

Pengaruh Media Board Game terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas IV SD

Oleh:

Roichatul Jannah,

Tri Linggo Wati

Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Universitas Muhammadiyah Sidoarjo

Agustus, 2025



Pendahuluan

- Pendidikan merupakan proses sadar dan terencana untuk menciptakan lingkungan belajar yang mendukung pengembangan potensi peserta didik, termasuk motivasi belajar sebagai faktor penting dalam keberhasilan pembelajaran, khususnya pada mata pelajaran IPAS di jenjang Sekolah Dasar.
- Rendahnya motivasi belajar masih menjadi tantangan, terutama karena metode pengajaran konvensional yang belum memanfaatkan media pembelajaran secara optimal.
- Salah satu solusi alternatif adalah penggunaan media Board Game, seperti ular tangga, yang mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, interaktif, dan mendorong partisipasi aktif siswa.

Pendahuluan

- Media ini tidak hanya memudahkan pemahaman materi, tetapi juga meningkatkan minat belajar, konsentrasi, dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran.
- Penelitian sebelumnya menunjukkan efektivitas Board Game dalam meningkatkan motivasi belajar, yang sejalan dengan teori bahwa media permainan dapat menarik perhatian, memberi umpan balik langsung, serta mendorong keterlibatan aktif. Berdasarkan hal tersebut, penelitian ini bertujuan untuk menguji pengaruh media Board Game terhadap motivasi belajar siswa kelas IV Sekolah Dasar.

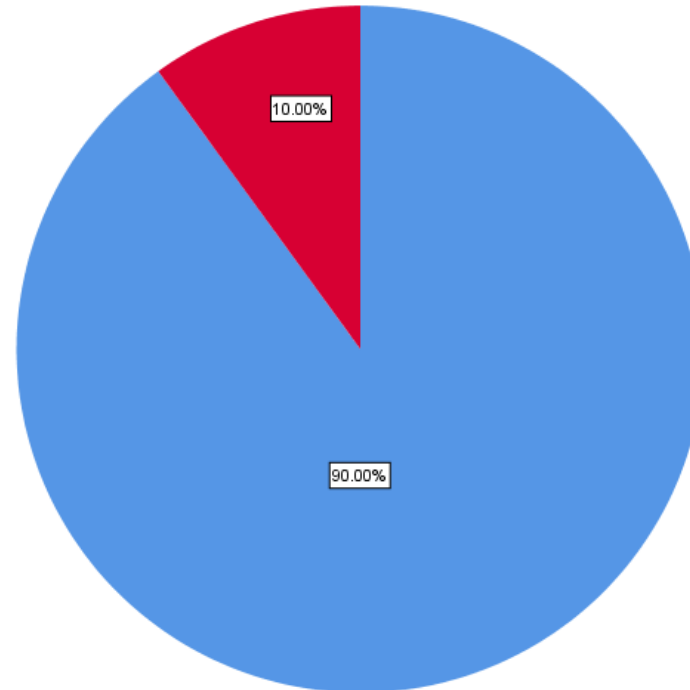
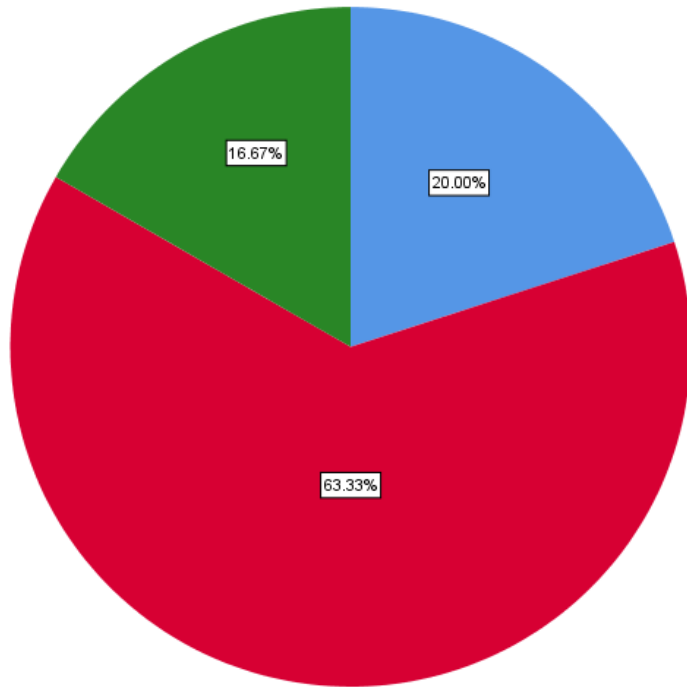
Pertanyaan Penelitian (Rumusan Masalah)

- Bagaimana pengaruh media board game terhadap motivasi belajar siswa?

Metode

- Metode penelitian yang digunakan adalah Kuantitatif Pre-Eksperimental dengan desain one group pretest-posttest.
- Subjek penelitian adalah siswa kelas IV SD melalui teknik simple random sampling.
- Pengumpulan data melalui Kuisisioner, Pre-Test, Perlakuan/Treatment, dan Post-Test
- Teknik analisis data menggunakan Uji Normalitas dan Uji Hipotesis.

Hasil



Pembahasan

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media board game berpengaruh signifikan terhadap motivasi belajar siswa kelas IV SD. Hal ini terlihat dari peningkatan motivasi belajar yang semula sebesar 70,37% dengan kategori baik pada saat pretest menjadi 86,39% dengan kategori sangat baik pada saat posttest. Hasil distribusi kategori juga menunjukkan pergeseran positif, di mana mayoritas siswa setelah pembelajaran berada pada kategori sangat baik, sedangkan sebelumnya sebagian besar masih pada kategori baik dan cukup. Uji normalitas membuktikan data berdistribusi normal dan hasil paired t-test dengan nilai signifikansi $0,000 < 0,05$ memperkuat bahwa terdapat pengaruh nyata dari penggunaan board game. Selain meningkatkan motivasi, siswa juga terlihat lebih antusias, aktif, serta mudah memahami materi melalui suasana pembelajaran yang menyenangkan dan interaktif. Dengan demikian, board game terbukti efektif sebagai media pembelajaran yang mampu meningkatkan motivasi belajar sekaligus menciptakan pengalaman belajar yang lebih bermakna bagi siswa sekolah dasar.

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, motivasi belajar siswa kelas IV SD mengalami peningkatan setelah diterapkannya media board game dalam proses pembelajaran. Motivasi belajar naik dari 70% (cukup) menjadi 85% (sangat baik). Uji paired t-test menunjukkan nilai signifikansi 0,000, membuktikan pengaruh positif media ini. Board game membuat pembelajaran lebih menarik, meningkatkan semangat, fokus, dan interaksi siswa. Media ini efektif sebagai alternatif metode pembelajaran untuk meningkatkan motivasi belajar di sekolah dasar.

Referensi

- [1] J. Piaget, *The Psychology of the Child*. 1969.
- [2] Suharni and Purwanti, "UPAYA MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA," *J. Bimbing. dan Konseling*, vol. 3, no. 1, pp. 131–145, 2018, [Online]. Available: <https://www.semanticscholar.org/paper/UPAYA-MENINGKATKAN-MOTIVASI-BELAJAR-SISWA-Suharni-Purwanti/7b1fb400fed3d79b90e53af5fe41e5b4bf3d5ef7>
- [3] Kompri, "Motivasi Pembelajaran Perspektif guru dan siswa," PT Remaja Rosdakarya, 2016.
- [4] N. Tantriyani, R. Kurniasari, and A. Akbar, "Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Numbered Head Together (NHT) Untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar IPA," *J. Inov.*, vol. 2, no. 16, pp. 34–38, 2023.
- [5] N. Purwanto, *Psikologi Pendidikan*. Bandung: Remaja Rosdakarya, [s.a]., 2011.
- [6] I. F. Ulya, R. Irawati, and Maulana, "Peningkatan Kemampuan Koneksi Matematis Dan Motivasi Belajar Siswa Menggunakan Pendekatan Kontekstual," *J. Pena Ilm.*, vol. 1, no. 1, pp. 121–130, 2016, [Online]. Available: <https://ejournal.upi.edu/index.php/penailmiah/article/view/2940>
- [7] A. Fatimah, F., & Widiyatmoko, "Jurnal Pendidikan IPA Indonesia," *J. Pendidik. IPA Indones.*, vol. 3, no. 1, pp. 95–101, 2014.
- [8] A. P. Wulandari, A. A. Salsabila, K. Cahyani, T. S. Nurazizah, and Z. Ulfiah, "Pentingnya Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar," *J. Educ.*, vol. 5, no. 2, pp. 3928–3936, 2023, doi: 10.31004/joe.v5i2.1074.
- [9] F. Anwar et al., *Pengembangan Media Pembelajaran*. 2022. [Online]. Available: https://books.google.co.id/books?id=CgiKEAAQBAJ&pg=PA106&dq=Modul+Pengembangan+Media+Pembelajaran.+Arsyad&hl=id&newbks=1&newbks_redir=1&sa=X&ved=2ahUKewigtJWE4dqKAXUqwtgGHaqOEa8Q6AF6BAgKEAI
- [10] E. Maryanti, A. S. Egok, and R. Febriandi, "Pengembangan Media Board Games Berbasis Permainan Tradisional Egrang Batok untuk Siswa Sekolah Dasar," *J. Basicedu*, vol. 5, no. 5, pp. 4212–4226, 2021, doi: 10.31004/basicedu.v5i5.1486.

Referensi

- [11] D. R. Putri, "Pengembangan Media Pembelajaran Green Science Board Game (GREECEBOME) pada Materi Pencemaran Lingkungan terhadap Minat Belajar Siswa," *Skripsi*, 2020.
- [12] M. Dwi Satria Nugraha, F. Abdurrahman Al-Anshari, K. Vidya Prakusa, and M. Setiyawan, "Modifikasi Desain Anfarmuka Board game Ular Tangga Sebagai Media Edukasi IPA Flora dan Fauna Bagi Siswa SD Negeri Begalon 1," no. November 2023, pp. 857–870, 2023.
- [13] N. Novianti, L. H. Maula, and A. R. Amalia, "Penerapan Media Pembelajaran Takbar Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Matematika Di Sekolah Dasar," *J. Cendekia J. Pendidik. Mat.*, vol. 6, no. 2, pp. 1682–1693, 2022, doi: 10.31004/cendekia.v6i2.1407.
- [14] N. Afifah and S. Hartatik, "Pengaruh Media Permainan Ular Tangga terhadap Motivasi Belajar pada Pelajaran Matematika Kelas II SD Kemala Bhayangkari 1 Surabaya," *MUST J. Math. Educ. Sci. Technol.*, vol. 4, no. 2, p. 209, 2019, doi: 10.30651/must.v4i2.3035.
- [15] D. Sekar Langit, S. Slameto, and E. Widyanti Setyaningtyas, "Peningkatan Motivasi Belajar Tematik Menggunakan Model Problem Based Learning (Pbl) Berbantuan Permainan Ular Tangga Pada Siswa Kelas Iv," *Pendek. J. Pendidik. Berkarakter*, vol. 1, no. 1, p. 280, 2018, doi: 10.31764/pendekar.v1i1.371.
- [16] Sadiman, "Media Pendidikan pengertian, pengembangan dan pemanfaatannya," *Raja Graf. Persada*, 2006.
- [17] Sugiyono, "Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D.," 2011.
- [18] H. B. Uno, *Teori Motivasi & Pengukurannya*. 2023. [Online]. Available: https://www.google.co.id/books/edition/Teori_Motivasi_dan_Pengukurannya/IOqoEAAQBAJ?hl=id&gbpv=1&dq=HB+Uno+-+2023&printsec=frontcover
- [19] S. Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktikum*. Jakarta: Bumi Aksara, 2008.
- [20] L. D. Zuliyani and Y. Marlina, "Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik di SMK Negeri 71 Jakarta," *J. Ilm. Mandala Educ.*, vol. 9, no. 3, pp. 1799–1812, 2023, doi: 10.58258/jime.v9i3.5716.

