

# The Influence of Board Game Media on the Learning Motivation of Fourth-Grade Elementary School Students

## [Pengaruh Media *Board Game* terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas IV SD]

Roichatul Jannah<sup>1)</sup>, Tri Linggowati<sup>\*,2)</sup>

<sup>1)</sup>Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

<sup>2)</sup>Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

\*Email Penulis Korespondensi: trilinggowati@umsida.ac.id

**Abstract.** *Elementary education is the foundation for the development of cognitive, affective, and psychomotor abilities, so teachers not only deliver material but also foster learning motivation as the key to student success. Learning motivation plays a crucial role in creating effective and enjoyable learning, particularly in Natural and Social Sciences (IPAS) at the elementary school level. This study employed a quantitative method with a one-group pretest-posttest design on 30 fourth-grade students of Kedungrejo 1 Elementary School in the 2024/2025 academic year. Data collection techniques were conducted through questionnaires tailored to learning motivation indicators, and data analysis used paired sample t-test. The results showed that the application of board game learning media, specifically the Snakes and Ladders game, succeeded in significantly increasing student learning motivation. Through the interaction and game elements in the board game, students became more active, enthusiastic, and focused in participating in the IPAS learning. The results of student learning motivation before the application of the board game media were 70.37% with good criteria and the results of student learning motivation after the application of the board game media were 86.39% with very good criteria. These results indicate an increase in learning motivation results before and after the application of the board game media. The results of the Shapiro-Wilk normality test with pretest results showed 0.121 p-value > 0.05 and posttest results showed 0.136 p-value > 0.05 which means the data is normally distributed. The results of the paired t-test showed a significance value of 0.000 < 0.05 which means there is an influence of board game media on the learning motivation of fourth grade elementary school students.*

**Keywords** - Board Game Media; Learning Motivation; Elementary School

**Abstrak.** *Pendidikan dasar merupakan fondasi pembentukan kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotor, sehingga guru tidak hanya menyampaikan materi, tetapi juga menumbuhkan motivasi belajar sebagai kunci keberhasilan siswa. Motivasi belajar memiliki peran penting dalam menciptakan pembelajaran yang efektif dan menyenangkan, khususnya pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) di jenjang Sekolah Dasar. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan desain one group pretest-posttest pada 30 siswa kelas IV SD Negeri Kedungrejo 1 tahun ajaran 2024/2025. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui kuesioner yang disesuaikan dengan indikator motivasi belajar, dan analisis data menggunakan uji paired sample t-test. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan media pembelajaran board game, khususnya permainan Ular Tangga, berhasil meningkatkan motivasi belajar siswa secara signifikan. Melalui interaksi dan unsur permainan dalam board game, siswa menjadi lebih aktif, antusias, dan fokus dalam mengikuti pembelajaran IPAS. Hasil motivasi belajar siswa sebelum diterapkan media board game sebesar 70.37% dengan kriteria baik dan hasil motivasi belajar siswa sesudah diterapkan media board game sebesar 86.39% dengan kriteria sangat baik. Hasil ini menunjukkan adanya peningkatan hasil motivasi belajar sebelum dan sesudah penerapan media board game. Hasil uji normalitas Shapiro-wilk dengan hasil pretest menunjukkan 0.121 nilai p-value > 0.05 dan hasil posttest menunjukkan 0.136 nilai p-value > 0.05 yang artinya data berdistribusi normal. Hasil uji paired t test menunjukkan nilai signifikansi 0.000 < 0.05 yang artinya ada pengaruh media board game terhadap motivasi belajar siswa kelas IV SD.*

**Kata Kunci** – Media Board Game; Motivasi Belajar; Sekolah Dasar

## I. PENDAHULUAN

Pendidikan dasar merupakan fondasi penting dalam membentuk kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotor peserta didik. Perkembangan kognitif operasional konkret yang dikemukakan Piaget, yaitu tahap di mana anak sudah mampu berpikir logis tetapi masih membutuhkan aktivitas konkret, visual, dan kontekstual untuk memahami konsep[1]. Pada jenjang Sekolah Dasar, guru dituntut untuk menghadirkan pembelajaran yang tidak hanya menyampaikan materi, tetapi juga menumbuhkan motivasi belajar siswa. Faktor penentu keberhasilan adalah motivasi peserta didik, karena peserta didik yang bermotivasi tinggi akan lebih antusias, gigih, dan bersemangat saat belajar. Namun, banyak peserta didik memiliki motivasi belajar yang rendah, yang ditunjukkan oleh kurangnya perhatian terhadap instruksi guru, kurangnya partisipasi dalam diskusi, dan kecenderungan untuk bosan dengan materi yang

dianggap monoton atau sulit. Oleh karena itu, pembelajaran di sekolah dasar harus dirancang secara aktif, interaktif, dan menyenangkan agar siswa dapat terlibat penuh serta termotivasi dalam belajar.

Motivasi sangat penting dalam pembelajaran karena dapat membangkitkan semangat belajar sehingga pembelajaran menjadi efektif[2]. Motivasi belajar juga menjadi salah satu faktor kunci yang mempengaruhi hasil belajar siswa. Dimana ketika siswa memiliki motivasi yang tinggi, maka cenderung lebih bersemangat untuk memahami materi, mengerjakan tugas, dan mencapai tujuan pendidikan mereka. Sebaliknya, rendahnya motivasi belajar dapat menghambat pencapaian potensi maksimal siswa, bahkan dapat menyebabkan penurunan prestasi akademik.

Motivasi berasal dari kata "motiv" atau "motif" yang memiliki makna dorongan, keinginan, alasan, atau niat. Menurut McDonal dan Federick berpendapat bahwa motivasi belajar diartikan sebagai suatu perubahan energi dalam diri individu yang ditandai dengan munculnya respons emosional (afektif) dan tindakan sebagai upaya untuk mencapai suatu tujuan[3]. Sedangkan menurut Tantriyani berpendapat bahwa "Motivasi belajar siswa selama proses pembelajaran dapat ditunjukkan dengan keseriusan siswa dalam mengikuti pelajaran, keaktifan siswa dalam mengerjakan tugas dan keterlibatan siswa dalam mengikuti proses pembelajaran"[4].

Menurut Purwanto, motivasi belajar dipengaruhi oleh berbagai faktor, yang secara umum terbagi menjadi dua, yaitu faktor internal yang berasal dari dalam diri siswa, dan faktor eksternal yang berasal dari lingkungan di luar diri siswa[5]. Faktor internal adalah faktor yang berasal dari siswa sendiri. Ini termasuk a.) Intelegensia atau kecerdasan, b.) Minat, c.) Bakat, d.) Emosi, e.) Fisik, f.) Pandangan atau cara berpikir. Namun, faktor luar berarti hal-hal yang ada di luar lingkungan siswa, seperti keluarga, sekolah, dan komunitas. Pola asuh orang tua, lingkungan di rumah, budaya, dan kondisi sosial ekonomi keluarga adalah beberapa faktor yang dapat memengaruhi kemampuan siswa untuk belajar. Faktor lingkungan sekolah yang dapat memengaruhi proses belajar siswa meliputi metode pengajaran yang diterapkan oleh guru, jenis kurikulum yang digunakan, kualitas hubungan antara guru dan siswa, interaksi antar siswa, sistem disiplin yang diberlakukan di sekolah, ragam mata pelajaran serta beban belajar yang harus ditanggung siswa, jadwal masuk sekolah, kondisi fisik bangunan sekolah, dan penggunaan media pembelajaran dalam kegiatan belajar mengajar. Lingkungan masyarakat juga turut memengaruhi proses belajar siswa, seperti perbedaan status sosial, jenis media massa yang diakses (seperti berita, hiburan, olahraga, dan lainnya), serta norma dan kebiasaan yang berlaku di sekitar tempat tinggal mereka. Seluruh faktor ini berperan dalam membentuk cara pandang siswa terhadap diri sendiri, pola interaksi sosial, serta kebiasaan dan preferensi mereka dalam kehidupan sehari-hari.

Dari hasil pra observasi yang telah dilakukan oleh peneliti pada guru kelas IV di Sekolah Dasar Negeri Kedungrejo 1, diketahui bahwa terdapat beberapa masalah yang muncul salah satunya yaitu, rendahnya motivasi belajar pada siswa, khususnya pada pembelajaran IPAS. Hal ini dapat dilihat dari siswa yang tidak memperhatikan penjelasan yang disampaikan oleh guru pada saat pembelajaran berlangsung, siswa terlihat jenuh dalam proses pembelajaran sehingga ditemukan siswa yang mengantuk, mengobrol dengan temannya dan tidak fokus dalam mengikuti proses pembelajaran yang sedang berlangsung. Hal ini dapat dianalisis menggunakan indikator motivasi belajar sebagai berikut: 1.) Hasrat dan Keinginan Berhasil, Siswa yang kurang memperhatikan pelajaran cenderung tidak memiliki tujuan akademik yang jelas sehingga keinginan untuk berhasil menjadi rendah. 2.) Dorongan dan Kebutuhan dalam Belajar, Tanpa dorongan internal atau kebutuhan untuk memahami materi, siswa mudah kehilangan motivasi dan sulit fokus. 3.) Harapan dan Cita-Cita masa depan, Ketidakjelasan harapan atau cita-cita membuat siswa tidak melihat kaitan antara pelajaran dengan masa depan sehingga enggan berpartisipasi aktif. 4.) Penghargaan dalam Belajar, Kurangnya apresiasi dari guru, teman, atau diri sendiri dapat menurunkan semangat, sementara pujian dan pengakuan mampu meningkatkan motivasi. 5.) Kegiatan yang Menarik dalam Belajar, Pembelajaran yang monoton dan tidak sesuai minat membuat siswa bosan, kehilangan perhatian, bahkan mengantuk. 6.) Lingkungan Belajar yang Kondusif, Suasana kelas yang gaduh atau tidak nyaman menghambat konsentrasi, sedangkan lingkungan yang tertata baik mendukung fokus belajar. Kondisi ini dapat dipengaruhi oleh hal-hal seperti suasana kelas yang ramai, interaksi sosial yang mengganggu, atau kekurangan dukungan dari guru.

Rendahnya motivasi belajar tersebut disebabkan karena selama pembelajaran guru tidak menggunakan media pembelajaran sebagai alat bantu proses belajar, sehingga menimbulkan motivasi belajar siswa rendah. Salah satu masalah selanjutnya yaitu pada gaya mengajar guru yang masih menggunakan pendekatan satu arah (*teacher center*). Pendekatan satu arah (*teacher center*) dikenal juga sebagai pembelajaran yang bersifat konvensional (tradisional), yakni pembelajaran yang berupa penjelasan dari guru dan siswa hanya mendengarkan tanpa memahami[6].

Dalam pelaksanaan pembelajaran salah satu alternatif yang dapat dirancang dan dikembangkan oleh guru untuk menciptakan kegiatan pembelajaran yang bermakna bagi siswa, mempermudah siswa dalam memahami materi, serta mendukung guru dalam menyampaikan pelajaran adalah dengan memanfaatkan media pembelajaran. Menurut Fatimah menyatakan bahwa media pembelajaran mempunyai peran sebagai teknologi pembawa informasi yang dapat dimanfaatkan untuk proses pembelajaran dan materi akan tersampaikan kepada siswa secara efektif melalui media pembelajaran tersebut [7]. Sejalan dengan ini, pemanfaatan media pembelajaran tidak hanya sebagai sarana untuk mengkomunikasikan isi materi, tetapi media pembelajaran bisa menarik minat, ketertarikan siswa dalam belajar, memperlancar aktivitas di kelas, dan meningkatkan efektivitas pembelajaran [8].

Fungsi media pembelajaran yaitu: 1.) menghindari terjadinya verbalisme yaitu dengan memberi contoh yang kongkret serta ilustrasi yang jelas tidak hanya dengan kata-kata saja. 2.) membangkitkan minat atau motivasi, yaitu media sebagai perantara dengan tampilan yang menarik akan menumbuhkan motivasi siswa. 3.) menarik perhatian siswa, yaitu siswa akan menjadi terkesan dan akan muncul rasa ingin tahu dari mereka serta menikmati setiap materi yang disampaikan. 4.) mengatasi keterbatasan ruang, waktu, dan ukuran, yaitu tidak semua benda, objek dan peristiwa dapat dimasukkan ke dalam ruang kelas, namun media dapat membuat semua itu menjadi nyata, bahkan konsep abstrak. 5.) mengaktifkan siswa dalam menerima materi, artinya dengan memilih media yang tepat, pembelajaran akan lebih menarik sehingga siswa akan lebih muda untuk menerima materi tersebut [9].

Salah satu media pembelajaran yang dapat dimanfaatkan dalam kegiatan pembelajaran IPAS adalah media pembelajaran *board game*. Media *board game* adalah jenis media pembelajaran yang menggabungkan elemen permainan yang dimainkan secara berkelompok [10]. Pada awalnya, *board game* hanya dianggap sebagai hiburan, tetapi sekarang telah diubah menjadi media edukatif yang dapat membantu proses belajar mengajar. Dengan menggunakan *board game* peserta didik tidak hanya dapat belajar secara pasif, tetapi mereka juga dapat belajar lebih banyak tentang apa yang mereka lakukan. Media *board game* ini disajikan berupa gambar, hal ini dikarenakan gambar merupakan salah satu informasi yang dapat disajikan dalam media *board game* [11]. Kegiatan pembelajaran akan menjadi lebih efektif jika menggunakan media *board game*, karena media ini mampu memadukan aktivitas bermain, belajar, dan berkomunikasi secara bersamaan. Dengan demikian, *board game* memberikan fleksibilitas kepada pendidik untuk merancang materi pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan siswa. *Board game* jenis ular tangga tergolong media edukatif yang mampu meningkatkan konsentrasi siswa terhadap materi pelajaran, menumbuhkan partisipasi aktif, serta melatih kemampuan berpikir dalam menyusun strategi untuk menyelesaikan persoalan [12]. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media ini membuat siswa lebih terlibat secara aktif, seperti mengajukan pertanyaan, berdiskusi dengan teman sebayanya, atau meminta bimbingan guru saat menghadapi kesulitan. Dengan begitu, siswa terdorong untuk menarik kesimpulan dari materi yang telah mereka pelajari secara mandiri dan aktif.

Sejumlah peneliti telah mengkaji efektivitas penggunaan *board game* dalam proses pembelajaran. Salah satunya adalah penelitian yang dilakukan oleh Novianti yaitu mengevaluasi penggunaan *board game* untuk meningkatkan motivasi belajar siswa, dan hasilnya menunjukkan adanya peningkatan motivasi sesudah media tersebut diterapkan [13]. Penelitian lain oleh Afifah yaitu mengkaji penggunaan permainan ular tangga dalam pembelajaran matematika pada siswa kelas II juga menunjukkan bahwa media ini mampu meningkatkan motivasi belajar siswa [14]. Sementara itu, penelitian lain yang dilakukan oleh Sekar Langit yaitu mengombinasikan model pembelajaran Problem Based Learning (PBL) dengan media Board Game ular tangga pada siswa kelas IV. Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa media Board Game tidak hanya mampu meningkatkan motivasi belajar, tetapi juga membuat siswa lebih aktif dan bersemangat mengikuti kegiatan pembelajaran karena unsur permainan yang menarik [15]. Meskipun demikian, kajian yang ada masih terbatas pada mata pelajaran tertentu. Belum banyak penelitian yang menelaah secara spesifik bagaimana board game dapat meningkatkan motivasi belajar pada mata pelajaran IPAS, yang memiliki karakteristik materi berbeda dan seringkali dianggap kurang menarik oleh siswa. Dengan demikian, terdapat celah penelitian (*research gap*) yang perlu dijawab, yaitu melihat pengaruh board game dalam konteks mata pelajaran IPAS di kelas 4 SD.

Selain mengisi celah tersebut, penelitian ini memperluas pengetahuan kita tentang fungsi board game sebagai alat pembelajaran inovatif di sekolah dasar. Fokus dari penelitian ini adalah konteksnya. Jika penelitian terdahulu menggunakan board game untuk mengajar matematika, penelitian ini berfokus pada mata pelajaran IPAS, yang memiliki karakteristik materi yang berbeda. Hal ini penting karena setiap mata pelajaran memerlukan pendekatan yang berbeda untuk mendorong siswa untuk belajar. Oleh karena itu, efektifitas board game untuk mendorong siswa untuk belajar tidak dapat digeneralisasi. Selain itu, penelitian ini menggunakan board game yang disesuaikan dengan konten mata pelajaran IPAS. Ini memberikan kontribusi baru tentang metode untuk mengembangkan media berbasis permainan dalam pembelajaran sekolah dasar. Penelitian ini memiliki konsekuensi praktis dan teoretis. Secara praktis, penelitian ini dapat membantu guru membuat media pembelajaran kreatif yang sesuai dengan siswa SD. Guru dapat menggunakan board game sebagai sarana untuk mengurangi kejenuhan dan meningkatkan keterlibatan siswa. Adapun teori yang memperkuat hasil penelitian diatas yaitu, menurut Sadiman, (2006) menyatakan bahwa media pembelajaran berbentuk permainan memiliki kelebihan yaitu: a.) mampu menarik minat serta perhatian siswa, b.) dapat memungkinkan adanya partisipasi aktif, c.) secara langsung dapat memberi umpan balik, d.) memungkinkan adanya konsep yang diterapkan serta peran secara langsung, e.) bersifat luwes, f.) permainan merupakan sesuatu yang mudah dibuat dan diperbanyak [16]. Berdasarkan hasil penelitian sebelumnya dan teori tersebut, dapat disimpulkan bahwa ada kesamaan dalam keberhasilan penerapan pembelajaran dengan media *Board Game*. Penggunaan *Board Game* dalam pembelajaran terbilang efektif, dengan hal ini dapat mendorong siswa untuk berpartisipasi lebih aktif dalam pembelajaran. Oleh karena itu peneliti ingin menerapkan media *Board Game* terhadap motivasi belajar siswa. Penelitian ini bertujuan untuk mencari pengaruh media *Board Game* terhadap motivasi belajar siswa.

## II. METODE

Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif. Jenis metode yang dipilih dalam penelitian ini menggunakan *Pre-Eksperimental* dengan *one grup pretest-posttest* desain. Penelitian ini tidak menggunakan kelas pembandingan, penelitian ini hanya menggunakan satu perlakuan atau satu kelompok. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh media pembelajaran Board Game terhadap motivasi belajar siswa dalam satu kelas dengan membuat perbandingan antara kondisi sebelum dan sesudah perlakuan. Pada tes awal (*pretest*) dilaksanakan pada awal pembelajaran, kemudian siswa diberikan perlakuan yaitu penerapan media pembelajaran Board Game “Ular Tangga”. Setelah itu, seluruh siswa diberikan tes akhir (*posttest*) untuk mengetahui sejauh mana pengaruh media pembelajaran Board Game terhadap motivasi belajar siswa. Berikut adalah tabel desain penelitian *one group pretest posttest*.

**Tabel One Group Pretest-Posttest Design**

<i>Pretest</i>	<i>Treatment</i>	<i>Posttest</i>
$O_1$	$X$	$O_2$

Keterangan:

$O_1$  = *Pre-test* (sebelum diberikan perlakuan)

$X$  = *Treatment* (pembelajaran menggunakan media Board Game)

$O_2$  = *Post-test* (setelah diberikan perlakuan)

Sampel dalam penelitian ini mencakup seluruh siswa kelas IV di SD Negeri Kedungrejo 1, yang berjumlah 30 orang. Teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah *random sampling*, yaitu metode pengambilan sampel secara acak dari populasi tanpa mempertimbangkan tingkatan atau lapisan tertentu dalam populasi tersebut [17].

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah kuesioner. Kuesioner berisi pernyataan yang telah disesuaikan dengan indikator motivasi belajar. Berdasarkan teori para ahli menjelaskan bahwa terdapat enam indikator motivasi belajar, yaitu (1) adanya hasrat dan keinginan berhasil, (2) adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar, (3) adanya harapan dan cita-cita masa depan, (4) adanya penghargaan dalam belajar, (5) adanya kegiatan yang menarik dalam belajar, dan (6) adanya lingkungan belajar yang kondusif, sehingga memungkinkan seseorang siswa dapat belajar dengan baik [18]. Teknik pengumpulan data yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah data hasil dari pemberian kuesioner sebelum memperoleh perlakuan (*pre-test*), dan data hasil dari pemberian kuesioner setelah memperoleh perlakuan (*post-test*). Kuesioner yang digunakan berbentuk checklist dengan menggunakan skala Likert. Kualitas instrumen diukur dengan uji validitas, uji reabilitas, dan uji ahli di bidangnya.

Uji Validitas digunakan untuk memastikan bahwa alat ukur (misalnya kuesioner, tes, atau media pembelajaran) benar-benar mengukur apa yang seharusnya diukur sesuai dengan tujuan penelitian, tujuannya untuk memastikan pernyataan atau isi dari instrument sesuai dengan indikator yang diteliti dan menjamin bahwa hasil penelitian mencerminkan fakta sebenarnya, bukan hanya sekedar kebetulan. Uji Reabilitas digunakan untuk memastikan bahwa alat ukur memberikan hasil yang konsisten. Tujuannya untuk menjamin bahwa instrument tidak berubah-ubah hasilnya jika digunakan berulang kali. Uji ahli dibidangnya digunakan untuk mendapatkan masukan dari pakar atau ahli untuk menilai instrument, media, atau rancangan penelitian sudah sesuai dengan standar dan tujuan penelitian dan memastikan bahwa alat ukur, media, atau desain penelitian layak digunakan. Analisis data yang digunakan, yaitu (1) uji normalitas untuk mengetahui apakah sampel yang diambil berdistribusi normal atau tidak. (2) Uji hipotesis untuk menganalisis ada atau tidak adanya pengaruh media Board Game terhadap motivasi belajar siswa melalui rumus uji *paired sample t-test* dengan menggunakan SPSS. Pembagian kategori motivasi belajar menurut Arikunto dalam jurnal diberikan pada Tabel 1 [19].

Tabel 1. Kategori Motivasi Belajar Siswa

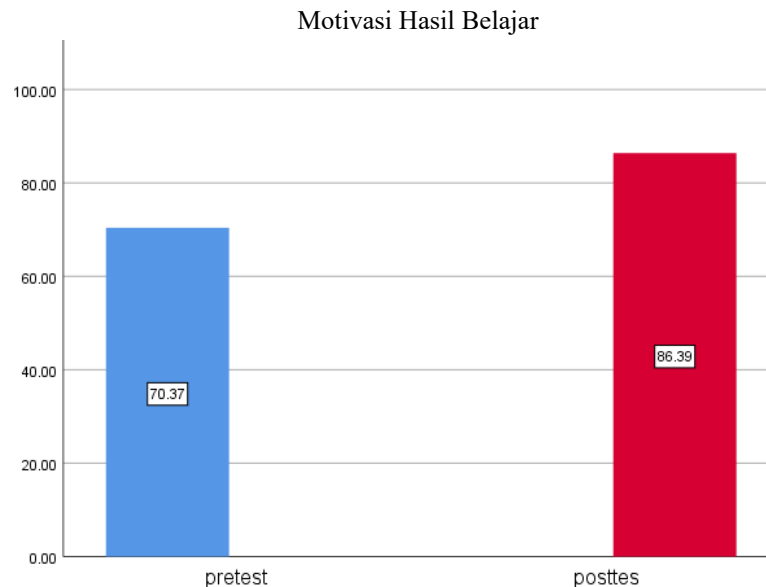
No.	Rentang Presentase Hasil Motivasi Belajar	Kategori
1.	80% - 100%	Sangat Baik
2.	66% - 79 %	Baik
3.	56 % - 65 %	Cukup
4.	40 % - 55 %	Kurang
5.	< 39 %	Sangat Kurang

Rumus Menghitung presentase motivasi belajar siswa adalah sebagai berikut :

$$\text{Presentasi motivasi} = \frac{\text{jumlah skor yang diperoleh}}{\text{skor maksimum}} \times 100\%$$

### III. HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh media board game terhadap motivasi belajar siswa kelas IV SD. Motivasi siswa selama pembelajaran diukur menggunakan kuesioner motivasi belajar. Kuesioner motivasi belajar ini diberikan pada saat *pretest* dan *posttest* untuk melihat motivasi sebelum dan sesudah diberikan *board game*. Hasil motivasi belajar diberikan pada Gambar 1.

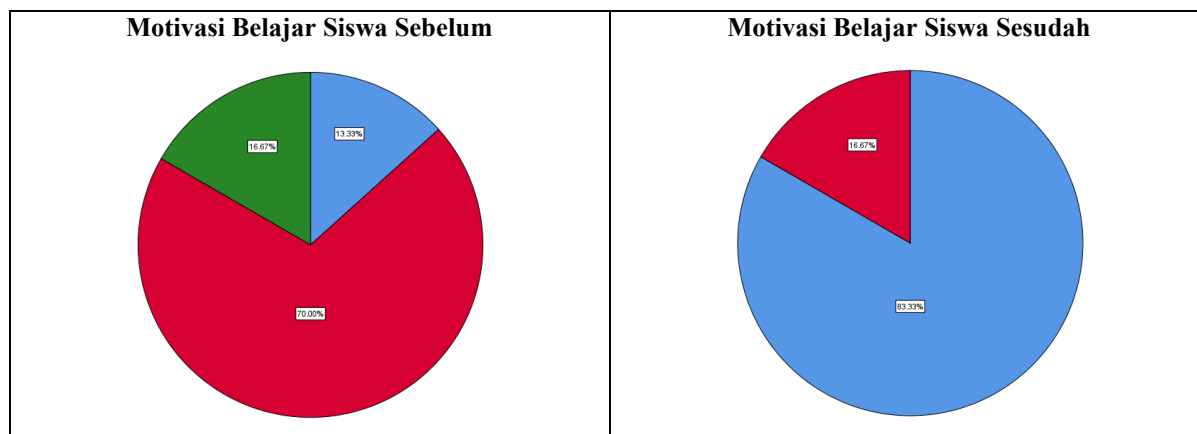


Gambar 1. Hasil Motivasi Belajar Siswa

Berdasarkan gambar diagram diatas dapat diketahui bahwa selama proses pembelajaran hasil motivasi belajar siswa sebelum diterapkan media *board game* sebesar 70.37% dengan kriteria baik dan hasil motivasi belajar siswa sesudah diterapkan media *board game* sebesar 86.39% dengan kriteria sangat baik. Hasil ini menunjukkan adanya peningkatan hasil motivasi belajar sebelum dan sesudah diterapkan media *board game*, yang artinya media *board game* memberikan dampak positif terhadap motivasi belajar siswa. Siswa terlihat lebih antusias dan aktif selama pembelajaran berlangsung. Mereka lebih terlibat dalam kegiatan belajar dan tampak lebih bersemangat dalam menyelesaikan tugas-tugas yang diberikan. Suasana kelas juga menjadi lebih hidup dan menyenangkan karena siswa merasa tertantang dan terhibur dengan permainan yang diberikan.

Kenaikan persentase motivasi belajar dari 70.37% menjadi 86.39% menandakan adanya peningkatan minat dan semangat belajar siswa sesudah pembelajaran menggunakan *board game*. Selain itu, siswa menjadi lebih mudah memahami materi karena pembelajaran dikemas dengan cara yang menyenangkan. Interaksi antar siswa juga meningkat karena *board game* mendorong mereka untuk bekerja sama, berdiskusi, dan saling membantu. Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran yang interaktif dan kreatif seperti *board game* dapat menciptakan pengalaman belajar yang lebih bermakna.

Hasil persentase motivasi belajar yang dikelompokkan berdasarkan kategori diberikan pada Gambar 2.



Gambar 2. Hasil Motivasi Belajar Sebelum dan Sesudah diberikan Media *Board Game*

Berdasarkan Gambar 2, motivasi belajar sebelum diterapkan media *Board Game* menunjukkan bahwa dari 30 peserta didik ada 13.33% dalam kategori sangat baik, ada 70.00% dengan kategori baik, dan 16.67% dalam kategori cukup. Sedangkan hasil motivasi belajar siswa sesudah diterapkan media *Board Game* menunjukkan bahwa dari 30 peserta didik 83.33% dalam kategori sangat baik, dan 16.67% dalam kategori baik. Terdapat perbedaan antara hasil motivasi belajar siswa sebelum dan sesudah diterapkan media *Board Game*, sehingga dapat disimpulkan bahwa pembelajaran menggunakan media dapat meningkatkan motivasi belajar siswa.

Sebelum dilakukan uji hipotesis dilakukan uji normalitas terhadap data yang telah dikumpulkan. Hasil uji normalitas *Shapiro-wilk* menunjukkan bahwa hasil pretest menunjukkan 0.121 nilai  $p\text{-value} > 0.05$ , dan hasil posttest menunjukkan 0.136 nilai  $p\text{-value} > 0.05$  yang artinya data berdistribusi normal sehingga dapat di uji statistik parametrik menggunakan *paired t-test*. Hasil uji *paired t-test* menunjukkan bahwa nilai signifikansi sebesar  $0.000 < 0.05$  maka dapat dinyatakan  $H_1$  diterima, yang artinya ada pengaruh media *Board Game* terhadap motivasi belajar siswa kelas IV SD.

Hal ini sejalan dengan hasil penelitian Zuliyani yang menunjukkan bahwa media pembelajaran memiliki korelasi yang kuat yaitu 73,2%, dapat disimpulkan bahwa semakin media pembelajaran diterapkan maka semakin berpengaruh terhadap motivasi belajar peserta didik [20]. Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas IV SD Negeri Kedungrejo 1 menyatakan bahwa peserta didik lebih cepat memahami materi yang disampaikan melalui media pembelajaran yang diberikan. Dengan demikian, media board game dapat dijadikan salah satu alternatif metode pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan motivasi belajar siswa di sekolah dasar. Guru dapat memanfaatkan media ini agar pembelajaran menjadi lebih variatif dan siswa lebih termotivasi dalam proses belajar.

#### IV. SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, motivasi belajar siswa kelas IV SD Negeri Kedungrejo 1 mengalami peningkatan sesudah diterapkannya media board game dalam proses pembelajaran. Persentase motivasi belajar siswa naik dari 70.37% dengan kriteria baik menjadi 86.39% dengan kriteria sangat baik. Selain itu, kategori motivasi sebelum dan sesudah penggunaan media board game juga menunjukkan peningkatan signifikan, di mana mayoritas siswa berada pada kategori sangat baik sesudah perlakuan. Hasil uji *paired t test* membuktikan bahwa ada pengaruh media *board game* terhadap motivasi belajar siswa kelas IV SD.

## 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=2ahUKewigtJWE4dqKAxUqwTgGHaoQOEa8Q6AF6BAgKEAI](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=2ahUKewigtJWE4dqKAxUqwTgGHaoQOEa8Q6AF6BAgKEAI)
- [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.
- [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 Antarmuka 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&gbp v=1&dq=HB+Uno+-+2023&printsec=frontcover](https://www.google.co.id/books/edition/Teori_Motivasi_dan_Pengukurannya/IOqoEAAQBAJ?hl=id&gbp v=1&dq=HB+Uno+-+2023&printsec=frontcover)
- [19] S. Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. 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.

**Conflict of Interest Statement:**

The author declares that the research was conducted in the absence of any commercial or financial relationships that could be construed as a potential conflict of interest.