Sindoro
CENDIKIA PENDIDIKAN
ISSN: 3025-6488

Vol. 18 No 2 2025
Palagiarism Check 02/234/67/78 Prev
DOI: 10.9644/sindoro.v3i9.252

PENERAPAN MEDIA BOARD GAME DALAM MENINGKATKAN HASIL BELAJAR MATEMATIKA PADA MATERI NILAI TEMPAT SISWA KELAS III SDN SIDOKARE 3

Nila Rutbatul Ulya[1], Fajar Nur Yasin[2], Eka Marjiastuti[3]
Universitas Nahdlatul Ulama Sidoarjo[1], Nilaru22@Gmail.com[1]
Universitas Nahdlatul Ulama Sidoarjo[2], fajarnuryasin.pgsd@unusida.ac.id[2]
SDN Sidokare 3, Dinas Pendidikan Kabupaten Sidoarjo[3], ekamarjiastuti489@gmail.com[3]

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar matematika siswa kelas III SDN Sidokare 3 pada materi nilai tempat melalui penggunaan media *board game*. Latar belakang penelitian ini adalah rendahnya minat dan hasil belajar siswa terhadap konsep nilai tempat yang bersifat abstrak. Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam dua siklus, dengan tahap perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Subjek penelitian terdiri dari 25 siswa. Data dikumpulkan melalui observasi aktivitas belajar dan tes hasil belajar. Hasil penelitian menunjukkan peningkatan hasil belajar dan aktivitas siswa setelah penerapan media *board game*. Siswa menjadi lebih antusias, aktif, dan mudah memahami materi yang diajarkan. Dengan demikian, media *board game* efektif digunakan untuk meningkatkan hasil belajar matematika siswa sekolah dasar.

Kata Kunci: *Board game, hasil belajar, matematika, nilai tempat, sekolah dasar.*

Abstract

This study aims to improve the mathematics learning outcomes of third-grade students at SDN Sidokare 3 on the topic of place value through the use of *board game* media. The research background was the low student interest and achievement in understanding the abstract concept of place value. The study applied Classroom Action Research (CAR) in two cycles consisting of planning, implementation, observation, and reflection. The subjects were 25 students. Data were collected through learning activity observations and achievement tests. The results showed an improvement in students' learning outcomes and participation after the use of *board game* media. Students became more enthusiastic, active, and better understood the material. Thus, *board game* media is effective in enhancing mathematics learning outcomes in elementary schools.

***Keywords**: Board game, learning outcomes, mathematics, place value, elementary school.*

Article History
Received: Desember 2025
Reviewed: Desember 2025
Published: Desember 2025
Plagirism Checker No 234.GT8.,35
Prefix DOI : Prefix DOI : 10.8734/Sindoro.v1i2.365
Copyright : Author Publish by : Sindoro

This work is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License

PENDAHULUAN

Pembelajaran matematika di sekolah dasar mempunyai peran penting dalam membentuk kemampuan berpikir logis dan sistematis peserta didik. Namun pada kenyataannya, banyak peserta didik menganggap matematika sebagai mata pelajaran yang sulit dan membosankan karena materinya bersifat abstrak [1]. Salah satu materi yang paling umum menimbulkan

Vol. 18 No 2 2025
Palagiarism Check 02/234/67/78 Prev
DOI: 10.9644/sindoro.v3i9.252

kesulitan kepada peserta didik kelas rendah ialah pokok bahasan mengenai nilai tempat bilangan, karena konsepnya yang membutuhkan pemahaman hubungan antara angka dan posisinya dalam bilangan [2].

Hasil observasi di sekolah dasar menunjukkan bahwa sebagian besar pendidik masih menerapkan pendekatan penyampaian materi secara lisan disertai pemberian tugas latihan. dalam pembelajaran matematika. Media yang digunakan juga terbatas pada papan tulis dan buku teks, membuat pelajaran menjadi tidak menarik dan peserta didik cenderung pasif [3]. Kondisi hal tersebut menyebabkan minat serta capaian belajar peserta didik menjadi rendah khususnya pada materi nilai tempat bilangan.

Menurut [4] pemanfaatan media pembelajaran mampu mendukung guru dalam menyajikan materi secara lebih menarik., meningkatkan keinginan untuk belajar, serta memaksimalkan kemampuan dan progres belajar peserta didik. Media yang baik harus mampu menjembatani konsep abstrak menjadi konkret agar mudah dipahami oleh peserta didik usia sekolah dasar [5]

Salah satu alternatif media yang mungkin digunakan adalah media *board game*. *Board game* merupakan *game* berbasis papan yang dikembangkan agar terbentuk lingkungan belajar yang nyaman dan penuh interaksi. Melalui permainan, peserta didik tidak hanya belajar konsep yang berkaitan dengan matematika tetapi juga berlatih menganalisis secara mendalam, berkolaborasi, dan memecahkan masalah [6]. Pembelajaran melalui permainan membangun persepsi bahwa belajar adalah kegiatan yang menyenangkan (learning is fun) sehingga peserta didik lebih aktif dan termotivasi dalam memahami materi [7]

Dengan penerapan media board game pada pembelajaran matematika materi nilai tempat, peserta didik dapat belajar secara langsung dan berpartisipasi aktif dalam menentukan nilai angka berdasarkan posisinya. Aktivitas bermain ini memungkinkan peserta didik memperoleh pemahaman terhadap konsep nilai tempat melalui pengalaman langsung, bukan hanya hafalan.

Sejalan dengan latar belakang yang telah dijelaskan, penelitian ini dilakukan dengan judul "Penerapan Media Board Game untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Materi Nilai Tempat pada Peserta didik Kelas 3 SDN Sidokare 3." Penelitian ini bertujuan untuk memaksimalkan progres belajar peserta didik melalui penerapan media pembelajaran yang menarik, interaktif, dan sebanding dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menerapkan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) atau dikenal sebagai *Classroom Action Research (CAR),* yang dilakukan melalui kolaborasi antara peneliti, guru kelas, dan rekan sejawat. Metode ini dipilih sebagai upaya untuk meningkatkan efektivitas pelaksanaan pembelajaran serta hasil belajar peserta didik melalui langkah-langkah yang direncanakan secara sistematis dan terencana. Melalui metode PTK, peneliti dapat mengenali masalah yang ada di kelas, kemudian merancang, melaksanakan, mengamati, dan mengevaluasi tindakan yang dilakukan.

Fokus utama penelitian ini adalah peningkatkan hasil belajar peserta didik dalam materi nilai tempat pada mata pelajaran Matematika melalui penerapan media pembelajaran Board Game yang interaktif dan menyenangkan.

Penelitian dilaksanakan di SDN Sidokare 3, Kecamatan Sidoarjo, Kabupaten Sidoarjo, dengan subjek penelitian sebanyak 25 peserta didik kelas III yang terdiri dari 13 siswi dan 12 siswa. Pemilihan subjek dan lokasi didasarkan pada hasil observasi awal yang mengindikasikan rendahnya Hasil Belajar peserta didik dalam materi nilai tempat pada mata pelajaran Matematika . Selain itu, sekolah memberikan dukungan penuh terhadap implementasi inovasi pembelajaran yang dirancang oleh peneliti.

Sindoro
CENDIKIA PENDIDIKAN
ISSN: 3025-6488
Vol. 18 No 2 2025
Palagiarism Check 02/234/67/78 Prev
DOI: 10.9644/sindoro.v3i9.252

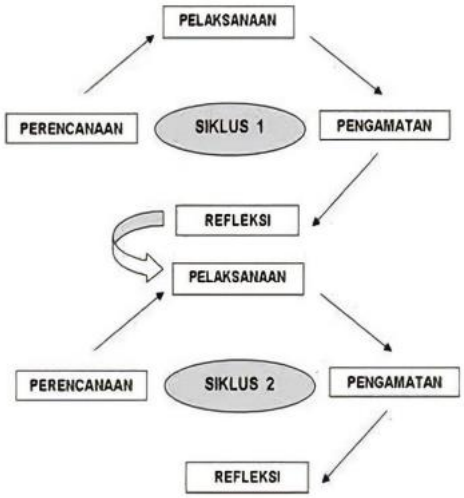
Penelitian ini menggunakan *board game* sebagai media utama, tepatnya kumpulan table yang mana pada tabel tersebut terdapat beberapa angka mulai dari satuan, puluhan, ratusan hingga ribuan yang mana hal tersebut juga berfungsi sebagai rangsangan visual untuk membantu peserta didik dalam menyelesaikan masalah terkait nilai tempat. Peneliti juga menyiapkan perangkat pembelajaran yang sesuai dengan Kurikulum Merdeka dengan pendekatan deep learning untuk kelas III pada semester ganjil. Dalam pengumpulan data, peneliti menggunakan lembar observasi untuk mencatat aktivitas guru dan peserta didik, serta tes tertulis guna mengukur hasil belajar peserta didik sebelum dan sesudah tindakan dilakukan.

Menurut [8], model atau desain Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dikembangkan oleh Kemmis dan McTaggart sering digunakan karena strukturnya sederhana sehingga mudah dipahami. Setiap siklus dalam model ini mencakup empat komponen, yaitu:

1. Perencanaan, yaitu menyusun rencana tindakan secara rinci sebagai upaya perbaikan terhadap permasalahan yang muncul.
2. Pelaksanaan, yakni menjalankan tindakan sesuai rencana yang telah disusun.
3. Observasi, yaitu melakukan pengamatan terhadap hasil atau dampak yang muncul di kelas setelah tindakan diberikan.
4. Refleksi, yaitu menelaah dan mengevaluasi temuan yang diperoleh dari proses observasi.

Untuk penjelasan lebih rinci, dapat dilihat pada gambar berikut:

Gambar 1



Sumber: [8]

Sebelum memulai siklus pertama, peneliti melakukan observasi awal untuk mengidentifikasi permasalahan yang dihadapi peserta didik di kelas. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan guru kelas, ditemukan bahwa sebagian besar peserta didik mengalami kesulitan menyelesaikan atau memahami terkait materi nilai tempat. Oleh sebab itu, peneliti merancang tindakan dengan memanfaatkan media board game dalam proses pembelajaran.

Pada tahap perencanaan, peneliti menyiapkan perangkat ajar seperti modul pembelajaran, media *board game* serta instrumen penilaian. Selain itu, lembar observasi juga dipersiapkan untuk memantau keterlibatan guru dan siswa sehingga data yang diperoleh relevan dengan tujuan penelitian.

Pada tahap pelaksanaan, media *board game* diterapkan dalam kegiatan pembelajaran materi milai tempat di kelas III. Proses ini berlangsung selama dua siklus, masing-masing terdiri dari satu kali pertemuan dengan durasi 2 × 35 menit. Selama pembelajaran berlangsung, guru kelas bersama rekan sejawat melakukan observasi untuk mendokumentasikan aktivitas guru dan siswa secara sistematis.

Sindoro
CENDIKIA PENDIDIKAN
ISSN: 3025-6488
Vol. 18 No 2 2025
Palagiarism Check 02/234/67/78 Prev
DOI: 10.9644/sindoro.v3i9.252

Tahap observasi dilakukan untuk memantau keterlibatan guru saat menyampaikan materi dan partisipasi aktif siswa selama pembelajaran. Data dikumpulkan menggunakan lembar observasi yang telah disusun sebelumnya. Selain itu, peneliti juga melakukan tes tertulis untuk mengukur hasil belajar siswa sebelum pelaksanaan tindakan (pre-test) dan setelah masing-masing siklus (post-test).

Tahap refleksi dilakukan setelah seluruh data dikumpulkan, melibatkan peneliti, guru kelas, dan rekan sejawat. Pada tahap ini, hasil pelaksanaan tindakan dianalisis untuk mengetahui efektivitasnya serta menentukan perbaikan yang diperlukan untuk siklus berikutnya. Apabila indikator yang telah ditetapkan belum tercapai, maka tindakan akan disempurnakan dan dilanjutkan ke siklus selanjutnya.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini meliputi observasi dan tes tertulis. Observasi digunakan untuk memantau aktivitas guru dan siswa selama proses pembelajaran, sedangkan tes tertulis digunakan untuk mengevaluasi hasil belajar siswa dalam materi nilai tempat sebelum dan sesudah tindakan diberikan.

Variabel utama yang diteliti adalah hasil belajar siswa, yaitu kemampuan menyelesaikan soal soal dengan baik dalam materi nilai tempat. Penilaian dilakukan menggunakan tes tertulis dengan kriteria sebagai berikut:

Tabel 1. Pedoman Kategori Persentase Hasil Belajar

Kategori	Rentang presentasi
Sangat baik	81% - 100%
Baik	61% - 80%
Cukup	41% - 60%
Kurang	21% - 40%
Kurang sekali	0% - 20%

Data yang diperoleh dianalisis secara kuantitatif, dan hasil observasi dianalisis menggunakan rumus persentase sebagai berikut:

$$P = \frac{F}{N}\ x\ 100\%$$

Keterangan:
P = persentase keterlaksanaan aktivitas
F = frekuensi kejadian yang diamati
N = jumlah item yang diamati

Sedangkan hasil tes kemampuan berpikir kreatif peserta didik dianalisis menggunakan rumus :

$$NP = \frac{R}{SM}\ x\ 100\%$$

Keterangan:
NP = nilai persentase
R = skor yang diperoleh peserta didik
SM = skor maksimal

Penelitian ini dianggap berhasil apabila memenuhi tiga indikator utama, yaitu: (1) tingkat keterlaksanaan aktivitas guru mencapai minimal 80%, yang masuk kategori sangat baik; (2) tingkat partisipasi siswa selama pembelajaran minimal 80%, juga termasuk kategori sangat baik; dan (3) rata-rata Hasil belajar siswa pada materi nilai tempat mencapai paling sedikit 80%, yang dikategorikan sangat kreatif.

Sindoro
CENDIKIA PENDIDIKAN
ISSN: 3025-6488
Vol. 18 No 2 2025
Palagiarism Check 02/234/67/78 Prev
DOI: 10.9644/sindoro.v3i9.252

Melalui tahapan-tahapan sistematis dan indikator yang telah ditetapkan tersebut, diharapkan hasil penelitian ini dapat memberikan sumbangsih nyata terhadap peningkatan hasil belajar peserta didik, khususnya pada materi nilai tempat.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini memiliki tujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas III SDN Sidokare 3 Sidoarjo Pada materi Nilai tempat dengan menggunakan media board game. Penelitian dilaksanakan dalam dua siklus, di mana setiap siklus terdiri atas tahap perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Data yang dikumpulkan meliputi aktivitas guru selama pembelajaran, keaktifan siswa, serta perkembangan kemampuan berpikir kreatif peserta didik.

Sebelum penerapan tindakan, peneliti melakukan observasi awal untuk mengidentifikasi permasalahan yang ada di kelas. Hasil observasi menunjukkan bahwa hasil belajar siswa masih tergolong rendah, Khusus nya pada materi nilai tmepat dan beberapa siswa masih belum bisa menjawab soal dengan benar. Berdasarkan hasil temuan tersebut, diketahui bahwa hanya 7,69% siswa yang mencapai nilai sesuai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) sebesar 75, oleh karena itu, diperlukan inovasi dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

Pada siklus pertama, peneliti menyiapkan perangkat pembelajaran berupa modul, media Board Game, Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD), serta instrumen penilaian. Media Board game dimanfaatkan sebagai alat visual untuk merangsang daya imajinasi siswa sehingga dapat memudahkan mereka dalam mengerjakan soal nilai tempat. Pelaksanaan pembelajaran pada siklus I dilakukan pada tanggal 01 Oktober 2025 dengan durasi 2 × 35 menit.

Berdasarkan hasil observasi, aktivitas guru mencapai 83,5% yang masuk dalam kategori sangat baik. Guru mampu mempersiapkan media pembelajaran, memandu diskusi, memberikan umpan balik, serta menjalankan pembelajaran sesuai perencanaan. Namun, masih ditemukan kendala seperti suara guru yang kurang terdengar jelas saat penyampaian materi dan penggunaan media yang belum optimal.

Aktivitas siswa dalam pembelajaran juga tergolong sangat baik dengan persentase 81%. Para siswa aktif dalam diskusi, berani mengemukakan pendapat, serta mampu menyelesaikan tugas. Meskipun begitu, beberapa aspek masih perlu ditingkatkan, seperti fokus terhadap penjelasan guru yang baru mencapai 77%, serta sikap menghargai pendapat teman yang masih berada di angka 72%.

Hasil evaluasi terkait hasil belajar siswa menunjukkan bahwa tingkat ketuntasan klasikal baru mencapai 7,69%, atau hanya 1 dari 25 siswa yang memenuhi KKTP. Kondisi ini menunjukkan bahwa efektivitas pembelajaran masih perlu ditingkatkan, sehingga perbaikan dilakukan pada siklus kedua.

Pada siklus II, peneliti melakukan sejumlah perbaikan, di antaranya memperbesar ukuran media Game board dan menempelkannya di papan tulis agar lebih mudah dilihat seluruh siswa. Pengelolaan kelas juga ditingkatkan, serta guru memperbaiki cara penyampaian materi dan meningkatkan interaksi selama pembelajaran berlangsung.

Siklus kedua dilaksanakan pada 03 Mei 2025. Hasil pengamatan menunjukkan adanya peningkatan signifikan pada aktivitas guru, dengan capaian 100% di seluruh aspek yang diamati. Guru berhasil menciptakan suasana kelas yang lebih kondusif, memanfaatkan media secara maksimal, serta memberikan motivasi dan penghargaan bagi siswa.

Partisipasi siswa juga meningkat hingga mencapai 93%. Mereka tampak lebih aktif, percaya diri, dan antusias mengikuti kegiatan belajar. Kemampuan dalam memahami soal, penyelesaian permasalahan nilai tempat, menjawab pertanyaan guru, serta membuat kesimpulan meningkat, bahkan aspek keberanian menyampaikan ide dan kemampuan menyimpulkan hasil diskusi mencapai 100%.

Sindoro
CENDIKIA PENDIDIKAN
ISSN: 3025-6488
Vol. 18 No 2 2025
Palagiarism Check 02/234/67/78 Prev
DOI: 10.9644/sindoro.v3i9.252

Nilai has menunjukkan peningkatan yang signifikan. Persentase ketuntasan belajar secara klasikal melonjak hingga mencapai 92,3%, dengan 23 dari 25 peserta didik berhasil memperoleh nilai di atas standar Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) Hasil ini memberikan bukti bahwa penggunaan media board game efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada materi nilai tempat.

Secara keseluruhan, hasil penelitian mengindikasikan bahwa Penggunaan media board game berkontribusi besar terhadap peningkatan aktivitas guru, keterlibatan aktif siswa, serta peningkatan hasil belajar siswa dalam pembelajaran matematika Seluruh tolok ukur keberhasilan yang ditetapkan, yakni minimal 80% untuk keterlaksanaan aktivitas guru, keaktifan siswa, dan tingkat ketuntasan belajar, telah tercapai dengan baik pada pelaksanaan siklus kedua.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan dalam dua siklus, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media board game efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas III SDN Sidokare 3 Sidoarjo pada materi nilai tempat . Peningkatan signifikan tampak pada aspek keterlibatan guru, partisipasi aktif siswa, serta hasil kemampuan berpikir kreatif siswa.

Pada siklus pertama, penerapan media board game telah menunjukkan adanya perkembangan dalam hasil belajar siswa selama pembelajaran, meskipun hasilnya belum maksimal. Beberapa kelemahan seperti ukuran media yang kurang memadai, pengelolaan kelas yang belum optimal, serta penyampaian instruksi yang masih perlu diperjelas masih menjadi kendala. Melalui proses refleksi dan perbaikan yang dilakukan pada siklus kedua, kegiatan pembelajaran menjadi lebih terarah, interaktif, dan menarik bagi siswa.

Secara detail, pada siklus kedua, keterlaksanaan aktivitas guru mencapai 100%, partisipasi siswa meningkat menjadi 93%, dan tingkat ketuntasan klasikal kemampuan berpikir kreatif siswa mencapai 92,3%, melebihi indikator keberhasilan yang ditetapkan yaitu minimal 80%. Hasil ini membuktikan bahwa penggunaan media board game secara tepat dapat membantu siswa menyelesaikan soal soal yang sebelumnya mereka tidak bisa mengerjakan dengan baik, mempermudah mereka dalam memahami materi, serta meningkatkan nilai hasil belajar siswa.

Salah satu keunggulan dari penelitian ini adalah penerapan media board game dalam pembelajaran matematika . Penggunaan media board game berfungsi sebagai sarana visual yang dapat merangsang imajinasi, mempermudah siswa, serta membantu siswa dalam menyelesaikan permasalahan pada nilai tempat.

Penelitian ini juga membuktikan bahwa penggunaan media visual tidak hanya berkontribusi pada peningkatan hasil belajar siswa, tetapi juga menciptakan suasana kelas yang lebih nyaman, menyenangkan, interaktif, serta meningkatkan partisipasi aktif siswa dalam proses belajar mengajar. Dengan demikian, penerapan media board game dapat menjadi solusi alternatif yang efektif untuk mengatasi rendahnya hasil belajar pada materi nilai tempat.

Secara keseluruhan, temuan penelitian ini memberikan kontribusi nyata bagi guru sekolah dasar dalam menentukan strategi pembelajaran Matematika yang lebih sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan peserta didik. Selain itu, media board game ini juga dapat dijadikan sebagai inovasi yang dapat diterapkan pada materi pelajaran lain atau di kelas yang berbeda, guna meningkatkan hasil belajar siswa secara optimal.

DAFTAR PUSTAKA

[1] W. Mulyasari, F. Prasetya, and N. Fahrozy, “Pemahaman Konsep Pada Nilai Tempat Di Sekolah Dasar,” vol. 6, no. 2, pp. 442–452, 2023, doi: 10.31949/jee.v6i2.5295.
[2] S. N. Rohmah, *Strategi pembelajaran matematika*. Uad Press, 2021.
[3] A. P. Wulandari, A. A. Salsabila, K. Cahyani, T. S. Nurazizah, and Z. Ulfiah, “Pentingnya

Vol. 18 No 2 2025
Palagiarism Check 02/234/67/78 Prev
DOI: 10.9644/sindoro.v3i9.252

media pembelajaran dalam proses belajar mengajar," *J. Educ.*, vol. 5, no. 2, pp. 3928–3936, 2023.
[4] Y. Febrita and M. Ulfah, "Peranan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa," vol. 0812, no. 2019, pp. 181–188.
[5] T. Perkembangan and K. Jean, "PIAGET DAN PROBLEMATIKANYA PADA Pendahuluan," pp. 116–152.
[6] Z. Trinova, "Hakikat belajar dan bermain menyenangkan bagi peserta didik," *Al-Ta Lim J.*, vol. 19, no. 3, pp. 209–215, 2012.
[7] U. Kustiawan, *Pengembangan media pembelajaran anak usia dini*. Penerbit Gunung Samudera [Grup Penerbit PT Book Mart Indonesia], 2016.
[8] S. Arikunto, "Prosedur penelitian suatu pendekatan praktek," *(No Title)*, 2010.