikasi & Informasi Pembelajaran* (Jakarta: PT. Bumi Aksara, 2019), 121.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan media adalah alat yang digunakan untuk menunjang suatu pembelajaran sehingga pembelajaran tersebut dapat berjalan dengan baik. Media juga dapat diartikan sebagai penghubung antara pemberi dan penerima informasi. Penggunaan media sebagai penghubung antara pendidik dan peserta didik inilah yang disebut dengan pembelajaran. Dengan kata lain, bahwa belajar aktif memerlukan dukungan media untuk menghantarkan materi yang akan mereka pelajari.

Pembelajaran merupakan terjemahan dari kata “*instruction*” yang dalam bahasa Yunani disebut *instructus* atau “*intruere*” yang berarti menyampaikan pikiran, dengan demikian arti instruksional adalah menyampaikan pikiran atau ide yang telah diolah secara bermakna melalui pembelajaran.<sup>28</sup> Kata pembelajaran mengandung makna yang lebih pro-aktif dalam melaksanakan kegiatan belajar, sebab di dalamnya bukan hanya pendidik atau instruktur yang aktif, tetapi peserta didik merupakan subjek yang aktif dalam belajar.<sup>29</sup>

Pembelajaran bukan hanya menyampaikan informasi atau pengetahuan saja, melainkan mengkondisikan pembelajar untuk belajar, karena tujuan utama pembelajaran adalah pembelajar itu sendiri.<sup>30</sup> Sehingga pembelajaran adalah proses terjadinya interaksi antara pendidik

---

<sup>28</sup> Bambang Warsita, *Teknologi Pembelajaran, Landasan dan Aplikasinya* (Jakarta: PT. Rineka Cipta, 2016), 265.

<sup>29</sup> Hamzah, Nina Lamatenggo, *Teknologi Komunikasi & Informasi Pembelajaran* (Jakarta: PT. Bumi Aksara, 2019), 70.

<sup>30</sup> Munir, *Pembelajaran Jarak Jauh*, (Bandung: Alfabeta, 2016), 1

dan peserta didik serta sumber belajar dan media yang digunakan, dalam Upaya terjadinya perubahan pada aspek kognitif, afektif dan motorik. Oleh karena itu agar aktivitas pembelajaran bermakna bagi peserta didik, pendidik perlu mengembangkan media pembelajaran yang bervariasi dan menarik bagi peserta didik.

Media pembelajaran adalah segala bentuk alat komunikasi yang dapat digunakan untuk menyampaikan informasi dari sumber ke peserta didik secara terencana sehingga tercipta lingkungan belajar yang kondusif dimana penerimanya dapat melakukan proses belajar secara efisien dan efektif.<sup>31</sup> Media pembelajaran merupakan suatu teknologi pembawa pesan yang dapat digunakan untuk keperluan pembelajaran, media pembelajaran merupakan sarana fisik untuk menyampaikan materi pelajaran. Media pembelajaran merupakan sarana komunikasi dalam bentuk cetak maupun pandang dan dengar termasuk teknologi perangkat keras.<sup>32</sup>

Media pembelajaran digunakan sebagai sarana pembelajaran di sekolah bertujuan untuk dapat meningkatkan mutu pendidikan. Media adalah sarana yang dapat digunakan sebagai perantara yang berguna untuk meningkatkan efektifitas dan efisiensi dalam mencapai tujuan.<sup>33</sup> Kesimpulannya media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat

---

<sup>31</sup> Hamzah, Nina Lamatenggo, *Teknologi Komunikasi & Informasi Pembelajaran* (Jakarta: PT. Bumi Aksara, 2020), 122.

<sup>32</sup> Rusman, Deni Kurniawan dan Cipi Riyana, *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi*, (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2019), 170.

<sup>33</sup> Rubhan Masykur, Nofrizal, Muhamad Syazali, “Pengembangan Media Pembelajaran Matematika dengan Macromedia Flash”. *Jurnal Pendidikan Matematika*, Vol. 8, No. 2, (2017): 179.

digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi dalam proses belajar mengajar sehingga dapat merangsang perhatian dan minat peserta didik dalam belajar.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan, media pembelajaran adalah alat bantu yang berisikan materi pelajaran yang digunakan oleh pendidik dalam proses belajar sehingga pembelajaran akan lebih menarik perhatian peserta didik.

Dua unsur yang sangat penting dalam kegiatan pembelajaran, yaitu metode dan media pembelajaran. Kedua hal ini saling berkaitan satu sama lain. Pemilihan suatu metode akan menentukan media pembelajaran yang akan dipergunakan dalam pembelajaran tersebut.<sup>34</sup> Dalam proses pembelajaran, media memiliki kontribusi dalam meningkatkan mutu dan kualitas pembelajaran. Kehadiran media tidak saja membantu pendidik dalam menyampaikan materi ajarnya, tetapi memberikan nilai tambah kepada kegiatan pembelajaran. Hamalik mengemukakan bahwa pemakaian media pembelajaran dalam proses pembelajaran dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap peserta didik.<sup>35</sup>

Levie dan Lentz mengemukakan empat fungsi media pembelajaran, khususnya media visual, yaitu; Fungsi atensi media visual merupakan inti,

---

<sup>34</sup> Rusman, Deni Kurniawan dan Cepi Riyana, *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi*, (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2015), 171.

<sup>35</sup> Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2016), 19.

yaitu menarik dan mengarahkan perhatian peserta didik untuk berkonsentrasi pada pelajaran yang berkaitan dengan makna yang ditampilkan atau menyertai teks materi pelajaran. Fungsi afektif media visual dapat terlihat dari kenikmatan peserta didik ketika belajar (atau membaca) teks yang bergambar. Fungsi kognitif media visual terlihat dari temuan-temuan penelitian yang mengungkapkan bahwa lambang visual atau gambar memperlancar pencapaian tujuan untuk memahami dan mengingat atau pesan yang terkandung dalam gambar. Fungsi kompensatoris media pembelajaran terlihat dari hasil penelitian bahwa media visual yang memberikan konteks untuk memahami teks membantu peserta didik yang lemah dalam membaca untuk mengorganisasikan informasi dalam teks dan mengingatkannya kembali.<sup>36</sup>

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan fungsi media pembelajaran dapat membantu memudahkan belajar bagi peserta didik dan pendidik, memberikan pengalaman lebih nyata (abstrak menjadi konkret), menarik perhatian dan minat belajar peserta didik, dan dapat membangkitkan menyamakan antara teori dengan realitanya.

Sudjana dan Rivai mengemukakan manfaat media pembelajaran dalam proses belajar peserta didik, yaitu; Pembelajaran akan lebih menarik perhatian peserta didik sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar, bahan pembelajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami oleh peserta didik dan memungkinkannya menguasai dan

---

<sup>36</sup> AzharArsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: PT. RajaGrafindo Persada, 2016), 20-21.

mencapai tujuan pembelajaran, metode mengajar akan lebih bervariasi, tidak semata-mata komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata oleh pendidik, sehingga peserta didik tidak bosan dan pendidik tidak kehabisan tenaga, apalagi kalau pendidik mengajar pada setiap jam pelajaran, peserta didik dapat lebih banyak melakukan kegiatan belajar sebab tidak hanya mendengarkan uraian pendidik, tetapi juga aktivitas lain seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan, memerankan, dan lain-lain.<sup>37</sup>

Secara umum media pembelajaran dapat diartikan sebagai media yang digunakan dalam proses pembelajaran. Pesan yang berupa pengetahuan, ketrampilan dan sikap dapat disalurkan dengan media pembelajaran, serta dapat merangsang perhatian dan kemauan peserta didik untuk mencapai tujuan pembelajaran. Sebuah media yang digunakan untuk menyampaikan suatu materi akan sangat dibutuhkan ketika peserta didik mengalami kesulitan dalam proses pembelajaran. Pendidik juga akan lebih mudah menyampaikan materi jika seorang pendidik menyampaikan menggunakan media yang sesuai dengan kebutuhan.

Manfaat media pembelajaran sebagai berikut; meletakkan dasar-dasar yang konkrit untuk berpikir, oleh karena itu mengurangi verbalisme, memperbesar perhatian peserta didik, meletakkan dasar-dasar yang penting untuk perkembangan belajar, oleh karena itu membuat pelajaran lebih mantap, memberikan pengalaman nyata yang dapat menumbuhkan kegiatan berusaha sendiri dikalangan peserta didik, menumbuhkan

---

<sup>37</sup> AzharArsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: PT. RajaGrafindo Persada, 2016), 28.

pemikiran yang teratur terutama melalui gambar hidup, membantu tumbuhnya pengertian yang dapat membantu perkembangan kemampuan berbahasa, memberikan pengalaman yang tidak mudah diperoleh dengan cara lain, dan membantu efisiensi dan keragaman yang lebih banyak dalam belajar.<sup>38</sup>

Berdasarkan pendapat beberapa ahli di atas, dapatlah disimpulkan beberapa manfaat praktis dari penggunaan media pembelajaran di dalam proses pembelajaran sebagai berikut; dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga dapat memperlancar dan meningkatkan proses dan hasil belajar, dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian anak sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar, interaksi yang lebih langsung antara peserta didik dan lingkungannya, dan kemungkinan peserta didik untuk belajar sendiri-sendiri sesuai dengan kemampuan dan minatnya, dapat mengatasi keterbatasan indera, ruang, dan waktu yaitu; objek atau benda yang terlalu besar untuk ditampilkan langsung di ruang kelas dapat diganti dengan gambar, foto, slide, realita, video, radio, atau model; objek atau benda yang terlalu kecil yang tidak tampak oleh indera dapat disajikan dengan bantuan slide, gambar dan video.

Media papan kartu terdapat satu media berbentuk papan yang biasa digunakan yaitu papan tulis yang biasanya selalu ada di dalam kelas yang digunakan sebagai media peletakan papan yang dibuat menggunakan kardus dan dilapisi kertas manila dan kain flannel. Pada papan yang

---

<sup>38</sup> AzharArsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: PT. RajaGrafindo Persada, 2016), 29.

dilapisi kertas manila bertuliskan beberapa pertanyaan, sedangkan papan yang dilapisi dengan kain flannel digunakan sebagai kolom jawaban yang akan ditempelkan oleh peserta didik. Papan ini dapat disesuaikan dengan kebutuhan belajar mengajar agar dapat menarik minat siswa. Media papan dan kartu ini adalah media yang menggunakan papan kayu atau kardus sebagai bahan dasar papan dan kertas manila sebagai bahan dasar kartu yang akan dibuat. Media ini merupakan jenis media papan flannel hanya saja yang membedakan karakteristik dari papan tersebut. Media papan flannel merupakan media yang memanfaatkan kain flannel sebagai dasar dari papannya. Papan flannel juga sering disebut *visual board*. Dari hasil penelitian Fristoni menyatakan papan flannel dapat dimanfaatkan untuk mengajar perbedaan warna, kumpulan kata, mendramatisasi, mengembangkan suatu konsep, memberi suatu informasi akan pokok cerita, melakukan diagram grafis, dan sebagainya.<sup>39</sup>

Pada penelitian ini, media papan yaitu media yang berguna untuk tempat penempelan media kartu, sehingga dinamakan media papan kartu. Media papan berbentuk persegi panjang yang terbuat dari kardus panjang yang dilapisi dengan kertas manila dan kain flannel berwarna. Media papan berisi beberapa pertanyaan seputar pembelajaran matematika. Media papan dibuat semenarik mungkin untuk menarik perhatian siswa dalam pembelajaran. Pada penerapan media ini dirangkaikan juga dengan permainan. Penerapan permainan dalam pembelajaran digunakan untuk

---

<sup>39</sup> Fitriani Damayanti dan Durinda Puspari, Pengembangan Media Pembelajaran Papan dan Kartu Berbasis *Quiz Team* Pada Mata Pelajaran Korespondensi di SMK Adhikawacana Surabaya”, *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (JPAP)*, Vol.8, No.1, (2020), 158.

mengaktifkan dan menarik perhatian siswa agar dalam memperoleh pembelajaran siswa tidak mudah bosan akan materi yang disampaikan.

Media kartu yaitu media yang terbuat dari potongan kertas manila. Media kartu sudah berisi jawaban dari pertanyaan yang ada di media papan. Penggunaan kartu dapat menjadikan siswa percaya diri dan senang mengikuti pembelajaran. Media kartu dapat diterapkan pada semua mata pelajaran termasuk matematika.

Cara membuat media Papan dan Kartu sebagai berikut:

- a. Media papan; Membentuk kardus menjadi persegi panjang dengan ukuran 2x1 m, Melapisi kardus yang sudah dibentuk menggunakan kertas manila dan kain flannel berwarna, menulis beberapa pertanyaan untuk permainan.
- b. Media kartu: potong kecil-kecil kertas manila berwarna menjadi beberapa bagian sehingga membentuk kartu, tulis jawaban yang sesuai dengan pertanyaan yang ada di media papan, masukkan potongan kertas tersebut ke dalam toples untuk permainan.

## 5. Hasil Belajar

Menurut pengertian belajar secara psikologis, belajar adalah suatu proses perubahan yaitu 8perubahan tingkah laku sebagai hasil dari interaksi dengan lingkungannya dalam memenuhi kebutuhan hidupnya.

Perubahan-perubahan itu akan nyata pada seluruh aspek tingkah laku.

Pengertian belajar dapat di jelaskan sebagai berikut : “belajar adalah

suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya". Menurut R. Gagne, belajar dapat diuraikan sebagai suatu proses dimana suatu organisme berubah prilakunya sebagai akibat pengalaman. Adapun menurut Burton dalam Usman dan Setiawati, belajar juga dapat didefinisikan sebagai perubahan tingkah laku pada diri individu berkat adanya interaksi antara individu dengan individu yang lain serta individu dengan lingkungannya maka mereka lebih mampu berinteraksi pada lingkungannya. Sedangkan menurut E.R. Hilgart, belajar ialah suatu perubahan kegiatan reaksi pada lingkungan. Dari beberapa pengertian belajar yang diuraikan diatas, dapat disimpulkan bahwa belajar adalah suatu aktivitas yang dilakukan seseorang dengan sengaja dalam keadaan sadar untuk memperoleh suatu konsep, pemahaman, serta pengetahuan yang baru.<sup>40</sup>

Secara sederhana yang dimaksud dengan hasil belajar siswa ialah kemampuan yang diperoleh anak setelah melalui kegiatan belajar. Karena belajar itu sendiri merupakan suatu proses dari seseorang yang berusaha untuk memperoleh suatu bentuk perubahan perilaku yang relatif menetap. Dalam proses kegiatan pembelajaran atau kegiatan instruksional, biasanya guru menetapkan tujuan belajar. Anak yang berhasil dalam belajar ialah yang berhasil mencapai tujuan-tujuan pembelajaran atau

---

<sup>40</sup> Muhammad Fathurrohman, Model-Model Pembelajaran Inovatif, (Yogyakarta : AeRuzz Media,2015), h. 1-3

tujuan instruksional. Untuk mengetahui apakah hasil belajar yang dicapai telah sesuai dengan tujuan yang ingin di capai dapat diketahui melalui evaluasi. Sebagaimana dikemukakan oleh Sunal, bahwasannya evaluasi adalah proses penggunaan informasi untuk membuat pertimbangan seberapa efektif suatu program telah memenuhi kebutuhan siswa. Selain itu, dengan dilakukannya evaluasi atau penilaian ini dapat dijadikan feedback atau tindak lanjut, atau bahkan cara untuk mengukur tingkat penguasaan siswa.<sup>41</sup>

Hasil belajar merupakan tingkat penguasaan yang dicapai oleh siswa dalam mengikuti program belajar mengajar, sesuai dengan tujuan yang ditetapkan. Menurut Dimiyati dan Mudjiono, Dapat dipahami bahwa yang dimaksud dengan hasil belajar merupakan suatu proses untuk melihat sejauh mana siswa dapat menguasai pembelajaran setelah mengikuti kegiatan proses belajar mengajar, atau keberhasilan yang dicapai seorang peserta didik setelah mengikuti kegiatan pembelajaran yang ditandai dengan bentuk angka, huruf, atau simbol tertentu yang disepakati oleh pihak penyelenggara pendidikan.<sup>42</sup>

Dari beberapa teori di atas tentang pengertian hasil belajar, maka hasil belajar yang dimaksud dalam penelitian ini adalah hasil belajar (perubahan tingkah laku: kognitif, afektif dan psikomotorik) setelah

---

<sup>41</sup> Ahmad Susanto, Teori Belajar & Pembelajaran di Sekolah Dasar, ( Jakarta : Kencana, 2015), h.5

<sup>42</sup> Dimiyati dan Mudjiono, Belajar dan Pembelajaran (Jakarta: Rineka Cipta, cet. 3, 2016), h. 3.

selesai melaksanakan proses pembelajaran dengan strategi pembelajaran information search dan metode resitasi yang dibuktikan dengan hasil evaluasi berupa nilai.

Berhasil atau tidaknya seseorang dalam belajar disebabkan beberapa faktor yang mempengaruhi pencapaian hasil belajar yaitu yang berasal dari dalam peserta didik yang belajar (faktor internal) dan ada pula yang berasal dari luar peserta didik yang belajar (faktor eksternal). Menurut Slameto, faktor-faktor yang mempengaruhi belajar yaitu: a. Faktor internal terdiri dari: 1) Faktor internal terdiri dari: a) Faktor jasmaniah b) Faktor psikologis 2) Faktor eksternal terdiri dari: a) Faktor keluarga b) Faktor sekolah c) Faktor Masyarakat.<sup>43</sup>

Menurut Muhibbin Syah, faktor-faktor yang mempengaruhi belajar peserta didik yaitu: 1) Faktor internal meliputi dua aspek yaitu: a) Aspek fisiologis b) Aspek psikologis 2) Faktor eksternal meliputi: a) Faktor lingkungan sosial b) Faktor lingkungan nonsosial Faktor utama yang mempengaruhi hasil belajar siswa antara lain: 1) Faktor internal yakni keadaan/kondisi jasmani dan rohani peserta didik. 2) Faktor eksternal (faktor dari luar siswa), yakni kondisi lingkungan di sekitar peserta didik misalnya faktor lingkungan. 3) Faktor pendekatan belajar, yakni jenis upaya belajar siswa yang meliputi strategi dan metode yang digunakan untuk melakukan kegiatan mempelajari materi-materi pembelajaran.<sup>44</sup>

---

<sup>43</sup> Slameto, Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya (Jakarta: Rineka Cipta, 2017), h. 3.

<sup>44</sup> Muhibbin Syah, Psikologi Belajar (Jakarta: Bumi Aksara, 2011), h. 132.

Faktor yang mempengaruhi hasil belajar diantaranya faktor jasmani dan rohani siswa, hal ini berkaitan dengan masalah kesehatan siswa baik kondisi fisiknya secara umum, sedangkan faktor lingkungan juga sangat mempengaruhi. Hasil belajar siswa di madrasah 70 % dipengaruhi oleh kemampuan siswa dan 30 % dipengaruhi oleh lingkungan.<sup>45</sup>

Tinggi rendahnya hasil belajar peserta didik dipengaruhi banyak faktor-faktor yang ada, baik yang bersifat internal maupun eksternal. Faktor-faktor tersebut sangat mempengaruhi upaya pencapaian hasil belajar siswa dan dapat mendukung terselenggaranya kegiatan proses pembelajaran, sehingga dapat tercapai tujuan pembelajaran.

Hasil belajar menunjukkan kemampuan siswa yang sebenarnya yang telah mengalami proses pengalihan ilmu pengetahuan dari seseorang yang dapat dikatakan dewasa atau memiliki pengetahuan kurang. Jadi dengan adanya hasil belajar, orang dapat mengetahui seberapa jauh siswa dapat menangkap, memahami, memiliki materi pelajaran tertentu. Atas dasar itu pendidik dapat menentukan strategi belajar mengajar yang lebih baik. Hasil belajar ini pada akhirnya difungsikan dan ditunjukkan untuk keperluan berikut ini: a. Untuk seleksi, hasil dari belajar seringkali digunakan sebagai dasar untuk menentukan siswa-siswa yang paling cocok untuk jenis jabatan atau jenis pendidikan tertentu. b. Untuk kenaikan kelas, untuk menentukan apakah seseorang siswa dapat dinaikkan ke kelas yang lebih tinggi atau tidak, memerlukan

---

<sup>45</sup> Nana Sudjana dan Ahmad Rivai, *Media Pengajaran* (Bandung: Sinar Baru, 2021), h. 39.

informasi yang dapat mendukung keputusan yang dibuat guru. c. Untuk penempatan, agar siswa dapat berkembang sesuai dengan tingkat kemampuan dan potensi yang mereka miliki, maka perlu dipikirkan ketepatan penempatan siswa pada kelompok yang sesuai.<sup>46</sup>

Hasil belajar mencakup tiga ranah yaitu: 1)Ranah Kognitif Adalah ranah yang mencakup kegiatan mental (otak). Segala upaya yang menyangkup aktivitas otak adalah termasuk ranah kognitif. Menurut Bloom, ranah kognitif itu terdapat enam jenjang proses berfikir yaitu: *knowledge* (pengetahuan/ hafalan/ ingatan), *compherehension* (pemahaman), *application* (penerapan), *analysis* (analisis), *syntetis* (sintetis), *evaluation* (penilaian).<sup>47</sup> 2)Ranah afektif Taksonomi untuk daerah afektif dikeluarkan mula-mula oleh David R.Krathwohl dan kawan-kawan dalam buku yang diberi judul *taxsonomy of educational objective: affective domain*. Ranah afektif adalah ranah yang berkenaan dengan sikap seseorang dapat diramalkan perubahannya bila seseorang telah memiliki penguasaan kognitif tingkat tinggi. Tipe hasil belajar afektif akan Nampak pada murid dalam berbagai tingkah laku seperti: perhatiannya terhadap pelajaran, disiplin, motivasi belajar, menghargai guru dan teman sekelas, kebiasaan belajar dan hubungan sosial.<sup>48</sup> 3)Ranah

---

<sup>46</sup> Dimiyati Dan Mudjiono, Belajar Dan Pembelajaran, (Jakarta: Rineka Cipta Tahun2019), h. 201.

<sup>47</sup> Mulyadi, Evaluasi Pendidikan Pengembangan Model Evaluasi Pendidikan Agama Di Sekolah, (Malang:UIN-Maliki Press, 2015), h.3.

<sup>48</sup> Mulyadi, Evaluasi Pendidikan Pengembangan Model Evaluasi Pendidikan Agama Di Sekolah, (Malang:UIN-Maliki Press, 2015), h.5.

psikomotorik. Hasil belajar psikomotor dikemukakan oleh simpson. Hasil belajar ini tampak dalam bentuk keterampilan (*skill*), dan kemampuan bertindak individu. Ada enam tingkatan keterampilan, yakni: gerakan reflek (keterampilan pada gerakan yang tidak sadar), keterampilan pada gerakgerak sadar, kemampuan perceptual, termasuk di dalamnya membedakan visual, membedakan auditif, motorik dan lain-lain, kemampuan di bidang fisik, misalnya kekuatan, keharmonisan dan ketetapan, gerakan-gerakan skill, mulai keterampilan sederhana sampai pada keterampilan yang kompleks, kemampuan yang berkenaan dengan komunikasi *nondecursive*, seperti gerakan ekspresif dan interpretatif.<sup>49</sup>

Kunci pokok utama memperoleh ukuran dan data hasil belajar siswa adalah mengetahui garis besar indikator dikaitkan dengan jenis prestasi yang hendak diungkapkan atau diukur. Indikator hasil belajar menurut Benjamin S. Bloom dengan *taxonomy of education objectives* membagi tujuan pendidikan menjadi tiga ranah, yaitu kognitif, afektif, psikomotorik.

Indikator ranah kognitif yaitu: 1.1 Dapat menyebutkan 1.2 Dapat menunjukkan kembali 2.1 Dapat menjelaskan, 2.2 Dapat mendefinisikan dengan bahasa sendiri 3.1 Dapat memberikan contoh 3.2 Dapat menggunakan secara tepat 4.1 Dapat menguraikan 4.2 Dapat mengklasifikasikan/ memilah 5.1 Dapat menghubungkan materi –materi, sehingga menjadi kesatuan yang baru 5.2 Dapat menyimpulkan 5.3 Dapat

---

<sup>49</sup> Mulyadi, *Evaluasi Pendidikan Pengembangan Model Evaluasi Pendidikan Agama Di Sekolah*, (Malang:UIN-Maliki Press, 2015), h.9.

menggeneralisasikan (membuat prinsip umum) 6.1 Dapat menilai, 6.2 Dapat menjelaskan dan menafsirkan, 6.3 Dapat menyimpulkan.

Indikator ranah afektif yaitu: 1.1 Menunjukkan sikap menerima 1.2 Menunjukkan sikap menolak 2.1 Kesiediaan berpartisipasi/terlibat 2.2 Kesiediaan memanfaatkan 3.1 Menganggap penting dan bermanfaat 3.2 Menganggap indah dan harmonis 3.3 Menggagumi 4.1 Mengakui dan menyakini 4.2 Mengingkari 5.1 Melembagakan atau meniadakan 5.2 Menjelmakan dalam pribadi dan perilaku sehari-hari.

Indikator ranah psikomotorik yaitu: 1.1 Kecakapan mengkoordinasikan gerak mata, telinga, kaki, dan anggota tubuh yang lainnya. 2.1 Kefasihan melafalkan/ mengucapkan 2.2 Kecakapan membuat mimik dan gerakan jasmani.

Melalui paparan di atas kita dapat disimpulkan bahwa dalam hasil belajar harus dapat mengembangkan tiga ranah yaitu: ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik. Dalam penelitian ini peneliti akan mengukur hasil belajar pada ketiga ranah tersebut yang diambil dari eksperimen pada mata Pelajaran matematika. Sebagai indikator hasil belajar, perubahan pada tiga ranah tersebut di rumuskan dalam tujuan pengajaran.

## **6. Mata Pelajaran Matematika**

Matematika merupakan salah satu ilmu pengetahuan yang sangat penting dalam kehidupan. Menurut Sembiring (dalam jurnal Novita E.I) salah satu alasan mengapa matematika dipelajari adalah karena berguna, baik dalam kehidupan sehari-hari maupun sebagai bahasa dan alat dalam

perkembangan sains dan teknologi.<sup>50</sup> . Oleh sebab itu, matematika sering di terapkan atau digunakan dalam berbagai bidang usaha seperti perdagangan, perkantoran, pertanian, pendidikan dll.

Matematika memiliki kegunaan serta fungsi tersendiri untuk menunjang aktivitas manusia. Nurhadi menjelaskan fungsi matematika adalah mengembangkan kemampuan menghitung, mengukur, menurunkan dan menggunakan rumus matematika yang diperlukan dalam kehidupan sehari-hari melalui materi pengukuran dan geometri, aljabar dan trigonometri, matematika juga berfungsi mengembangkan kemampuan mengkomunikasikan gagasan dengan bahasa melalui model matematika yang dapat berupa kalimat dan persamaan matematika, diagram, grafik, atau tabel.<sup>51</sup>

Matematika memuat suatu kumpulan konsep dan operasi-operasi, tetapi di dalam pembelajaran matematika pemahaman siswa mengenai hal-hal tersebut lebih objektif dibanding mengembangkan kekuatannya dalam perhitungan-perhitungannya.<sup>52</sup> Oleh karena itu, dalam pembelajaran matematika guru harus dapat mengembangkan beberapa aspek yang dimiliki siswa, baik itu berupa aspek kognitif, afektif ataupun

---

<sup>50</sup> Novita E.I dan Anita Listiara, Ewektifitas Metode Pembelajaran Gotong Royong untuk Menurunkan Kecemasan Siswa dalam Menghadapi Pelajaran Matematika,(Semarang: Jurnal Psikologi Unversias Diponegoro Vol. 3 No. 1, 2016), hal 11

<sup>51</sup> Rosmaini Sembiring dan Julaga Situmorang, Pengaruh Model Pembelajaran dan Gaya Belajar Terhadap Hasil Belajar Matematika, (Medan: Jurnal Pendidikan Universitas Medan, 2013), hal 2

<sup>52</sup> Heris Hendriana dan Utari Soemarmo, Penilaian Pembelajaran Matematika, (Bandung: Refika Aditama, 2014), hal 6

kreativitas siswa. Dalam pembelajaran matematika siswa mampu menguasai konsep-konsep matematika, selain itu siswa juga dituntut aktif dan kreatif dan mampu menerapkannya dalam kehidupan.

Tujuan pembelajaran matematika sebagai berikut: 1.Memahami konsep matematika, menjelaskan keterkaitan antar konsep, dan mengaplikasikan konsep atau algoritma secara luwes, akurat, efisien dan tepat dalam pemecahan masalah. 2.Menggunakan penalaran pada pola dan sifat, melakukan manipulasi matematika dalam membuat generalisasi, menyusun bukti, atau menjelaskan gagasan dan pernyataan matematika. 3.Memecahkan masalah. 4.Mengomunikasikan gagasan dengan simbol, tabel, diagram, dan media lain untuk memperjelas keadaan atau masalah 5.Memiliki sikap menghargai kegunaan matematika dalam kehidupan, sikap rasa ingin tahu, perhatian, dan minat dalam mempelajari matematika.<sup>53</sup> Berdasarkan beberapa uraian diatas peneliti mengambil kesimpulan pembelajaran matematika merupakan proses interaksi guru dan siswa, dimana siswa mampu mengembangkan konsep-konsep, operasi dan simbol-simbol matematika serta mampu menerapkannya dalam kehidupan.

## **B. Telaah Penelitian Terdahulu**

1. Pengaruh Strategi Pembelajaran Aktif Teknik *Card Sort* Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Konsep Adaptasi Makhhluk Hidup Terhadap Lingkungannya, Penelitian ini ditulis oleh Ida Ayu Nurul Fitriana, NIM

---

<sup>53</sup> Heris Hendriana dan Utari Soemarmo, Penilaian Pembelajaran Matematika, (Bandung: Refika Aditama, 2014), hal 44

109018300105. Penelitian ini bertujuan untuk menguji ada tidaknya pengaruh strategi pembelajarn aktif teknik *card sort* terhadap hasil belajar 30 siswa pada konsep adaptasi makluk hidup terhadap lingkungannya. Penelitian ini menggunakan *Quasi Eksperiment* atau eksperimen semu. Hasil penelitiannya yaitu  $t$  hitung  $>$   $t$  tabel ( $2,38 > 2,00$ ) maka  $H_0$  ditolak, yakni bahwa strategi pembelajaran aktif teknik *card sort* memiliki pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar siswa.

2. Lukman hakim 1112018300029 pengaruh media *board game* terhadap hasil belajar siswa pada pembelajaran tematik (Penelitian Eksperimen di Kelas II SD Islam Plus As-Sa'adatain) SKRIPSI, 2018/2019 . Berdasarkan data hasil penelitian dan analisis data, maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan media *board game* berpengaruh secara signifikan terhadap hasil belajar siswa pada pembelajaran tematik. Hal ini didukung dengan hasil perhitungan uji hipotesis *post-test* pada uji statistik dengan menggunakan uji-t pada taraf signifikan 0,05, yaitu  $t$ hitung  $>$   $t$ tabel ( $0,296 > -1,682$ ) yakni bahwa  $H_a$  di terima. Berdasarkan data yang diperoleh tersebut, maka dalam kegiatan belajar mengajar dengan menggunakan *board game* merupakan solusi tepat karena mempengaruhi hasil belajar siswa lebih baik lagi.
3. Komang Redy Winatha, I Made Dedy Setiawan; Pengaruh Game-Based Learning Terhadap Motivasi dan Prestasi Belajar. Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan, Vol. 10 No. 3, September 2020: 198-206. Berdasarkan hasil penelitian, dapat diambil kesimpulan sebagai berikut:

(1) terdapat perbedaan motivasi belajar secara signifikan antara kelas yang menggunakan model direct learning dengan kelas yang menggunakan game-based learning model; (2) terdapat perbedaan prestasi belajar secara signifikan antara kelas yang menggunakan model direct learning dengan kelas yang menggunakan game-based learning model; (3) motivasi belajar mahasiswa meningkat secara signifikan karena penerapan model pembelajaran game-based learning; dan (4) prestasi belajar mahasiswa meningkat secara signifikan karena penerapan model pembelajaran game-based learning.

4. Syarif Hidayatulloh, Henry Praherdhiono, Agus Wedi; Pengaruh Game Pembelajaran Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Pemahaman Ilmu Pengetahuan Alam; JKTP Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan Vol 3, No 2, Mei 2020, Hal 199-206. Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar pemahaman antara kelompok yang menerapkan game pembelajaran dengan kelompok yang tidak menerapkan game pembelajaran. Dimana hasil belajar pemahaman siswa yang menerapkan game pembelajaran lebih tinggi dibandingkan dengan kelompok yang tidak menerapkan game pembelajaran. Selain itu, game pembelajaran dapat meningkatkan keaktifan, minat dan motivasi siswa dalam mengikuti kegiatan pembelajaran.
5. Sayyidah Ayu Mazziyah (17110184), Efektifitas Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Permainan (Digital Game Based Learning) Jenis Aplikasi Kahoot Terhadap Hasil Pembelajaran Pai Kelas Vii Pada Era

New Normal Di Smpn 1 Turen. 2021. Berdasarkan hasil penelitian dan perhitungan menggunakan t hitung yaitu  $H_0$  ditolak, dan  $H_1$  di terima, sehingga dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis kahootefektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas vii di smpn 1 Turen.

Dari penelitian diatas yang memiliki relevansi terhadap penelitian peneliti, penelitian memiliki relevansi pada media dan permainan. Hal ini dikarenakan belum ada penelitian khusus tentang media pembelajaran papan kartu. Maka dari itu, peneliti menghubungkan penelitian peneliti dengan penelitian terdahulu yang berhubungan dengan media dan permainan (*game based learning*). Namun, perbedaan dari penelitian yang digunakan oleh peneliti dengan penelitian yang sebelumnya yaitu jenis dan cara menggunakan media tersebut. Peneliti berharap bahwa penelitian yang peneliti teliti efektif terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika kelas 1 di MI Ma'arif Gandu.

### **C. Kerangka Pikir**

*Game Based Learning* berbantuan media papan kartu merupakan suatu model pembelajaran berbasis permainan yang menggunakan media papan kartu sebagai alatnya. *Game based learning* berbantuan media papan kartu yang dimaksud dalam penelitian ini adalah variabel X. Sebuah model pembelajaran berbasis permainan sangat memberikan pengaruh yang besar bagi siapapun yang memainkannya karena akan menimbulkan pengaruh dalam proses akademik atau pembelajaran terhadap hasil belajar

dan pastinya akan ada nilai positifnya. Hasil belajar dalam penelitian ini merupakan variabel Y. Tidak menutup kemungkinan model pembelajaran *game based learning* berbantuan papan kartu merupakan salah satu faktor keberhasilan dalam belajar. Peneliti dapat membangun kerangka pemikiran sehingga dapat digunakan untuk menjawab permasalahan yang diajukan. Kerangka berpikir dapat digambarkan sebagai berikut:



**Gambar 2. 1 Kerangka Berpikir**

#### **D. Hipotesis Penelitian**

Adapun hipotesis yang digunakan dalam penelitian ini adalah :

1. H<sub>0</sub> = Model pembelajaran *game based learning* berbantuan media papan kartu tidak efektif terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika kelas 1 di MI Ma'arif Gandu.
2. H<sub>1</sub> = Model pembelajaran *game based learning* berbantuan media papan kartu efektif terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika kelas 1 di MI Ma'arif Gandu



## BAB III

### METODE PENELITIAN

#### A. Pendekatan dan Jenis Penelitian

##### 1. Pendekatan penelitian

Pendekatan penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif. Metode penelitian kuantitatif dapat diartikan sebagai metode yang digunakan untuk meneliti pada populasi atau sampel tertentu, pengumpulan data menggunakan instrumen penelitian, analisis data bersifat statistik, dengan tujuan untuk menguji hipotesis yang telah ditetapkan.<sup>54</sup> Pemahaman yang muncul dikalangan pengembang penelitian kuantitatif adalah peneliti dapat dengan sengaja mengadakan perubahan terhadap dunia sekitar dengan melakukan eksperimen. Tujuan penelitian lebih diarahkan untuk menunjukkan hubungan antar variable, memverifikasi teori, melakukan prediksi, dan generalisasi.

Teori-teori yang diajukan dijadikan sebagai standar untuk menyatakan sesuai tidaknya sebuah gejala yang terjadi, dan disinilah muncul istilah kebenaran etik, sebuah kebenaran berdasarkan pada teori yang diajukan peneliti. Menurut Tanzeh pada bukunya pendekatan kuantitatif bertujuan untuk menguji teori, dan membangun fakta, menunjukkan gabungan antarvariabel, memberikan deskripsi statistik, menaksir dan meramalkan hasilnya. Desain penelitian yang

---

<sup>54</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, (Bandung: Alfabeta, 2017), 17.

menggunakan pendekatan kuantitatif harus terstruktur, baku, formal, dan dirancang sematang mungkin sebelumnya.<sup>55</sup> Penelitian ini berfokus pada penerapan model pembelajaran *game based learning* berbantuan media papan kartu terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika kelas 1 di MI Ma'arif Gandu.

## 2. Jenis penelitian

Penelitian ini termasuk dalam penelitian eksperimen. Penelitian eksperimen merupakan penelitian yang dimaksudkan untuk mengetahui ada tidaknya akibat dari “sesuatu” yang dikenakan pada subjek selidik. Dengan kata lain penelitian eksperimen mencoba meneliti ada tidaknya hubungan sebab akibat.<sup>56</sup> Pendekatan dalam penelitian eksperimen menggunakan pendekatan kuantitatif. Kesimpulan dari hasil penelitian ini disajikan dari hasil analisis data dengan rumus matematis. Tujuan dari penelitian eksperimen untuk mengetahui efektivitas dari *treatment* terhadap peningkatan hasil belajarnya. Verifikasi hasilnya diperoleh dengan membandingkan antara kelas sebelum dilakukan eksperimen dengan kelas setelah dilakukan eksperimen. Secara umum dikenal adanya dua jenis penelitian eksperimen yaitu eksperimen betul (*true experiment*) dan eksperimen tidak betul-betul tetapi hanya mirip eksperimen. Itulah sebabnya maka penelitian yang kedua ini dikenal sebagai “penelitian pura-pura” atau *quasi experiment*.

---

<sup>55</sup> Ahmad Tanzeh, *Pengantar Metodologi Penelitian*, (Yogyakarta : Teras, 2016), 99.

<sup>56</sup> Suharsimi Arikunto, *Manajemen Penelitian*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2017), 207.

Eksperimen yang digunakan dalam penelitian ini termasuk eksperimen kuasi (*quasi experiment*) atau eksperimen semu, karena peneliti menerapkan tindakan berupa model pembelajaran. Selain itu juga dalam penelitian eksperimen semu lingkungan yang mempengaruhi hasil penelitiannya tidak dapat dikendalikan. Pada penelitian *quasi experiment* ini, peneliti menggunakan *pre-test* dan *post-test* pada kelas eksperimen dan kelas kontrol untuk mengetahui adakah peningkatan hasil belajar siswa pada kelas eksperimen dan kelas kontrol sebelum perlakuan dan sesudah perlakuan.

**Tabel 3. 1 Rancangan Penelitian menggunakan model pembelajaran *game based learning* berbantuan media papan kartu**

Kelas	<i>Pre-Test</i>	Perlakuan	<i>Post-Test</i>
Eksperimen (A)	A1	X1 (menggunakan model GBL berbantuan media papan kartu)	A2
Kontrol (B)	B1	X2 (tidak menggunakan GBL berbantuan media papan kartu/ ceramah)	B2

Langkah-langkah yang diperlukan dalam penelitian ini sebagai berikut:

- a. Menentukan sampel dengan melihat populasi yang dipilih.
- b. Melakukan observasi pada kelas eksperimen dan kelas kontrol.
- c. Melakukan tes *pretest* kepada kelas eksperimen dan kelas kontrol untuk melihat kemampuan awal siswa sebelum diberikan perlakuan.

- d. Menerapkan model pembelajaran *game based learning* berbantuan media papan kartu pada kelas eksperimen, dan menerapkan model pembelajaran konvensional/ceramah pada kelas control.
- e. Melakukan tes *posttest* kepada kelas eksperimen dan kelas kontrol di akhir pembelajaran.
- f. Melakukan uji statistik yang cocok untuk menentukan perbedaan sebelum dan sesudah perlakuan pada kelas eksperimen dan kelas control.
- g. Pelaporan.

## **B. Lokasi dan Waktu Penelitian**

### **1. Lokasi Penelitian**

Lokasi penelitian adalah lokasi berlangsungnya kegiatan penelitian. Penelitian ini dilaksanakan di MI Ma'arif Gandu tahun pelajaran 2023/2024, subjek dalam penelitian ini adalah kelas 1 MI Ma'arif Gandu.

### **2. Waktu Penelitian**

Waktu penelitian adalah waktu yang digunakan selama penelitian terhitung mulai dari pelaksanaan observasi sampai dengan pelaporan. Penelitian ini dilaksanakan pada bulan Oktober 2023- April 2024.

## **C. Populasi dan Sampel Penelitian**

### **1. Populasi**

Populasi adalah keseluruhan subjek dalam penelitian. Siapa yang akan diteliti. Populasi adalah wilayah yang terdiri atas objek/subjek yang berkualitas dan mempunyai karakter tertentu yang ditetapkan

peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya.<sup>57</sup> Sesuai dengan definisi tersebut, maka yang menjadi populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas 1 MI Ma'arif Gandu.

**Tabel 3. 2 Populasi Siswa**

No	Kelas	Jumlah Siswa		Jumlah Keseluruhan
		Laki- Laki	Perempuan	
1	1A	11	8	19
2	1B	11	8	19
Total				38

## 2. Sampel

Sampel merupakan bagian dari populasi. Berapa banyak subjek yang akan diteliti disebut dengan sampel. Sampel adalah bagian yang dimiliki oleh populasi atau sampel merupakan sebagian yang diambil dari populasi yang digunakan untuk wakil dan dilibatkan langsung dalam penelitian karena telah mewakili jumlah dan karakteristik dari populasi tersebut.<sup>58</sup> Sampling merupakan salah satu bagian dari proses penelitian yang menggunakan data dari target penelitian yang terbatas. Teknik sampling merupakan teknik yang digunakan untuk

<sup>57</sup> Eddy Roflin, Iche Andriyani Liberty, Pariyana. *Populasi, Sampel, Variabel dalam penelitian kedokteran*. (Pekalongan: PT. Nasya Expanding Management, 2021), 1.

<sup>58</sup>Eddy Roflin, Iche Andriyani Liberty, Pariyana. *Populasi, Sampel, Variabel dalam penelitian kedokteran*. (Pekalongan: PT. Nasya Expanding Management, 2021), 1.

pengambilan sampel.<sup>59</sup> Mengingat populasi yang dipelajari peneliti tidak terlalu banyak, maka sampel dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas 1 MI Ma'arif Gandu. Dengan demikian teknik sampling yang digunakan adalah *nonprobability sampling* dengan sampling jenuh. *Nonprobability sampling* adalah Teknik pengambilan sampel dengan tidak memberikan peluang bagi setiap anggota populasi untuk dipilih menjadi sampel.<sup>60</sup> Kemudian sampling jenuh merupakan teknik penentuan sampel bila semua anggota populasi digunakan sebagai sampel.<sup>61</sup> Dalam penelitian ini yang akan dijadikan sampel penelitian adalah seluruh siswa kelas 1A sebagai kelas eksperimen berjumlah 19 siswa dengan model pembelajaran *game based learning* berbantuan media papan kartu dan kelas 1B sebagai kelas kontrol berjumlah 19 siswa dengan model pembelajaran konvensional.

#### **D. Definisi Operasional Variabel Penelitian**

Variabel adalah karakteristik dari subjek penelitian yang diukur. Variabel memiliki definisi konsep dan definisi operasional. Definisi konsep variabel menjelaskan batasan atau pengertian tentang variabel tersebut secara teori, sedangkan definisi operasional menjelaskan tentang

---

<sup>59</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, R&D*, (Bandung: IKAPI,2016), 81.

<sup>60</sup>Dominikus Dolet Unaradjan. *Metode Penelitian Kuantitatif*. (Jakarta: Penerbit Universitas Katolik Indonesia Atma jaya, 2019), 118.

<sup>61</sup>Dominikus Dolet Unaradjan. *Metode Penelitian Kuantitatif*. (Jakarta: Penerbit Universitas Katolik Indonesia Atma jaya, 2019), 122.

cara mengukur dan hasil ukur variabel tersebut.<sup>62</sup> Variabel merupakan sesuatu yang menjadi objek penelitian atau bisa disebut sebagai faktor yang berperan dalam penelitian.<sup>63</sup> Dari beberapa jenis variabel, yang digunakan dalam penelitian adalah variabel *dependent* dan *independent*. Variabel *dependent* adalah variabel terikat yang mana tidak dimanipulasi melainkan diamati variasinya sebagai hasil yang dipradugakan berasal dari variabel bebas. Sedangkan variabel *independent* adalah variabel bebas atau yang mempengaruhi dan menjadi sebab perubahan timbulnya variabel terikat.<sup>64</sup> Variabel *independent* dalam penelitian ini adalah model pembelajaran *game based learning* berbantuan media papan kartu (X). Model pembelajaran *game based learning* berbantuan media papan kartu yaitu menggunakan metode permainan sebagaimana nama dari model pembelajaran tersebut.

Adapun variabel *dependent* dalam penelitian ini adalah hasil belajar siswa (Y). Dalam penelitian ini diharapkan model pembelajaran berbantuan media papan kartu ini efektif terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika kelas 1. Dalam judul penelitian ini, penelitian menjelaskan apakah model pembelajaran *game based learning* berbantuan

---

<sup>62</sup>Eddy Roflin, Iche Andriyani Liberty, Pariyana. *Populasi, Sampel, Variabel dalam penelitian kedokteran*. (Pekalongan: PT. Nasya Expanding Management- Anggota IKAPI, 2021), 2.

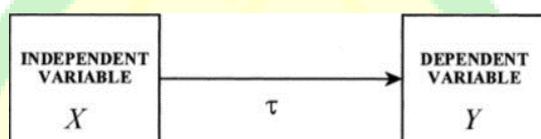
<sup>63</sup>Sandu siyoto, Ali Sodik. *Dasar Metodologi Penelitian*. (Karanganyar: Literasi Media Publishing, 2015), 50.

<sup>64</sup> Sandu siyoto, Ali Sodik. *Dasar Metodologi Penelitian*. (Karanganyar: Literasi Media Publishing, 2015), 52.

media papan kartu efektif terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika kelas 1 di MI Ma'arif Gandu?

Dengan dasar tersebut, maka peneliti menggunakan variabel:

- a. Variabel bebas/ *independent* yaitu model pembelajaran *game based learning* berbantuan media papan kartu (X)
- b. Variabel terikat/ *dependent* yaitu hasil belajar (Y)



**Gambar 3. 1 Variabel Penelitian**

## E. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data

### 1. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data dalam penelitian kuantitatif yang dilakukan oleh peneliti adalah dengan menggunakan data berupa tes dan non tes.

#### a. Teknik tes

Tes dapat berupa serentetan pertanyaan, lembar kerja, atau sejenisnya yang dapat digunakan untuk mengukur pengetahuan, keterampilan, bakat, dan kemampuan dari subjek penelitian. Teknik berupa tes ini berisi butir-butir soal. Setiap butir soal mewakili satu jenis variabel yang diukur.<sup>65</sup> Sesuai dengan desain pada penelitian ini maka peneliti akan menggunakan teknik *pre-*

<sup>65</sup> Siyoto, Sandu. Ali Sodik. *Dasar Metodologi Penelitian*. (Karanganyar: Literasi Media Publishing 2015). 78

*test* dan *post-test*. *Pre-test* diberikan sebelum siswa diberikan perlakuan dengan model pembelajaran yang ditetapkan untuk mengetahui kemampuan awal, normalitas, homogenitas, dan kesamaan rata-rata kelas eksperimen dan kelas kontrol. Sedangkan *post-test* merupakan tes yang diberikan setelah diberikan perlakuan menggunakan model pembelajaran untuk mengetahui hasil dari uji hipotesis sehingga dapat dilakukan penarikan kesimpulan. Metode tes ini digunakan untuk mengukur pencapaian siswa setelah menerima perlakuan. Bentuk tes soal yang digunakan yaitu soal objektif berupa pilihan ganda dengan 3 pilihan jawaban, hanya satu jawaban benar yang terdiri dari 15 soal.

b. Teknik non tes

Teknik non tes yaitu ada 2 observasi dan dokumentasi. Observasi dalam sebuah penelitian diartikan sebagai pemusatan perhatian terhadap suatu objek dengan melibatkan seluruh Indera untuk mendapatkan data. Jadi observasi merupakan pengamatan langsung dengan menggunakan penglihatan, penciuman, pendengaran, perabaan, atau jika diperlukan menggunakan pengecap.<sup>66</sup> Observasi dalam penelitian ini digunakan untuk memperoleh data peningkatan hasil belajar siswa selama diberikan perlakuan menggunakan model pembelajaran *Game Based Learning* berbantuan media papan kartu berupa lembar observasi.

---

<sup>66</sup> Siyoto, Sandu. Ali Sodik. *Dasar Metodologi Penelitian*. (Karanganyar: Literasi Media Publishing 2015). 78



**Catatan:** Y= Ya

T= Tidak

Dokumentasi merupakan salah satu teknik pengumpulan data dengan mendokumentasikan kegiatan pembelajaran baik melalui foto maupun video atau rekaman. Hal ini dimaksud untuk merekam segala aktivitas yang telah berlangsung untuk mencegah hal-hal yang terlewatkan. Metode ini digunakan untuk memperoleh daftar nama dan daftar nilai siswa kelas 1 MI Ma'arif Gandu yang akan digunakan sebagai sampel penelitian dan juga untuk memperoleh dokumentasi berupa foto dan video kegiatan dalam kelas untuk melihat respon dari siswa terkait dengan variabel dependen yaitu hasil belajar siswa.

## **2. Instrumen Penelitian**

Instrumen penelitian adalah suatu alat yang digunakan untuk mengukur fenomena alam maupun sosial yang diamati. Secara spesifik semua fenomena ini disebut variabel penelitian.<sup>67</sup> Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah instrumen tes, lembar observasi dan dokumentasi siswa. Tes yang peneliti gunakan adalah tes objektif berupa soal pilihan ganda dengan 3 pilihan jawaban, hanya satu jawaban yang benar untuk menilai hasil belajar siswa. Tes pilihan ganda tersebut sejumlah 15 butir soal untuk menilai hasil belajar siswa. Instrumen lembar observasi siswa untuk mengamati penerapan *game based learning*

---

<sup>67</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, (Bandung : Alfabeta, 2017), 102.

berbantuan media papan kartu di dalam kelas eksperimen. Instrumen dokumentasi yaitu untuk mengetahui data siswa kelas 1 dan kegiatan pembelajaran di dalam kelas eksperimen dan kelas kontrol. Selain menyiapkan instrumen, peneliti juga menyusun kelengkapan pembelajaran berupa modul ajar, dan kisi-kisi soal objektif mata pelajaran matematika kelas 1 di MI Ma'arif Gandu.

## **F. Validitas dan Reliabilitas**

### **1. Uji Validitas**

Validitas merupakan derajat ketepatan antara data yang terjadi pada obyek penelitian dengan data yang dapat dilaporkan oleh peneliti. Dengan demikian data yang valid adalah data “yang tidak berbeda” antar data yang dilaporkan oleh peneliti dengan data yang sesungguhnya terjadi pada obyek penelitian.<sup>68</sup> Validitas adalah suatu ukuran yang menunjukkan tingkat kesulitan suatu alat ukur. Alat ukur yang kurang valid artinya memiliki validitas yang rendah. Adapun yang digunakan dalam mengukur validitas pada penelitian ini akan dibantu dengan program SPSS versi 25 untuk soal tes dan lembar pengamatan sedangkan untuk kevalidan media dan modul ajar menggunakan bantuan validator ahli. Adapun uji validitas ini dengan menggunakan korelasi pearson. Adapun rumus untuk menghitung validitas adalah sebagai berikut<sup>69</sup>:

---

<sup>68</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, (Bandung : Alfabeta, 2017), 267.

<sup>69</sup> Silvia Khofifatul Damayanti and Retno Widyaningrum, “Jurnal Tadris IPA Indonesia Pengembangan Modul Ajar Online Berbasis Science Education for Sustainable Development ( SESD ) Untuk Meningkatkan Kemampuan” 3, no. 3 (2023): 276–92

$$V: S [n(c-1)]$$

Keterangan:

V: Indeks validitas isi

S: Jumlah skor

n: Jumlah rater/validator

c: Jumlah kategori rating

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, peneliti melakukan uji validitas instrumen kepada beberapa validator ahli yaitu Kurnia Hidayati, M.Pd. selaku dosen ahli, Ulva Nikmatul Khasanah, S.Pd., selaku wali kelas 1A, dan Zulfah Nurul Hidayati, S.Pd. selaku wali kelas 1B. Pada penelitian ini instrumen yang di validasi oleh validator yaitu modul ajar, lembar observasi, dan soal *pre-test* dan *post-test*. Berikut penjelasan hasil perhitungan menggunakan korelasi pearson.

#### a. Validasi Modul Ajar

Validasi modul ajar bertujuan untuk mengetahui kevalidan dari modul ajar tersebut, yang akan digunakan sebagai panduan dalam proses pembelajaran. Pada validasi modul ajar ini terdapat beberapa masukan dari validator, diantaranya yaitu terkait ejaan penulisan, sintaks pembelajaran yang belum sesuai. Selain itu dalam kegiatan pembelajaran

disarankan untuk berpusat pada peserta didik. Berikut merupakan hasil uji validitas menggunakan korelasi pearson.

**Tabel 3. 4 Hasil Uji Validitas Modul Ajar**

Pernyataan	Penilai			$S_1$	$S_2$	$S_3$	$\sum S$	$n(c-1)$	V	Ket
	I	II	III							
01	4	5	4	3	4	3	10	12	0.83	Valid
02	4	5	5	3	4	4	11	12	0.92	Valid
03	5	4	4	4	3	3	10	12	0.83	Valid
04	5	5	5	4	4	4	12	12	1.00	Valid
05	5	5	4	4	4	3	11	12	0.92	Valid
06	4	5	5	3	4	4	11	12	0.92	Valid
07	4	4	5	3	3	4	10	12	0.83	Valid
08	4	4	5	3	3	4	10	12	0.83	Valid
09	4	4	5	3	3	4	10	12	0.83	Valid
10	4	5	5	3	4	4	11	12	0.92	Valid
11	5	5	5	4	4	4	12	12	1.00	Valid
12	5	4	4	4	3	3	10	12	0.83	Valid
13	4	4	5	3	3	4	10	12	0.83	Valid
14	4	5	5	3	4	4	11	12	0.92	Valid
15	4	4	5	3	3	4	10	12	0.83	Valid
16	4	4	5	3	3	4	10	12	0.83	Valid
<b>Total</b>	<b>69</b>	<b>72</b>	<b>76</b>	<b>53</b>	<b>56</b>	<b>60</b>	<b>169</b>	<b>192</b>	<b>0.88</b>	<b>Valid</b>

Berdasarkan tabulasi data diatas diperoleh nilai total indeks validasi isi diatas 0,81 sehingga setiap butir memiliki kategori tinggi/valid. Kesimpulannya, bahwa modul ajar dapat digunakan sebagai pedoman pelaksanaan pembelajaran dengan model pembelajaran *Game Based Learning* berbantuan media papan kartu.

## b. Validasi Keterlaksanaan Pembelajaran

Setelah dilakukan perhitungan menggunakan korelasi pearson pada SPSS dapat diperoleh hasil sebagai berikut:

**Tabel 3. 5 Hasil Uji Validitas Keterlaksanaan Pembelajaran**

Pernyataan	Penilai			$S_1$	$S_2$	$S_3$	$\sum S$	$n(c-1)$	V	Ket
	I	II	III							
Pernyataan _01	4	5	4	3	4	3	10	12	0.83	Valid
Pernyataan _02	4	4	5	3	3	4	10	12	0.83	Valid
Pernyataan 03	4	5	5	3	4	4	11	12	0.92	Valid
Pernyataan 04	5	4	4	4	3	3	10	12	0.83	Valid
Pernyataan _05	5	5	5	4	4	4	12	12	1.00	Valid
Pernyataan _06	4	5	4	3	4	3	10	12	0.83	Valid
Pernyataan _07	4	4	5	3	3	4	10	12	0.83	Valid
Pernyataan _08	5	4	5	4	3	4	11	12	0.92	Valid
Pernyataan _09	4	5	4	3	4	3	10	12	0.83	Valid
Pernyataan _10	4	5	5	3	4	4	11	12	0.92	Valid
<b>Total</b>	<b>43</b>	<b>46</b>	<b>46</b>	<b>33</b>	<b>36</b>	<b>36</b>	<b>105</b>	<b>120</b>	<b>0.88</b>	<b>Valid</b>

Berdasarkan tabulasi data diatas diperoleh nilai total V diatas 0,81 sehingga setiap butir memiliki kategori tinggi/valid. Kesimpulannya, bahwa lembar observasi dapat digunakan sebagai pedoman untuk mengetahui

keterlaksanaan pembelajaran menggunakan model pembelajaran *game based learning* berbantuan media papan kartu di kelas 1A MI Ma'arif Gandu.

a. Validasi Soal *Pre-Test* dan *Post-Test*

Setelah dilakukan perhitungan menggunakan korelasi pearson pada SPSS dapat diperoleh hasil sebagai berikut:

**Tabel 3. 6 Hasil Uji Validitas Soal *Pre-Test* dan *Post-Test***

Butir	Penilai			$S_1$	$S_2$	$S_3$	$\sum S$	$n(c-1)$	V	Ket
	I	II	III							
Butir_01	4	5	4	3	4	3	10	12	0.83	Valid
Butir_02	5	4	5	4	3	4	11	12	0.92	Valid
Butir_03	4	5	5	3	4	4	11	12	0.92	Valid
Butir_04	5	5	4	4	4	3	11	12	0.92	Valid
Butir_05	4	4	5	3	3	4	10	12	0.83	Valid
Butir_06	5	4	5	4	3	4	11	12	0.92	Valid
Butir_07	5	5	4	4	4	3	11	12	0.92	Valid
Butir_08	5	4	5	4	3	4	11	12	0.92	Valid
Butir_09	4	5	4	3	4	3	10	12	0.83	Valid
<b>Total</b>	<b>41</b>	<b>41</b>	<b>41</b>	<b>32</b>	<b>32</b>	<b>32</b>	<b>96</b>	<b>108</b>	<b>0.89</b>	<b>Valid</b>

Berdasarkan tabulasi data diatas diperoleh nilai total  $V > 0,81$  yaitu sebesar 0,89 sehingga setiap butir soal memiliki kategori tinggi/valid. Kesimpulannya, bahwa soal *pretest* dan *posttest* dapat digunakan sebagai pedoman untuk mengetahui hasil belajar siswa pada mata Pelajaran matematika di kelas 1 MI Ma'arif Gandu. Selain itu peneliti juga menggunakan rumus untuk mengukur instrument menggunakan rumus korelasi *product moment*. Rumusnya sebagai berikut<sup>70</sup>:

$$r_{xy} = \frac{N\sum xy - (\sum x)(\sum y)}{\sqrt{(N\sum x^2 - (\sum x)^2)(N\sum y^2 - (\sum y)^2)}}$$

Keterangan:

$r_{xy}$  = Koefisiensi korelasi

X = Skor pertanyaan tiap nomor

Y = Jumlah skor total pertanyaan

N = Jumlah responden

Jika  $r$  hitung  $\geq r$  tabel maka instrumen dinyatakan valid

Jika  $r$  hitung  $\leq r$  tabel maka instrumen dinyatakan tidak valid

Berikut hasil perhitungan menggunakan rumus korelasi *product moment*:

---

<sup>70</sup> 'Leny Fatimah Agustin,"Efektivitas Penerapan Model Pembelajaran Round Table Dalam Pembelajaran Menulis Deskripsi Di Kelas IV Sekolah Dasar",JPGSD, 06 No. 07(2018)'.

**Tabel 3. 7 Uji Validitas Soal *Pre Test Product Moment***

No	<i>r</i> hitung	<i>r</i> tabel	Keterangan
1	0,403	0,3550	Valid
2	0,669	0,4556	Valid
3	0,772	0,4556	Valid
4	0,740	0,4556	Valid
5	0,403	0,3556	Valid
6	0,669	0,4556	Valid
7	0,772	0,4556	Valid
8	0,740	0,4556	Valid
9	0,403	0,3550	Valid
10	0,669	0,4556	Valid
11	0,772	0,4556	Valid
12	0,740	0,4556	Valid
13	0,403	0,3550	Valid
14	0,669	0,4556	Valid
15	0,772	0,4556	Valid

**Tabel 3. 8 Uji Validitas Soal *Post Test Product Moment***

No	<i>r</i> hitung	<i>r</i> tabel	Keterangan
1	0,428	0,3550	Valid
2	0,664	0,3009	Valid
3	0,742	0,3009	Valid
4	0,792	0,3009	Valid
5	0,428	0,3550	Valid
6	0,664	0,3009	Valid
7	0,742	0,3009	Valid
8	0,792	0,3009	Valid
9	0,428	0,3550	Valid

No	<i>r</i> hitung	<i>r</i> tabel	Keterangan
10	0,664	0,3009	Valid
11	0,742	0,3009	Valid
12	0,792	0,3009	Valid
13	0,428	0,3550	Valid
14	0,664	0,3009	Valid
15	0,742	0,3009	Valid

Berdasarkan tabulasi data diatas menunjukkan semua butir soal *pre-test* maupun *post-test* memiliki nilai *r* hitung > *r* tabel sehingga dapat disimpulkan bahwa butir soal dinyatakan valid untuk mengetahui hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika di kelas 1.

## 2. Uji Reliabilitas

Konsep dalam reliabilitas adalah sejauh mana hasil suatu pengukuran yang digunakan bersifat tetap terpercaya serta terbebas dari galat pengukuran (*measurement error*). Sedangkan uji reliabilitas instrument untuk mengetahui apakah data dihasilkan dapat diandalkan atau bersifat tangguh.<sup>71</sup> Pengujian reliabilitas ini akan dibantu dengan program SPSS versi 25.

$$r_{11} = \left( \frac{n}{n-1} \right) \left( 1 - \frac{\sum \sigma_t^2}{\sigma^2} \right)$$

Keterangan:

*r*<sub>11</sub> = nilai reliabilitas yang dicari

<sup>71</sup> Budi Darma, *Statistik Penelitian Menggunakan SPSS*. (Jakarta: Guepedia, 2021), 17.

- $n$  = jumlah item pertanyaan yang diuji
- $\sum \sigma_t^2$  = jumlah skor varian tiap-tiap item
- $\sigma_t^2$  = varian total

- a) Jika nilai *Cronbach's Alpha* > 0.60, maka instrumen dikatakan reliabel.
- b) Jika nilai *Cronbach's Alpha* < 0.60, maka instrumen dikatakan tidak reliabel.

Uji reliabilitas ini dapat dilakukan dengan mengulang tes yang sama, terhadap subjek yang sama dan pada waktu yang berbeda. Untuk mengetahui apakah instrumen tersebut reliabel atau tidak. Berikut merupakan perhitungan uji reliabilitas:

**Tabel 3. 9 Data Uji Reabilitas Butir Soal *PreTest* dan *PostTest***

Nilai	<i>Cronbach's Alpha</i>	<i>N of Items</i>	Kriteria
<i>PreTest</i>	0,651	15	Reliabel
<i>PostTest</i>	0,703	15	Reliabel

Berdasarkan perhitungan *Cornbach's Alpha* menunjukkan hasil signifikan *pretest* sebesar 0,651 sedangkan *posttest* sebesar 0,703 yang berarti nilai reliabilitas keduanya > 0,60. Maka dapat disimpulkan bahwa instrumen yang digunakan dalam penelitian dikatakan *reliabel*.

## G. Teknik Analisis Data

Setelah memperoleh data *pretest* dan *posttest* dari kelas eksperimen dan kelas kontrol, maka dilakukan analisis data penelitian. Adapun teknik analisis yang digunakan pada penelitian ini adalah sebagai berikut.

### 1. Uji Normalitas

Uji normalitas data perlu dilakukan untuk mengetahui apakah data yang akan dianalisis normal atau tidak, karena uji-t baru dapat digunakan jika data tersebut terdistribusi normal. Uji normalitas menggunakan teknik analisis *Kolmogorov-Smirov* dengan bantuan program *SPSS For Windows Ver.25*. Adapun dasar pengambilan keputusan yaitu:

- a. Jika nilai sig  $> 0,05$  distribusi data adalah normal
- b. Jika nilai sig  $< 0,05$  distribusi data adalah tidak normal

### 2. Uji Homogenitas

Uji homogenitas memiliki fungsi untuk mengetahui sebuah data homogen atau tidak. Uji homogenitas dilakukan dengan menggunakan uji *Levene's Test* dengan bantuan aplikasi *SPSS 25*, P-value yaitu 0,05 dengan kriteria pengujian sebagai berikut<sup>72</sup>:

- a. Jika nilai P-Value  $< 0,05$  maka data dari populasi mempunyai variansi yang bersifat tidak homogen.
- b. Jika nilai P-Value  $> 0,05$  maka data dari populasi mempunyai variansi yang bersifat homogen.

---

<sup>72</sup> Usmani, "Pengujian Peryaratan Analisis (Uji Homogenitas dan Uji Normalitas)," *Inovasi Pendidikan* 7, no.1 (2020):50-62 '2281-6038-1-SM'.

### 3. Uji Hipotesis

Uji hipotesis pada penelitian ini menggunakan program SPSS (*Statistic Product and Service Solution*) versi 25 dengan menggunakan Teknik *independent t test*. Adapun kriteria pengujian hipotesis ini, H<sub>0</sub> diterima jika nilai signifikansi  $> 0,05$ .

#### a. Uji *Independent t-test*

*Independent sample t-test* merupakan uji beda dua sampel tidak berpasangan. Sampel tidak berpasangan merupakan subjek yang berbeda dengan perlakuan yang berbeda. Model uji beda ini digunakan untuk menganalisis model penelitian sebelum dan sesudah. *Independent sample t-test* merupakan salah satu metode pengujian yang digunakan untuk mengkaji keefektifan perlakuan, ditandai adanya perbedaan rata-rata sebelum dan rata-rata setelah diberikan perlakuan. Perbedaan rata-rata harus terdistribusi secara normal. Pengujian dilakukan dengan signifikansi 0,05 ( $\alpha=5\%$ ) antara variabel independen dan dependen. H<sub>0</sub> diterima apabila  $t_{hitung} > t_{tabel}$  atau  $sig > 0,05$ , sedangkan H<sub>0</sub> ditolak jika  $t_{hitung} < t_{tabel}$  atau  $sig \leq 0,05$ . Hipotesis yang diajukan adalah sebagai berikut.

H<sub>0</sub>: Tidak ada perbedaan yang signifikan antara hasil belajar siswa yang menerapkan model pembelajaran *game based learning* berbantuan media papan kartu dan hasil belajar siswa yang menerapkan model pembelajaran ceramah.

H1: Ada perbedaan yang signifikan antara hasil belajar siswa yang menerapkan model pembelajaran *game based learning* berbantuan media papan kartu dan hasil belajar siswa yang menerapkan model pembelajaran ceramah.

### b. Uji *N-Gain*

Uji *N-Gain* digunakan untuk menentukan efektivitas penerapan metode pada kelompok eksperimen dan kontrol. *N-Gain* score adalah selisih hasil *pre-test* dan *post-test*. Penelitian ini melibatkan kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Uji *N-Gain* dipakai waktu terdapat perbedaan yang signifikan antara rata-rata *post-test* kelompok eksperimen dan *post-test* kelompok kontrol. Perhitungan ini menggunakan *SPSS* versi 25.

Rumus uji *N-Gain* score<sup>73</sup> :

$$N\ Gain = \frac{Skor\ Posttest - Skor\ Pretest}{Skor\ Ideal - Skor\ pretest}$$

**Tabel 3. 10 Kategori Perolehan Nilai *N-Gain* Score**

Presentase (%)	Tafsiran
<40	Tidak Efektif
40 – 50	Kurang Efektif
56 – 75	Cukup Efektif
>76	Efektif

<sup>73</sup> Nadilla Erliansyah, Mutia and Syamsi Aini, 'Efektivitas Media Pembelajaran PowerPoint Interaktif Berbasis Inkuiri Terbimbing Pada Materi Reaksi Reduksi Oksidasi Terhadap Hasil Belajar Siswa', *Jurnal Pendidikan Mipa*, 13 (2023), 538–43 <<http://www.ejournal.tsb.ac.id/index.php/jpm/article/view/1098%0Ahttp://www.ejournal.tsb.ac.id/index.php/jpm/article/download/1098/596>>.

## BAB IV

### HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

#### A. Gambaran Umum Lokasi Penelitian

##### 1. Sejarah Sekolah/Madrasah

MI Ma`arif Gandu merupakan salah satu Madrasah Ibtidaiyah di Kecamatan Mlarak. MI Ma`arif Gandu terletak di desa Gandu tepatnya di Jalan Sedap Malam No.17 Gandu Kecamatan Mlarak Kabupaten Ponorogo. MI Ma`arif Gandu ini berada dalam satu yayasan serta satu lingkungan dengan RA Ma`arif Gandu dan SMP Ma`arif Gandu. MI Ma`arif Gandu dibangun di atas tanah seluas 420 m<sup>2</sup>. Dengan letak MI Ma`arif Gandu yang demikian menjadikan MI Ma`arif Gandu mudah dijangkau oleh siswa. Selain itu, juga dekat dengan pemukiman penduduk. Sehingga mudah ditempuh dengan berkendara ataupun jalan kaki. Dengan dukungan mayoritas masyarakat religius muslim yang kuat dan publikasi madrasah yang relative meluas dan merata di masyarakat sekitarnya, maka madrasah ini diminati oleh anak-anak yang berada di sekitar madrasah. MI Ma`arif Gandu sendiri berdiri pada tanggal 29 Juli 1966. Berikut ini adalah urutan nama-nama kepala sekolah yang pernah menjabat di MI Ma`arif Gandu.

- a. KH. Mahfud Hakim, B.A (1966-1970)
- b. Syuhudi Mubarok (1970-1974)
- c. Siti Awalul Mar`ah (1978-1982)
- d. Siti Juwaroh (1982-2004)

- e. Kasmun (2004-2014)
- f. Drs. Abdulah (2014-Sekarang)

## 2. Visi, Misi, dan Tujuan Sekolah/Madrasah

### a. Visi MI Ma`arif Gandu

Visi adalah harapan, cita-cita serta mimpi yang akan dicapai sekolah dalam kurun waktu yang lama. Adapun Visi MI Ma`arif Gandu yaitu: *“Taat dalam beribadah, unggul dalam prestasi akademik, terampil dan mandiri dalam kehidupan masyarakat”*

### b. Misi MI Ma`arif Gandu

Misi adalah upaya atau usaha yang dilakukan sekolah untuk mencapai Visi. Dari visi tersebut diatas, maka misi MI Ma`arif Gandu adalah:

- 1) Menerapkan kehidupan muslim dalam kehidupan sehari-hari.
- 2) Pengalaman agama berdasarkan Ajaran Ahlu Sunnah Wal Jamaah.
- 3) Meningkatkan kualitas pendidikan sesuai tuntutan masyarakat.
- 4) Meningkatkan prestasi ekstrakurikuler sesuai dengan potensi anak.

### c. Tujuan Sekolah/Madrasah

- 1) Siswa mampu menerapkan kehidupan muslim dalam kehidupan sehari-hari.
- 2) Siswa mampu mengamalkan ajaran Ahlu Sunnah Wal Jamaah.

- 3) Mampu meningkatkan kualitas pendidikan sesuai tuntutan masyarakat.
- 4) Mampu meningkatkan prestasi ekstrakurikuler sesuai dengan potensi anak.

#### d. Profil Singkat Sekolah/Madrasah

##### a. Identitas Madrasah

**Tabel 4. 1 Identitas Madrasah**

Nama Sekolah	: MI Ma`arif
Status Sekolah	: Swasta
Nomor Pokok Sekolah Nasional (NPSN)	: 60714291
Nomor Induk Sekolah	: 111235020038
Provinsi	: Jawa Timur
Otonomi Daerah	: Ponorogo
Kecamatan	: Mlarak
Desa	: Gandu
Jalan dan Nomor	: Jl. Sedap Malam No. 17
Kode Pos	: 63472
Telepon	: 0352 312114
Surat Keputusan	: No.KD.13.02/4/PP/.00.4/2396/2010 Tanggal 10 Juli 2010
Penerbit SK	: Kementerian Agama
Tahun Berdiri	: 29 Juli 1966
Bangunan Sekolah	: Milik Sendiri
Keg. Belajar Mengajar	: Pagi

#### B. Deskripsi Hasil Penelitian

##### 1. Penerapan Model Pembelajaran *Game Based Learning* Berbantuan Media Papan Kartu terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Matematika Kelas 1 di MI Ma'arif Gandu.

Penelitian ini membahas mengenai perubahan hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika sebelum dan sesudah diterapkannya model pembelajaran *Game Based Learning* berbantuan media papan kartu.

Untuk mengetahui hipotesis penelitian sebagaimana yang telah disampaikan pada bab sebelumnya, peneliti mengolah data yang didapatkan selama melaksanakan penelitian di MI Ma'arif Gandu pada tahun ajaran 2023/2024. Penelitian ini dilaksanakan mulai dari 22 April sampai dengan 30 April 2024. Proses pembelajaran kelas eksperimen pada kelas 1A yang diberi perlakuan model pembelajaran *game based learning* berbantuan media papan kartu dengan jumlah 19 siswa sedangkan proses pembelajaran kelas kontrol pada kelas 1B menggunakan model pembelajaran ceramah dengan jumlah 19 siswa.

Penelitian ini mengangkat dua variabel, variabel bebas yaitu model pembelajaran *game based learning* berbantuan media papan kartu, sedangkan untuk variabel terikat yaitu hasil belajar. Tes kemampuan penyelesaian masalah berbentuk pilihan ganda sebanyak 15 soal. Pengambilan data diperoleh melalui *pre-test* dan *post-test* yang dilakukan oleh kelas eksperimen dan kelas kontrol. *Pre-test* yaitu tes awal atau sebelum diberikannya perlakuan. Untuk *post-test* yaitu tes akhir atau tes yang diberikan ketika siswa sudah diberikan perlakuan, kedua tes ini sama-sama berfungsi untuk mengukur keefektifan model pembelajaran. Kegiatan penelitian ini dilaksanakan sebanyak empat kali pertemuan untuk setiap kelas. Dalam penelitian, peneliti dibantu oleh teman sejawat sebagai observer untuk melakukan observasi atau pengamatan penerapan model pembelajaran *game based learning* berbantuan media papan kartu. Berikut hasil observasi penerapan model pembelajaran *game based learning* berbantuan media papan kartu:

**Tabel 4. 2 Hasil Observasi Penerapan Model Pembelajaran**

Pelaksanaan	Jumlah Siswa	Persentase
Kerja sama kelompok	16	$(16/19) \times 100\% = 84\%$
Melakukan Permainan	19	$(19/19) \times 100\% = 100\%$
Menjawab Pertanyaan	16	$(16/19) \times 100\% = 84\%$
Merangkum Pengetahuan	15	$(15/19) \times 100\% = 78\%$
Rata Rata Penerapan Model Pembelajaran <i>Game Based Learning</i> Berbantuan Media Papan Kartu		$84 + 100 + 84 + 78 = (346/4) = 86,5\%$

Pada penerapan model pembelajaran ini terdapat kriteria penilaian dalam penerapan pembelajaran menggunakan model pembelajaran *game based learning* berbantuan media papan kartu, yaitu:

**Tabel 4. 3 Kriteria Penerapan Model Pembelajaran *Game Based Learning* Berbantuan Media Papan Kartu**

Nilai (%)	Kategori
81-100	Sangat baik
61-80	Baik
41-60	Cukup
21-40	Kurang
1-20	Sangat kurang

Berdasarkan hasil observasi penerapan model pembelajaran *game based learning* berbantuan media papan kartu pada kelas 1A MI Ma'arif Gandu memiliki persentase yang berbeda-beda. Indikator pada siswa yang pertama yaitu Kerja sama kelompok mendapat persentase sebesar 84%, Melakukan Permainan 100%, Menjawab Pertanyaan 84%, Merangkum

Pengetahuan 78%. Adapun rata rata dari keempat indikator sebesar 86,5%. Sehingga dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran *game based learning* berbantuan media papan kartu diterapkan dengan sangat baik.

## 2. Hasil Belajar Siswa Kelas 1 MI Ma'arif Gandu Sebelum dan Setelah Diterapkan Model Pembelajaran *Game Based Learning* Berbantuan Media Papan Kartu.

Berdasarkan pada hasil penelitian yang telah dilaksanakan di MI Ma'arif Gandu, didapatkan hasil *pre-test* dan *posttest*. Hasil *pretest* dan *post-test* digunakan untuk mengetahui hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika kelas 1 di MI Ma'arif Gandu. Adapun hasil dari *pre-test* dan *post-test* yaitu:

### a. Hasil *Pre-Test*

Data diperoleh berdasarkan hasil *pre-test* pada kelas eksperimen, yaitu kelas 1A MI Ma'arif Gandu yang berjumlah 19 siswa. Berikut merupakan tabel hasil nilai *pre-test* kelas eksperimen.

**Tabel 4. 4 Hasil *Pre-test* Kelas Eksperimen**

No	Nama Peserta Didik	Nilai <i>Pre-Test</i>
1	A1	6,60
2	A2	6,00
3	A3	5,30
4	A4	6,60
5	A5	7
6	A6	5,30
7	A7	6
8	A8	7,30

No	Nama Peserta Didik	Nilai <i>Pre-Test</i>
9	A9	6,60
10	A10	6
11	A11	6
12	A12	5,30
13	A13	7,30
14	A14	6,60
15	A15	7,30
16	A16	7,60
17	A17	8
18	A18	7,30
19	A19	6

Selanjutnya, di bawah ini merupakan tabel hasil penyebaran data hasil *pre-test* kelas eksperimen.

**Tabel 4. 5 Deskripsi Statistik *Pre-test* dan *Post-Test* Kelas Eksperimen**

Soal	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Dev
<i>Pre-Test</i>	19	5,30	8	6,5158	0,79251
<i>Post-Test</i>	19	7,60	9,30	8,4105	0,50099
Valid N (listwise)	19				

Tabel 4.20 Memperoleh nilai rata-rata (mean) pada hasil *pre-test* kelas eksperimen yaitu 6,5158 sedangkan Standar Deviasi (SD) pada kelas eksperimen yaitu 0,79251. Maka dari itu, untuk mengetahui tingkatan hasil belajar agar dapat dikategorikan tinggi, sedang atau rendah dapat melalui perhitungan sebagai berikut:

$$M + SD = 6,5158 + 0,79251$$

$$= 7,30831$$

$$= 7,30$$

$$M - SD = 6,5158 - 0,79251$$

$$= 5,72329$$

$$= 5,70$$

Dari kategori diatas, maka dapat diambil kesimpulan bahwa nilai yang  $> 7,30$  dikategorikan tinggi, nilai dengan kisaran  $5,70 - 7,30$  dikategorikan sedang, dan nilai yang  $< 5,70$  dikategorikan rendah. Adapun tabel yang menunjukkan kategori diatas, yaitu:

**Tabel 4. 6 Kategori Hasil *Pre-Test* Kelas Eksperimen**

Nilai	Frekuensi	Persentase	Kategori
$> 7,30$	7	38%	Tinggi
$5,70 - 7,30$	8	42%	Sedang
$< 5,70$	4	20%	Rendah

Berdasarkan tabel 4.21 hasil *pre-test* pada kelompok eksperimen yang mendapat nilai  $> 7,30$  ada 7 anak atau 38% dalam kategori tinggi. Siswa yang mendapatkan nilai antara  $5,70 - 7,30$  sebanyak 8 anak atau 42% dalam kategori sedang, dan siswa yang mendapatkan nilai  $< 5,70$  sebanyak 4 anak atau 20 % mendapat kategori rendah.

**a. Hasil *Post-Test***

Data diperoleh berdasarkan hasil *post-test* pada kelas eksperimen, yaitu kelas 1A MI Ma'arif Gandu yang berjumlah 19 siswa. Berikut merupakan tabel hasil nilai *post-test* kelas eksperimen.

**Tabel 4. 7 Hasil *Post-Test* Eksperimen**

No	Nama Peserta Didik	Nilai <i>Post Test</i>
1	A1	8,30
2	A2	8
3	A3	8
4	A4	8,60
5	A5	9
6	A6	8
7	A7	8,30
8	A8	9
9	A9	8,60
10	A10	8,60
11	A11	8
12	A12	8
13	A13	8,30
14	A14	8
15	A15	9,30
16	A16	9
17	A17	8,60
18	A18	9
19	A19	9

Selanjutnya, di bawah ini merupakan tabel hasil penyebaran data hasil *post-test* kelas eksperimen.

IAIN  
PONOROGO

**Tabel 4. 8 Deskripsi Statistik Pre-Test dan Post-Test Kelas Eksperimen**

Soal	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Dev
<i>Pre-Test</i>	19	5,30	8	6,5158	0,79251
<i>Post-Test</i>	19	7,60	9,30	8,4105	0,50099
Valid N (listwise)	19				

Tabel 4.23 Memperoleh nilai rata-rata (*mean*) pada hasil *post-test* kelas eksperimen yaitu, 8,4105 sedangkan Standar Deviasi (SD) pada kelas eksperimen yaitu 0,50099. Maka dari itu, untuk mengetahui tingkatan hasil belajar agar dapat dikategorikan tinggi, sedang atau rendah dapat melalui perhitungan sebagai berikut:

$$\begin{aligned} M + SD &= 8,4105 + 0,50099 \\ &= 8,91149 \\ &= 8,90 \end{aligned}$$

$$\begin{aligned} M - SD &= 8,4105 - 0,50099 \\ &= 7,90951 \\ &= 7,90 \end{aligned}$$

Dari kategori diatas, maka dapat diambil kesimpulan bahwa nilai yang >8,90 dikategorikan tinggi, nilai dengan kisaran 7,90-8,90 dikategorikan sedang, dan nilai yang <7,90 dikategorikan rendah. Adapun tabel yang menunjukkan kategori diatas, yaitu:

**Tabel 4. 9 Kategori Data Hasil *Post-Test* Kelas Eksperimen**

Nilai	Frekuensi	Persentase	Kategori
> 8,90	6	31%	Tinggi
7,90-8,90	13	69%	Sedang
<7,90	0	0%	Rendah

Berdasarkan tabel 4.24 hasil *post-test* pada kelompok eksperimen yaitu yang mendapat nilai >8,90 ada 6 anak atau 31% dalam kategori tinggi. Siswa yang mendapatkan nilai antara 7,90-8,90 sebanyak 13 anak atau 69% dalam kategori sedang, dan siswa yang mendapatkan nilai < 7,90 sebanyak 0 anak atau 0% mendapat kategori rendah. Sehingga dapat disimpulkan bahwa ada peningkatan hasil belajar siswa dari sebelum diberikan perlakuan dan setelah diberikan perlakuan.

### C. Analisis Data dan Uji Hipotesis/ Jawaban Pertanyaan Penelitian

#### 1. Uji Asumsi Klasik

##### a. Uji Normalitas

Uji normalitas digunakan untuk menguji dan mengetahui apakah data tersebut berdistribusi normal atau tidak. Uji normalitas yang dipakai untuk penelitian ini *Kolmogorov-Smirnov* dalam perhitungan uji normalitas menggunakan program SPSS Versi 25. Dasar pengambilan keputusan dalam uji normalitas ini jika  $\text{sig} > 0,05$  maka data berdistribusi normal, sedangkan jika  $\text{sig} < 0,05$  maka data tidak berdistribusi normal. Hasil perhitungan diperoleh sebagai berikut:

**Tabel 4. 10 Hasil Uji Normalitas *Kolmogorov-Smirnov***

	Kelas	Statistic	df	Sig.
Hasil Belajar	1	0,165	19	0,187
	2	0,188	19	0,075
	3	0,184	19	0,089
	4	0,191	19	0,065

Berdasarkan table 4.25 diatas untuk kelas 1 yaitu *pre-test* eksperimen, kelas 2 yaitu *post-test* eksperimen, kelas 3 yaitu *pre-test* kontrol, kelas 4 yaitu *post-test* kontrol. Pada table di atas dapat diketahui pada uji normalitas hasil belajar mata pelajaran matematika pada nilai *pre-test* kelas eksperimen signifikansinya 0,187 *pre-test* kelas kontrol signifikansinya 0,089. Nilai *post-test* kelas eksperimen signifikansinya 0,075 sedangkan *post-test* kelas kontrol sebesar 0,065. Nilai signifikansi *pre-test* dan *post-test* pada kelas eksperimen dan kelas kontrol diketahui lebih besar dari  $> 0,05$  sehingga data berdistribusi normal.

#### **b. Uji Homogenitas**

Dasar pengambilan dalam uji homogenitas ini adalah jika nilai signifikansi (sig) pada *Based on Mean*  $> 0,05$ , maka data homogen, sedangkan jika nilai signifikansi (sig) pada *Based on Mean*  $< 0,05$ , maka data penelitian tidak homogen. Uji homogenitas yang digunakan menggunakan uji *Levene statistic* menggunakan SPSS 25. Berikut hasil uji homogenitas Hasil Belajar Siswa:

**Tabel 4. 11 Hasil Uji Homogenitas *Pre-Test* Kelas Eksperimen dan Kontrol**

Hasil Belajar Siswa		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
	Based on Mean	3,728	1	36	0,061
	Based on Median	3,362	1	36	0,075
	Based on Median and with adjusted df	3,362	1	34,650	0,075
	Based on trimmed mean	3,851	1	36	0,057

Berdasarkan data pada tabel 4.26 setelah dilakukan uji homogen pada data *pre-test* kelas eksperimen dan kelas kontrol diperoleh nilai signifikan (sig.) pada kolom *Based on Mean* yaitu sebesar 0,061. Hasil data tersebut menunjukkan nilai signifikan  $> 0,05$  sehingga pada data *pre-test* kelas eksperimen dan kelas kontrol adalah homogen.

**Tabel 4. 12 Uji Homogenitas *Post-Test* Kelas Eksperimen dan Kontrol**

Hasil Belajar Siswa		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
	Based on Mean	0,066	1	38	0,799
	Based on Median	0,005	1	38	0,942
	Based on Median and with adjusted df	0,005	1	34,161	0,942
	Based on trimmed mean	0,057	1	38	0,812

Berdasarkan data pada tabel 4.27 setelah dilakukan uji homogen pada data *post-test* kelas eksperimen dan kelas kontrol diperoleh nilai signifikan (sig.) pada kolom *Based on Mean* yaitu sebesar 0,799. Hasil data tersebut menunjukkan nilai signifikan  $> 0,05$  sehingga pada data *post-test* kelas eksperimen dan kelas kontrol adalah homogen.

## 2. Uji Hipotesis

### a. Uji *Independent T-Test*

Penelitian ini dilakukan untuk menguji karakteristik kesamaan hasil belajar siswa sebelum diberikan perlakuan antara kelas kontrol dan kelas eksperimen melalui hasil *pretest* sebagai berikut:

**Tabel 4. 13 Hasil Uji *Independent Sample T-Test***

	F	Sig	t	df	Sig. (2- tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference
Equal variances assumed	2.183	0,148	1,449	36	0,156	0,33158	0,22884
Equal variances not assumed			1,449	33.681	0,157	0,33158	0,22884

Berdasarkan tabel 4.28 di atas maka diperoleh hasil nilai sig. (2-tailed) yaitu 0,156 dikarenakan nilai signifikansi  $> 0,05$  maka karakteristik hasil belajar siswa pada kelas kontrol dan kelas eksperimen sebelum diberikan perlakuan adalah sama.

Selanjutnya adalah melakukan uji-t untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika pada kelas eksperimen yang diberikan perlakuan model pembelajaran *game based learning* berbantuan media papan kartu dengan kelas kontrol yang diberikan perlakuan model pembelajaran ceramah. Pada penelitian ini menggunakan analisis uji *independen t-test* melalui hasil *post-test*. Hasil uji *independent t-test* adalah sebagai berikut:

**Tabel 4. 29 Hasil Uji *Independent Sample T-Test***

	F	Sig	t	df	Sig. (2- tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference
Equal variances assumed	0,004	0,948	8,809	36	0,001	1,30526	0,14818
Equal variances not assumed			8,809	35.893	0,001	1,30526	0,14818

Berdasarkan tabel 4.29 di atas maka diperoleh hasil nilai sig. (2-tailed) yaitu 0,001 dikarenakan nilai signifikansi  $< 0,05$  maka  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima. Artinya ada perbedaan yang signifikan antara hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika yang menerapkan model pembelajaran *game based learning* berbantuan media papan kartu dengan dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika yang menerapkan model pembelajaran ceramah pada siswa kelas 1 di MI Ma'arif Gandu.

#### **b. Uji *N-Gain***

Uji *N-Gain* bertujuan untuk menentukan efektivitas penerapan model pembelajaran pada penelitian kelas kontrol dan kelas eksperimen. Adapun berikut merupakan hasil uji *N-Gain* pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Adapun hasil perhitungan *N Gain Score* (%) secara keseluruhan dari nilai *pre-test* dan *post-test* kelas eksperimen dan kelas kontrol.

**Tabel 4. 30 Data Uji *N Gain* Score**

N_Gain Persen	Kelas		Statistic	Std. Error
	Eksperimen	Mean		78,6455
5% Trimmed Mean			78,5505	
Median			78,9000	
Variance			11,385	
Std. Deviation			3,37417	
Minimum			73,00	
Maximum			86,00	
Kontrol		Mean		28,3743
Kontrol	5% Trimmed Mean		28,7890	
	Median		27,6596	
	Variance		97,941	
	Std. Deviation		9,89652	

**Tabel 4. 31 Kategori Tafsiran Efektivitas *N Gain*<sup>74</sup>**

Persentase	Kategori
<40	Tidak Efektif
40 – 56	Kurang Efektif
56 – 75	Cukup Efektif
>75	Efektif

Berdasarkan tabel 4.30 menunjukkan hasil pengujian *N-Gain* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika menggunakan model pembelajaran *game based learning* berbantuan media papan kartu didapatkan skor terendah adalah 73 dan skor tertinggi 86 dengan rata-rata skor *N-Gain* sebesar 78,6455 atau 78%. Berdasarkan

<sup>74</sup> A. Muhajir Nasir, Statistik Pendidikan (Yogyakarta: Media Akademi, 2016)

tabel 4.31 menunjukkan bahwa rata-rata skor *N-Gain* dalam kategori efektif terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika kelas 1 di MI Ma'arif Gandu.

#### **D. Pembahasan**

##### **1. Penerapan Model Pembelajaran *Game Based Learning* Berbantuan Media Papan Kartu terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Matematika di Kelas 1 MI Ma'arif Gandu**

Priansa dalam jurnal yang ditulis oleh Siti Julaeha mengemukakan bahwa guru yang menyenangkan adalah guru yang memahami kebutuhan peserta didik dalam setiap proses pembelajaran. Guru yang bisa memotivasi dan menciptakan suasana menyenangkan ketika pembelajaran dari awal hingga akhir<sup>75</sup>. Dengan kata lain guru harus menggunakan model pembelajaran yang tepat. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan model pembelajaran *Game Based Learning* berbantuan media papan kartu untuk mengetahui efektivitasnya terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika kelas 1 di MI Ma'arif Gandu. Berdasarkan kajian teori penerapan model pembelajaran *game based learning* yaitu ada 6 langkah yaitu; memilih game sesuai topik, penjelasan konsep, aturan, memainkan game, merangkum pengetahuan, dan refleksi<sup>76</sup>

---

<sup>75</sup> Siti Julaeha and " Erihadiana, Mohamad, 'Model Pembelajaran Dan Implementasi Pendidikan HAM Dalam Perspektif Pendidikan Islam Dan Nasional', *Reslaj : Religion Education Social Laa Roiba Journal*, 3.3 (2021), 133–44 <<https://doi.org/10.47467/reslaj.v4i2.449>>.

<sup>76</sup> Samudra, "*Digital game based learning dengan model ADDIE untuk pembelajaran doa sehari-hari*", (Yogyakarta: G. P. Mahardhika, 2020), 34-35.

Model pembelajaran *game based learning* dapat menciptakan lingkungan pembelajaran yang menyenangkan dan penggunaan media papan kartu dapat memenuhi kebutuhan peserta didik. seperti yang dikatakan Casey & Robertson Loose Parts menciptakan lingkungan yang lebih kaya bagi anak-anak untuk bermain dan memberi mereka sumber daya yang mereka butuhkan untuk melakukan apa yang perlu mereka lakukan.<sup>77</sup>

Penelitian ini melibatkan dua kelas, yaitu kelas kontrol dan kelas eksperimen. Pada kegiatan pembelajaran di kelas eksperimen diberikan perlakuan model pembelajaran *game based learning* berbantuan media papan kartu sedangkan pada kelas kontrol menggunakan model ceramah. Penelitian ini dilaksanakan mulai dari 22 April sampai dengan 30 April 2024. Penelitian ini mengangkat dua variabel, variabel bebas yaitu model pembelajaran *game based learning* berbantuan media papan kartu, sedangkan untuk variabel terikat yaitu hasil belajar siswa. Tes hasil belajar siswa berbentuk pilihan ganda sebanyak 15 soal. Pengambilan data diperoleh melalui penilaian *pre-test* (tes awal) dan *post-test* (tes akhir) yang dilakukan oleh kelas eksperimen dan kelas kontrol. *Pre-test* yaitu tes awal atau sebelum diberikannya perlakuan sedangkan untuk *post-test* atau tes akhir diberikan ketika siswa sudah berikan perlakuan. Penggunaan penilaian pembelajaran dengan berbasis kelompok, mendapatkan perhatian lebih bagi peserta didik. Setidaknya, dengan menggunakan pembelajaran berbasis kelompok.

---

<sup>77</sup> Novita Eka Nurjanah, "Universitas Sebelas Maret," N.D., 13.

peserta didik dapat meningkatkan kemampuannya dalam membangun relasi antar teman atau kemampuan kolaborasi. Selain itu, peserta didik dapat meningkatkan pula kemampuan dalam hal kreativitas, komunikasi, serta berfikir kritis yang dapat mendukung dalam melakukan pemecahan masalah yang dihadapinya.<sup>78</sup> Pemahaman dapat digali apabila memiliki kecerdasan dalam melibatkan ornament-ornamen yang diperlukan. Ornamen yang dimaksud dapat berupa; cara penulisan, cara pemilihan kata, dan cara penyusunan kata yang tepat.<sup>79</sup>

Berdasarkan hasil observasi penerapan pembelajaran model *game based learning* berbantuan media papan kartu pada kelas eksperimen siswa kelas 1A MI Ma'arif Gandu memiliki persentase yang berbeda-beda Indikator pada siswa yang pertama yaitu kerja sama kelompok mendapat persentase sebesar 89%, melakukan permainan 78%, menjawab pertanyaan 72%, merangkum pengetahuan 67%. Adapun rata-rata dari keempat indikator sebesar 82%. Adapun rata-rata dari keempat indikator tersebut adalah 83% dengan kategori sangat baik. Sehingga dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran dengan menggunakan model *game based learning* berbantuan media papan kartu diterapkan dengan sangat baik.

Berdasarkan penelitian diatas untuk mengetahui hasil belajar siswa setelah diberikan perlakuan menggunakan model pembelajaran *game*

---

<sup>78</sup> Elsa Monica, Tintin Susilowati, "Efektivitas Pendekatan Pembelajaran STEM pada Materi Listrik Statis Kelas IX di MTsN 2 Ponorogo." *Proceeding of Integrative Science Education Seminar*. AVES, (2022) Vol. 2

<sup>79</sup> Tintin Susilowati, "Pencitraan American Nightmare Melalui Penggunaan Archytype dan Loose Sentence Structure dalam The Great Gatsby, *Kodifikasia*, (2024), Vol.8, No.1

*based learning* berbantuan media papan kartu, terlebih dahulu dilakukan kegiatan *pre-test* untuk mengetahui hasil belajar siswa sebelum diberikan perlakuan model pembelajaran *game based learning* berbantuan media papan kartu. Pada hasil *pre-test* menunjukkan *mean* atau rata-rata yaitu 6,5158 sedangkan standar deviasi (SD) pada hasil *pre-test* yaitu 0,79251. Berdasarkan perhitungan nilai  $> 7,30$  ada 7 anak atau 38% dalam kategori tinggi. Siswa yang mendapatkan nilai antara 5,70 – 7,30 sebanyak 8 anak atau 42% dalam kategori sedang, dan siswa yang mendapatkan nilai  $< 5,70$  sebanyak 4 anak atau 20 % mendapat kategori rendah.

Pada hasil *post-test* menunjukkan rata-rata (*mean*) pada hasil *post-test* kelas eksperimen yaitu, 8,4105 sedangkan standar deviasi (SD) pada kelas eksperimen yaitu 0,50099. Berdasarkan perhitungan nilai  $>8,90$  ada 6 anak atau 31% dalam kategori tinggi. Siswa yang mendapatkan nilai antara 7,90-8,90 sebanyak 13 anak atau 69% dalam kategori sedang, dan siswa yang mendapatkan nilai  $<7,90$  sebanyak 0 anak atau 0% mendapat kategori rendah. Pernyataan tersebut menunjukkan bahwa hasil belajar siswa mayoritas kelas 1A MI Ma'arif Gandu adalah sedang. Sehingga dapat disimpulkan bahwa ada peningkatan hasil belajar siswa dari sebelum diberikan perlakuan dan setelah diberikan perlakuan. Hal itu membuktikan bahwa menggunakan model pembelajaran berbasis permainan dapat membuat peserta didik menjadi lebih aktif, seperti teori belajar Dienes yang menekankan pada

tahapan permainan yang berarti pembelajaran yang diarahkan pada proses melibatkan anak didik dalam belajar.<sup>80</sup>

## **2. Efektivitas Model Pembelajaran *Game Based Learning* Berbantuan Media Papan Kartu terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Matematika Kelas 1**

Berdasarkan hasil penelitian pada *uji t independent sample t Test* menunjukkan bahwa nilai sig. (2- tailed) yaitu  $0,001 < 0,05$  maka  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima. Dari hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa ada perbedaan yang signifikan antara hasil belajar siswa yang menggunakan model pembelajaran *game based learning* berbantuan media papan kartu dengan hasil belajar siswa yang menggunakan model pembelajaran ceramah pada siswa kelas 1 MI Ma'arif Gandu.

Selain itu, berdasarkan pada uji *N gain score* menunjukkan bahwasanya pada kelas kontrol memiliki nilai rata-rata sebesar 28% termasuk dalam kategori tidak efektif. Sementara nilai rata rata *N Gain* pada kelas eksperimen yang menggunakan model *game based learning* berbantuan media papan kartu sebesar 78% termasuk dalam kategori efektif.

Berdasarkan pemaparan diatas, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa penerapan model ceramah pada kelas kontrol termasuk kategori tidak efektif terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika kelas 1 di MI Ma'arif Gandu. Sementara penerapan model

---

<sup>80</sup> Made Sri Astika Dewi, S.Pd., M.Pd., *Buku Ajar Pembelajaran Matematika SD untuk Mahasiswa PGSD*, (Bandung:Nilacakra, 2023)

pembelajaran *game based learning* berbantuan media papan kartu termasuk kategori efektif terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika kelas 1 di MI Ma'arif Gandu.

Model pembelajaran *game based learning* berbantuan media papan kartu efektif terhadap hasil belajar karena belajar sambil bermain dapat menyenangkan anak terutama pada kelas 1 seperti teori Hughes seorang ahli perkembangan anak paling tidak ada lima unsur dalam suatu kegiatan yang disebut bermain. Pertama, tujuan bermain; yaitu pelaku mendapat kepuasan karena melakukannya. Kedua, dipilih secara bebas. Ketiga, menyenangkan dan dinikmati. Keempat, ada unsur khayalan dalam kegiatannya. Kelima, dilakukan secara aktif dan sadar.<sup>81</sup> Model pembelajaran *game based learning* sangat cocok apabila digunakan pada kelas 1 karena anak usia kelas 1 masih dalam tahap usia konkret, seperti teori Piaget, anak usia 7 hingga 11 tahun telah memasuki tahap operasional konkret. Pada tahapan ini, si kecil cukup dewasa untuk menggunakan pemikiran atau pemikiran logis, tapi hanya bisa menerapkan logika pada objek fisik.<sup>82</sup>

Penggunaan model pembelajaran *game based learning* berbantuan media papan kartu efektif terhadap hasil belajar siswa, karena siswa kelas 1 lebih tertarik pada sesuatu yang baru dan lebih aktif mengikuti pembelajaran berbasis permainan seperti teori Sudjana dan Rivai disebutkan bahwa fungsi media dalam proses belajar siswa salah

---

<sup>81</sup> Imam Musbikin, *Penguatan Pendidikan Karakter Referensi pembelajaran Untuk Guru dan Siswa SD/MI* (2010: 98)

<sup>82</sup> Jean Piaget, Barber Inhelder, Miftahul Jannah, Adinugraha, Eka, *Psikologi Anak*, (Yogyakarta : Pustaka Pelajar, 2010), 17.

satunya yaitu siswa lebih banyak melakukan aktivitas selama kegiatan belajar, tidak hanya mendengarkan tetapi juga mengamati, mendemonstrasikan, melakukan langsung, dan memerankan.<sup>83</sup>



---

<sup>83</sup> Hepi Ikmal, *Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam (Konsep, Pemilihan, Pengembangan dan Evaluasi)*, (Lamongan: Nawa Litera Publishing, 2023)

## BAB V PENUTUP

### A. Kesimpulan

Berdasarkan penelitian tentang efektivitas penerapan model pembelajaran *game based learning* berbantuan media papan kartu terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika di kelas 1 MI Ma'arif Gandu, maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Penerapan model pembelajaran *game based learning* berbantuan media papan kartu indikator pada siswa yang pertama yaitu Kerja sama kelompok mendapat persentase sebesar 89%, Melakukan Permainan 78%, Menjawab Pertanyaan 72%, Merangkum Pengetahuan 67%. Adapun rata rata dari keempat indikator sebesar 82%. Adapun rata rata dari keempat indikator tersebut adalah 83% dengan kategori sangat baik. Pada hasil *pre-test* menunjukkan *mean* atau rata-rata yaitu 6,5158 sedangkan Standar Deviasi (SD) pada hasil *pre-test* yaitu 0,79251. Berdasarkan perhitungan nilai  $>7,30$  ada 7 anak atau 38% dalam kategori tinggi. Siswa yang mendapatkan nilai antara 5,70 – 7,30 sebanyak 8 anak atau 42% dalam kategori sedang, dan siswa yang mendapatkan nilai  $< 5,70$  sebanyak 4 anak atau 20 % mendapat kategori rendah. Pada hasil *post-test* menunjukkan rata-rata (*mean*) pada hasil *post-test* kelas eksperimen yaitu, 8,4105 sedangkan Standar Deviasi (SD) pada

kelas eksperimen yaitu 0,50099. Berdasarkan perhitungan nilai  $>8,90$  ada 6 anak atau 31% dalam kategori tinggi. Siswa yang mendapatkan nilai antara 7,90-8,90 sebanyak 13 anak atau 69% dalam kategori sedang, dan siswa yang mendapatkan nilai  $<7,90$  sebanyak 0 anak atau 0% mendapat kategori rendah. Sehingga dapat disimpulkan bahwa ada peningkatan hasil belajar siswa dari sebelum diberikan perlakuan dan setelah diberikan perlakuan.

2. Penggunaan model pembelajaran *game based learning* berbantuan media papan kartu efektif terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika di kelas 1 MI Ma'arif Gandu. Berdasarkan uji t nilai sig. (2- tailed) yaitu 0,001 dimana nilai signifikansi  $<0,05$  maka  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima. Artinya ada perbedaan yang signifikan antara hasil belajar siswa yang menggunakan model pembelajaran *game based learning* berbantuan media papan kartu dengan hasil belajar siswa yang menggunakan model pembelajaran ceramah pada siswa kelas 1 di MI Ma'arif Gandu. Selain itu berdasarkan uji *N Gain Score* menunjukkan bahwa nilai rata rata *N Gain* pada kelas eksperimen yang menggunakan model *game based learning* berbantuan media papan kartu sebesar 78% termasuk kategori efektif.

## B. Saran

Berdasarkan penelitian mengenai efektivitas model *game based learning* berbantuan media papan kartu terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika di kelas 1 MI Ma'arif Gandu, disini

penulis memberikan saran atau masukan kepada beberapa pihak sebagai berikut:

#### 1. Bagi Guru

Bagi guru di kelas diharapkan untuk menggunakan model pembelajaran yang sesuai dengan materi yang akan dipelajari dan mengembangkan strategi yang digunakan pada kegiatan pembelajaran yang efektif, kreatif dan inovatif serta memberikan motivasi kepada peserta didik khususnya dalam kegiatan belajar.

#### 2. Bagi Siswa

Model pembelajaran ini diharapkan dapat membuat siswa lebih aktif dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Siswa disarankan agar selalu berpartisipasi di dalam kelas saat kegiatan pembelajaran pada semua mata pelajaran yang berbasis permainan.

#### 3. Bagi Peneliti

Adanya penelitian ini dapat menambah pengetahuan serta wawasan mengenai model pembelajaran bagi calon guru untuk bekal mengajar peserta didik mendatang.

**DAFTAR PUSTAKA**

- Aini, F.N. 2018. Pengaruh Game Based Learning Terhadap Minat Dan Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran Ekonomi Siswa Kelas XI IPS. *Jurnal Pendidikan Ekonomi (JUPE)*. 6(3), 249-255
- Arsyad, Azhar. (2017). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Asmaka, R.A. 2019. Pengaruh Model Pembelajaran Game-Based Learning Terhadap Prestasi Belajar Matematika Pada Materi Peluang Kelas VIII SMP Negeri 2 Balen. Skripsi tidak diterbitkan. Bojonegoro: Ikip Pgri Bojonegoro.
- Budi Darma, 2021. *Statistik Penelitian Menggunakan SPSS*. Jakarta: Guepedia.
- Darmansyah. 2010. *Strategi Pembelajaran Menyenangkan Dengan Humor*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Firosa Nur'Aini, "Pengaruh Game Based Learning Terhadap Minat dan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Ekonomi Siswa Kelas XI IPS", *Jurnal Pendidikan Ekonomi (JUPE)*, vol. 6, no. 3 (2018): 251.
- Haryono, Anung. (2014). *Media Pendidikan*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Harjito. (2014). *Media Pendidikan*. Jakarta: Rajawali Pers.

Huda, Miftahul. Model - Model Pengajaran Dan Pembelajaran. Edited by Saifuddin Zuhri Gudsy and Achmad Fawaid. Cetakan X. Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2019.

Indrawati. "Perencanaan Pembelajaran Fisika: Model-Model Pembelajaran." *Modul*, 2017, 35.

Izzati, U. A., & Puspitadewi, N. W. S. (2013). Penerapan Relaksasi Atensi Untuk Meningkatkan Konsentrasi Belajar Pada Siswa Smk. *Jurnal Psikologi Teori Dan Terapan*, 3(2), 103.

Jan L. Plass, Bruce D. Homer, dan Charles K. Kinzer, "Foundations of Game based Learning", dalam Jan L. Pass, dkk., *Handbook of Game Based Learning*, (London: The MIT Press, 2019), 5

Kawati, M. P. D. (2015). Upaya Meningkatkan Konsentrasi Belajar Siswa KMS (Kartu Menuju Sejahtera) Menggunakan Konseling Kelompok Bagi Siswa. *Psikopedagogia Jurnal Bimbingan Dan Konseling*, 4(2), 158.

Komang Redy Winatha, dan I Made Dedy Setiawan, "Pengaruh Game based Learning Terhadap Motivasi dan Prestasi Belajar", *Scholaria: Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, vol. 10. no. 3 (2020), 200.

Maulidina, M.A., Susilaningsih, S. & Abidin, Z. 2018. Pengembangan Game Based Learning Berbasis Pendekatan Saintifik Pada Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *JINOTEP (Jurnal Inovasi dan Teknologi Pembelajaran): Kajian dan Riset Dalam Teknologi Pembelajaran*. 4(2), 113–118

Mindari, T., & Supriyo. (2015). Meningkatkan Konsentrasi Belajar Melalui Layanan Bimbingan Kelompok dengan Teknik Permainan. *Indonesian Journal of Guidance and Counseling*, 4(2), 65–71.

Mochammad Arbayu Maulidina , Susilaningsih , Zainul Abidin, “Pengembangan Game Based Learning Berbasis Pendekatan Saintifik Pada Siswa Kelas Iv Sekolah Dasar”, *Jurusan Teknologi Pendidikan, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Malang*, Vol. 4 No. 2, (2018): 114.

Natalis Sukma Permana, “Game Based Learning Sebagai Salah Satu Solusi Dan Inovasi Pembelajaran Bagi Generasi Digital Native”, *Jurnal Pendidikan Agama Katolik (JPAK)*, vol. 22 No. 2, (2022): 316.

Qi Zhong. "Design of Game based Collaborative Learning Model", *Open Journal of Social Sciences*, vol. 7, no. 7 (2019): 489.

Roberta Uron Hurit, Majidatun Ahmala, dan Tasdin Tahrim, (2021). *Belajar dan Pembelajaran*, (Bandung: Media Sains Indonesia), 3-7.

Rubhan Masykur, Nofrizal, Muhamad Syazali, “Pengembangan Media Pembelajaran Matematika dengan Macromedia Flash”. *Jurnal Pendidikan Matematika*, Vol. 8, No. 2, (2017): 179.

Rusman, Deni Kurniawan dan Cepi Riyana, *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi*, (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2019), 170.