



PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN "*MATH ADVENTURE BOARD*" TERHADAP MINAT BELAJAR MATEMATIKA SISWA KELAS IV SEKOLAH DASAR

Angraini Putri Nugraha^{1*}, Yusni Arni², Nuranisa³

^{1*,2,3} Universitas PGRI Palembang

*Email: anggrainiputrinugraha11@gmail.com, yusniarniyusuf@univpgri-palembnag.ac.id, nuranisa@univpgri-palembang.ac.id

DOI: <https://doi.org/10.37081/jipdas.v6i3.5218>

Abstrak

Rendahnya minat belajar matematika siswa sekolah dasar menjadi salah satu permasalahan dalam proses pembelajaran. Siswa cenderung kurang aktif, mudah bosan, dan kurang tertarik mengikuti pembelajaran matematika sehingga diperlukan media pembelajaran yang menarik dan interaktif. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran "Math Adventure Board" terhadap minat belajar matematika siswa kelas IV SD Negeri 136 Palembang. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode eksperimen menggunakan desain Quasi Experimental Design jenis Nonequivalent Control Group Design. Sampel penelitian berjumlah 58 siswa yang terdiri dari kelas IV B sebagai kelas kontrol dan kelas IV C sebagai kelas eksperimen yang ditentukan menggunakan teknik cluster random sampling. Hasil penelitian menunjukkan bahwa minat belajar matematika siswa pada kedua kelas sebelum perlakuan masih tergolong rendah. Setelah penerapan media pembelajaran "Math Adventure Board" pada kelas eksperimen, terjadi peningkatan minat belajar matematika siswa yang terlihat dari meningkatnya keaktifan, perhatian, ketertarikan, dan perasaan senang siswa dalam mengikuti pembelajaran. Hasil uji hipotesis menggunakan uji-t menunjukkan nilai sig. (2-tailed) sebesar $0,000 < 0,05$ sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima. Berdasarkan hasil penelitian tersebut dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran "Math Adventure Board" berpengaruh signifikan terhadap minat belajar matematika siswa kelas IV SD Negeri 136 Palembang. Media ini dapat menjadi alternatif pembelajaran yang efektif, menarik, dan menyenangkan dalam meningkatkan minat belajar matematika siswa sekolah dasar, khususnya pada materi bangun datar.

Kata Kunci: *Math Adventure Board*, Media Pembelajaran, Minat Belajar, Matematika, Sekolah Dasar, Eksperimen.

1. PENDAHULUAN

Pembelajaran matematika merupakan salah satu mata pelajaran yang sangat penting dalam meningkatkan kemampuan intelektual siswa. Dengan mempelajari matematika, siswa dapat mengembangkan kemampuan berpikir kritis, meningkatkan keahlian dalam berhitung, serta mampu mengaplikasikan konsep-konsep dasar matematika pada berbagai pelajaran lainnya, dalam mata pelajaran matematika itu sendiri, serta dalam berbagai aspek kehidupan sehari-hari (Afsari et al., 2021).

Sementara itu (Risqi & Siregar, 2023) menyatakan bahwa pembelajaran matematika di sekolah dasar memiliki tujuan untuk menumbuhkan kemampuan bernalar dan membiasakan siswa berpikir secara logis melalui proses menemukan konsep, bukan hanya menghafal rumus. Melalui pembelajaran matematika, siswa diharapkan tidak hanya mampu menghitung, tetapi juga dapat memahami makna di balik setiap konsep yang dipelajari sehingga mampu menerapkannya dalam konteks nyata. Namun, keberhasilan proses pembelajaran matematika sangat bergantung pada minat belajar siswa, karena tanpa adanya minat, siswa cenderung pasif, mudah bosan, dan kurang termotivasi untuk berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran.



Minat adalah perasaan suka dan tertarik terhadap sesuatu atau aktivitas tertentu, tanpa ada yang memaksa. Minat memiliki peran penting dalam kehidupan siswa dan memiliki dampak besar terhadap sikap serta perilaku mereka. Siswa yang memiliki minat terhadap proses belajar cenderung berusaha lebih keras dibandingkan siswa yang tidak memiliki minat dalam belajar (Aprijal et al., 2020). Minat bisa dianggap sebagai dasar awal untuk meraih keberhasilan dalam pembelajaran. Dengan minat yang ada, siswa akan termotivasi untuk ikut serta dalam proses belajar dengan sungguh-sungguh dari awal hingga akhir, sehingga hasil belajar yang memuaskan bisa dicapai (Arlina et al., 2021).

Menurut (Sinaga et al., 2025) Rendahnya minat belajar matematika menjadi salah satu penyebab utama lemahnya hasil belajar siswa sekolah dasar. Siswa sering kali menunjukkan sikap pasif serta kurang berpartisipasi dalam proses belajar ketika metode yang digunakan bersifat membosankan dan berfokus pada pengajaran dari guru. Faktanya, ketertarikan dalam belajar memiliki pengaruh yang sangat signifikan terhadap keberhasilan belajar siswa. Seorang individu yang memiliki minat belajar yang tinggi cenderung akan lebih aktif, berkonsentrasi, dan bersemangat saat mengikuti kelas. Hal ini sejalan dengan pendapat (Pitriyana & Lathiifah, 2025) yang menyatakan bahwa minat belajar sebagai kecenderungan batin yang mendorong seseorang untuk memilih, menyukai, dan tekun mengikuti suatu aktivitas belajar.

Agar siswa memiliki minat yang tinggi terhadap Pelajaran matematika, diperlukannya strategi dan media pembelajaran yang menarik serta relevan dengan karakteristik siswa sekolah dasar. Penggunaan media pembelajaran yang inovatif dapat membantu siswa memahami konsep matematika melalui pengalaman yang menyenangkan. Menurut (Prasiska et al., 2024) penggunaan media pembelajaran berbasis permainan atau board game terbukti dapat meningkatkan pemahaman dan minat siswa terhadap pembelajaran matematika. Hal ini karena media tersebut menghadirkan unsur bermain yang menumbuhkan rasa ingin tahu dan kegembiraan dalam pembelajaran.

Selain itu, (Fajriyah & Wahyud, 2025) menegaskan bahwa game based learning (GBL) berpengaruh signifikan terhadap aspek afektif siswa, termasuk minat belajar matematika. Pembelajaran berbasis permainan memungkinkan siswa untuk terlibat secara aktif dan menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan (Rahmadhea, 2024). Oleh karena itu, penggunaan media Math Adventure Board dianggap relevan untuk membantu meningkatkan minat belajar siswa terhadap mata pelajaran matematika, terutama ditingkat sekolah dasar.

Pemilihan media pembelajaran Math Adventure Board dalam penelitian ini didasarkan pada beberapa pertimbangan yang relevan dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar. Media ini dikembangkan dalam bentuk permainan papan (board game) yang mengintegrasikan unsur pembelajaran dan permainan, sehingga sesuai dengan kecenderungan siswa yang menyukai aktivitas belajar yang interaktif dan menyenangkan. Selain itu, Math Adventure Board dirancang untuk melibatkan siswa secara aktif dalam proses pembelajaran melalui penyelesaian soal-soal matematika yang dikemas dalam bentuk tantangan permainan.

Media ini juga memiliki keunggulan dalam menciptakan suasana belajar yang lebih menarik melalui adanya unsur kompetisi, kerja sama, serta interaksi antar siswa, yang secara tidak langsung dapat meningkatkan motivasi dan minat belajar. Di samping itu, penggunaan media ini dinilai praktis, mudah diterapkan di kelas, serta mampu membantu siswa dalam memahami konsep matematika secara lebih konkret dan bermakna. Dengan demikian, Math Adventure Board dipilih sebagai media pembelajaran yang diharapkan dapat menjadi solusi inovatif dalam meningkatkan minat belajar matematika siswa sekolah dasar.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang dilakukan bersama guru kelas IV C dan IV B SD Negeri 136 Palembang pada tanggal 29 Oktober 2025, diperoleh gambaran bahwa minat belajar matematika sebagian siswa masih berada pada kategori rendah. Kondisi ini terlihat dari kurangnya keaktifan siswa dalam menjawab pertanyaan saat pembelajaran berlangsung, serta hasil Nilai Ujian Tengah Semester (UTS) mata pelajaran Matematika, di mana pada kelas IV C yang berjumlah 29 siswa, terdapat 21 siswa yang belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) 65. Situasi serupa juga terlihat pada kelas IV B yang memiliki jumlah siswa sama, yaitu 29 siswa,



dengan 15 siswa di antaranya belum mencapai KKM. Jika kedua kelas tersebut digabungkan, total siswa berjumlah 58 orang dengan 36 (62%) siswa yang belum mencapai KKM.

Guru menyampaikan bahwa meskipun siswa sudah berusaha mengikuti kegiatan pembelajaran dengan baik, masih banyak yang mudah kehilangan fokus saat pembelajaran berlangsung. Siswa cenderung lebih tertarik pada kegiatan belajar yang bersifat interaktif dan melibatkan unsur permainan. Oleh karena itu, perlunya inovasi media pembelajaran yang mampu menghidupkan suasana belajar di kelas dan menumbuhkan semangat belajar matematika.

Melihat kondisi tersebut, penggunaan media pembelajaran Math Adventure Board dipandang sebagai salah satu solusi untuk meningkatkan minat belajar matematika siswa. Media ini menggabungkan konsep permainan dengan unsur tantangan dan soal-soal matematika yang sesuai dengan tingkat kemampuan siswa SD. Melalui permainan ini, siswa tidak hanya berkompetisi untuk menang, tetapi juga belajar menyelesaikan permasalahan matematika secara menyenangkan.

Dalam hal ini, teori kognitif menjadi dasar penting dalam memahami bagaimana media pembelajaran mempengaruhi minat belajar siswa. Salah satu teori kognitif yang relevan adalah teori kognitif yang dikemukakan oleh Jean Piaget. Menurut Piaget, belajar adalah proses aktif di mana siswa membangun pengetahuannya sendiri melalui pengalaman langsung serta interaksi dengan berbagai stimulus pembelajaran (Nurhayani & Salistina, 2022). Dalam pembelajaran matematika, siswa membutuhkan pengalaman yang konkret, yang mampu memicu proses berpikir seperti mengamati, mencoba, serta memecahkan masalah secara mandiri.

Hal ini sejalan dengan pemanfaatan media “Math Adventure Board” yang memberikan kesempatan kepada siswa untuk berpartisipasi aktif dalam permainan sekaligus menyelesaikan soal-soal matematika. Aktivitas tersebut memungkinkan terjadinya proses asimilasi dan akomodasi secara optimal, sehingga dapat meningkatkan fokus, ketertarikan, serta minat belajar matematika siswa. Dengan demikian, penerapan media pembelajaran berbasis permainan tidak hanya menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, tetapi juga mendukung proses kognitif siswa dalam memahami konsep matematika secara lebih bermakna (Karimah et al., 2025).

Penelitian (Shafa & Saputra, 2024) juga memperkuat bahwa pembelajaran berbasis permainan dapat meningkatkan ketertarikan dan partisipasi siswa terhadap pelajaran matematika secara signifikan. Dengan suasana belajar yang positif, siswa lebih bersemangat untuk memahami materi.

Berdasarkan permasalahan di atas, dapat disimpulkan bahwa rendahnya minat belajar matematika siswa kelas IV di SD Negeri 136 Palembang menjadi masalah yang perlu mendapatkan perhatian. Untuk itu, perlu dilakukan penelitian yang berfokus pada penerapan media pembelajaran inovatif seperti Math Adventure Board dalam pembelajaran matematika. Melalui penelitian ini, diharapkan dapat diketahui “Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Math Adventure Board Terhadap Minat Belajar Matematika Siswa Kelas IV Sekolah Dasar”.

2. METODOLOGI PENELITIAN

Pada penelitian ini yang menjadi Variabel Bebas (X) yaitu penggunaan media pembelajaran Math Adventure Board, yaitu media pembelajaran berbasis permainan papan yang digunakan dalam pembelajaran matematika materi bangun datar pada siswa kelas IV. Variabel Terikat (Y) yaitu minat belajar matematika siswa kelas IV, yang mencakup perasaan senang, ketertarikan, perhatian, dan keaktifan siswa dalam mengikuti pembelajaran matematika. Penelitian ini akan dilaksanakan di kelas IV SD Negeri 136 Palembang. metode penelitian yang dilakukan oleh peneliti menggunakan jenis kuantitatif dengan metode yang digunakan adalah metode eksperimen. Desain yang digunakan dalam penelitian ini adalah Quasi experimental design dengan jenis Nonequivalent control group design.

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas IV di SD Negeri 136 Palembang yang berjumlah 115 Orang. Sampel penelitian yaitu kelas IV B dan IV C dengan jumlah total 58 siswa.

Tahap awal dilakukan sebelum pemberian perlakuan kepada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Pada tahap ini, kedua kelas diberikan Pretest berupa angket minat belajar matematika, tahap akhir dilakukan setelah seluruh proses pembelajaran dan perlakuan selesai dilaksanakan. Pada tahap ini, kelas eksperimen dan kelas kontrol diberikan Posttest berupa angket minat belajar matematika.



Untuk mengumpulkan data dalam penelitian ini, peneliti menggunakan beberapa teknik yaitu Kuesioner (Angket) dan Dokumentasi. Pengujian menggunakan uji validitas (validitas isi dan validitas konstruk) dan uji reliabilitas (*Cornbach's Alpha*). Analisis data dalam penelitian ini dilakukan

menggunakan uji-t. Sebelum dilakukan uji hipotesis, terlebih dahulu dilakukan uji prasyarat data yang meliputi uji normalitas dan uji homogenitas, pengujian hipotesis dalam penelitian ini dilakukan menggunakan uji statistik uji-t dengan bantuan program SPSS. *Independent Sample T-Test*.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran Math Adventure Board memberikan pengaruh terhadap minat belajar matematika siswa kelas IV SD Negeri 136 Palembang. Hal tersebut dapat dilihat dari hasil angket minat belajar siswa pada kelas eksperimen dan kelas kontrol setelah diberikan perlakuan. Dengan demikian, penggunaan media pembelajaran Math Adventure Board mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menarik dan menyenangkan sehingga minat belajar matematika siswa meningkat.

1. Deskripsi

Berdasarkan pelaksanaan Pretest dan Posttest yang telah dilakukan, diperoleh skor hasil Pretest dan Posttest peserta didik kelas IV B (kelas kontrol) dan kelas IV C (kelas eksperimen) SD Negeri 136 Palembang yang disajikan pada tabel berikut.

Tabel 1. Rekapitulasi Nilai Pretest dan Posttest

	N	Descriptive Statistics				
		Minimum Statistic	Maximum Statistic	Mean Statistic	Std. Error	Std. Deviation Statistic
Pretest kelas Eksperimen	29	63	88	73.21	1.101	5.930
Posttest Kelas Eksperimen	29	84	95	88.21	.590	3.178
Pretest Kelas Kontrol	29	62	82	71.93	.805	4.334
Posttest Kelas Kontrol	29	73	85	80.24	.586	3.158
Valid N (listwise)	29					

Berdasarkan rekapitulasi data tersebut, dapat diketahui bahwa hasil Pretest kelas eksperimen memperoleh nilai minimum 63 dan maksimum 88 dengan rata-rata (mean) sebesar 73,21 serta standar deviasi 5,930. Setelah diberikan perlakuan, hasil Posttest kelas eksperimen mengalami peningkatan dengan nilai minimum 84 dan maksimum 95, rata-rata (mean) sebesar 88,21, serta standar deviasi 3,178. Sementara itu, pada kelas kontrol diperoleh hasil Pretest dengan nilai minimum 62 dan maksimum 82, rata-rata (mean) sebesar 71,93, dan standar deviasi 4,334. Pada hasil Posttest, nilai minimum menjadi 73 dan maksimum 85 dengan rata-rata (mean) sebesar 80,24 serta standar deviasi 3,158.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa kedua kelas mengalami peningkatan hasil belajar setelah pembelajaran dilaksanakan. Namun, peningkatan rata-rata hasil belajar pada kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan model atau perlakuan yang diterapkan pada kelas eksperimen memberikan pengaruh yang lebih baik terhadap peningkatan hasil belajar peserta didik dibandingkan pembelajaran pada kelas kontrol.

b. Deskripsi

Tabel 2. Hasil Uji Normalitas

Tests of Normality

	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Pretest_kelas_Eksperimen	.077	29	.200*	.979	29	.806
Posttest_Kelas_Eksperimen	.147	29	.113	.936	29	.078
Pretest_Kelas_Kontrol	.121	29	.200*	.981	29	.870
Posttest_Kelas_Kontrol	.175	29	.024	.942	29	.116

a. Lilliefors Significance Correction

Berdasarkan pada tabel perhitungan diatas menggunakan uji Shapiro-Wilk dapat dilihat bahwa data Skor minat belajar kelas eksperimen Pretest sig 0,806 > 0,05 dan Posttest sig 0,078 > 0,05 artinya



data skor minat belajar pada kelas eksperimen berdistribusi Normal. Selanjutnya pada skor minat belajar kelas kontrol Pretest sig 0,870 > 0,05 dan Posttest Sig 0,116 > 0,05 artinya data skor minat belajar pada kelas kontrol berdistribusi normal

c. Uji Homogenitas

Tabel 3. Hasil Uji Homogenitas
Test of Homogeneity of Variance

		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Minat Belajar	Based on Mean	.032	1	56	.859
	Based on Median	.051	1	56	.823
	Based on Median and with adjusted df	.051	1	55.349	.823
	Based on trimmed mean	.070	1	56	.792

Berdasarkan hasil uji homogenitas yang telah dilakukan menggunakan Levene Test of Homogeneity of Variance, diperoleh nilai signifikansi (Sig.) sebesar 0,859 > 0,05. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa varians data minat belajar pada kelas eksperimen dan kelas kontrol bersifat homogen.

d. Uji Hipotesis

Uji hipotesis dilakukan untuk mengetahui ada atau tidaknya pengaruh penggunaan media pembelajaran Math Adventure Board terhadap minat belajar matematika siswa kelas IV sekolah dasar. Pada penelitian ini, pengujian hipotesis dilakukan menggunakan uji Independent Sample t-test dengan bantuan program SPSS versi 26. Adapun kriteria pengambilan keputusan dalam uji hipotesis yaitu:

Tabel 4.6 Hasil Uji Hipotesis

Independent Samples Test

		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means					
					Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error	95% Confidence Interval of the Difference	
		F	Sig.	t				Lower	Upper
Minat Belajar	Equal variances assumed	.032	.859	-9.574	.000	-7.966	.832	-9.632	-6.299
	Equal variances not assumed			-9.574	.000	-7.966	.832	-9.632	-6.299

Berdasarkan hasil uji hipotesis yang telah dilakukan menggunakan uji Independent Sample t-test dengan bantuan program SPSS versi 26, diperoleh nilai signifikansi (Sig. 2-tailed) sebesar 0,000. Nilai tersebut menunjukkan bahwa $0,000 < 0,05$ sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima. Selain itu, berdasarkan output SPSS diperoleh nilai t_{hitung} sebesar 9,574 dengan $df = 56$. Pada taraf signifikansi 0,05 diperoleh nilai t_{tabel} sebesar 2,003, sehingga $t_{hitung} 9,574 > t_{tabel} 2,003$. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh penggunaan media pembelajaran Math Adventure Board terhadap minat belajar matematika siswa kelas IV sekolah dasar.

PEMBAHASAN PENELITIAN

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran Math Adventure Board terhadap minat belajar matematika siswa kelas IV SD Negeri 136 Palembang. Penelitian ini melibatkan dua kelas, yaitu kelas IV C sebagai kelas eksperimen yang menggunakan media pembelajaran Math Adventure Board dan kelas IV B sebagai kelas kontrol yang menggunakan pembelajaran konvensional. Metode penelitian yang digunakan adalah Quasi Experimental Design



dengan bentuk Nonequivalent Control Group Design.

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan melalui penyebaran angket minat belajar pada tahap Pretest dan Posttest, diperoleh hasil bahwa penggunaan media pembelajaran Math Adventure Board memberikan pengaruh yang signifikan terhadap minat belajar matematika siswa. Hal tersebut dibuktikan melalui hasil uji hipotesis menggunakan Independent Sample T-Test yang menunjukkan nilai Sig. (2-tailed) sebesar $0,000 < 0,05$ sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh penggunaan media pembelajaran Math Adventure Board terhadap minat belajar matematika siswa kelas IV sekolah dasar.

Berdasarkan hasil analisis deskriptif menggunakan SPSS, diperoleh bahwa data kelas eksperimen memiliki nilai Pretest minimum sebesar 63 dan maksimum sebesar 88 dengan rata-rata (mean) sebesar 73,21 serta standar deviasi sebesar 5,930. Setelah diberikan perlakuan menggunakan media pembelajaran Math Adventure Board, nilai Posttest kelas eksperimen mengalami peningkatan dengan nilai minimum sebesar 84 dan maksimum sebesar 95, rata-rata (mean) sebesar 88,21, serta standar deviasi sebesar 3,178. Hal tersebut menunjukkan bahwa minat belajar matematika siswa pada kelas eksperimen mengalami peningkatan setelah menggunakan media pembelajaran Math Adventure Board.

Sementara itu, pada kelas kontrol diperoleh nilai Pretest minimum sebesar 62 dan maksimum sebesar 82 dengan rata-rata (mean) sebesar 71,93 serta standar deviasi sebesar 4,334. Pada hasil Posttest, nilai minimum sebesar 73 dan maksimum sebesar 85 dengan rata-rata (mean) sebesar 80,24 serta standar deviasi sebesar 3,158. Meskipun kelas kontrol juga mengalami peningkatan, namun peningkatan tersebut tidak sebesar kelas eksperimen yang menggunakan media pembelajaran Math Adventure Board.

Berdasarkan data tersebut dapat diketahui bahwa rata-rata (mean) minat belajar matematika siswa pada kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol. Selain itu, standar deviasi pada kelas eksperimen setelah perlakuan lebih kecil, yang menunjukkan bahwa data lebih homogen dan peningkatan minat belajar siswa cenderung merata. Pada kelas eksperimen, siswa terlihat lebih aktif, antusias, dan lebih fokus selama mengikuti pembelajaran matematika. Sementara itu, pada kelas kontrol siswa cenderung lebih pasif karena pembelajaran masih berpusat pada guru. Perbedaan tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis permainan mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menarik dan menyenangkan bagi siswa sekolah dasar.

Penggunaan media Math Adventure Board memberikan pengalaman belajar yang berbeda bagi siswa karena proses pembelajaran dilakukan melalui aktivitas bermain sambil belajar. Adanya unsur permainan, tantangan, kerja sama kelompok, dan sistem penghargaan membuat siswa lebih tertarik untuk mengikuti pembelajaran matematika. Siswa menjadi lebih aktif bertanya, menjawab soal, serta berpartisipasi dalam kegiatan pembelajaran. Kondisi tersebut menyebabkan meningkatnya minat belajar siswa terhadap mata pelajaran matematika.

Hal ini sejalan dengan pendapat (Annuar et al., 2025) yang menyatakan bahwa Game Based Learning merupakan metode pembelajaran yang memanfaatkan elemen permainan untuk meningkatkan keterlibatan dan motivasi peserta didik sehingga pembelajaran menjadi lebih interaktif dan menyenangkan. Selain itu, (Athiyah & Amalia, 2024) menyatakan bahwa penggunaan permainan dalam pembelajaran dapat membantu guru mencapai tujuan pembelajaran secara efektif karena memiliki karakteristik yang mampu memotivasi dan menarik minat siswa terhadap materi pelajaran. Pendapat lain juga dikemukakan oleh (Maharani et al., 2024) yang menjelaskan bahwa media pembelajaran yang menarik sangat penting dalam proses belajar mengajar karena dapat meningkatkan semangat, minat, dan motivasi belajar siswa sehingga siswa menjadi lebih aktif dalam pembelajaran.

Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh (Hui & Mahmud, 2023) dalam jurnal *Frontiers in Psychology* berjudul *Influence of Game-Based Learning in Mathematics Education on the Students' Cognitive and Affective Domain: A Systematic Review*. Penelitian tersebut menunjukkan bahwa penggunaan game-based learning dalam pembelajaran matematika memberikan dampak positif terhadap aspek afektif siswa, seperti minat belajar, motivasi, keterlibatan,



dan sikap siswa dalam pembelajaran matematika. Hasil penelitian tersebut memperkuat bahwa media pembelajaran berbasis permainan mampu meningkatkan ketertarikan siswa terhadap pembelajaran matematika.

Penelitian ini juga sejalan dengan penelitian (Anggraini, 2023) dalam *Journal of Elementary Education* yang berjudul *Increase Interest in Learning Mathematics for 5th Grade Students Using Android Game-Based Learning Media*. Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis permainan dapat meningkatkan minat belajar matematika siswa sekolah dasar secara signifikan. Siswa menjadi lebih fokus, aktif, dan tidak mudah merasa bosan selama proses pembelajaran berlangsung.

Selanjutnya, hasil penelitian yang dilakukan oleh (Soleha et al., 2025) dengan judul *Pengaruh Edukasi Media Puzzle terhadap Minat Belajar Matematika Siswa Kelas III Sekolah Dasar Negeri 36 Palembang*. Penelitian tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media puzzle dalam pembelajaran matematika mampu meningkatkan minat belajar siswa secara signifikan. Siswa pada kelas eksperimen mengalami peningkatan minat belajar yang lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol karena pembelajaran menjadi lebih menarik dan interaktif.

Pembelajaran pada kelas kontrol dilakukan menggunakan metode konvensional berupa ceramah dan penugasan tanpa menggunakan media pembelajaran interaktif. Kondisi tersebut membuat siswa cenderung mudah merasa bosan dan kurang aktif selama proses pembelajaran berlangsung. Interaksi siswa dalam pembelajaran juga masih rendah sehingga minat belajar matematika siswa tidak meningkat secara optimal dibandingkan kelas eksperimen.

Berdasarkan pembahasan tersebut, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran Math Adventure Board memberikan pengaruh yang signifikan terhadap minat belajar matematika siswa kelas IV sekolah dasar. Hal tersebut ditunjukkan melalui peningkatan nilai rata-rata (mean) minat belajar siswa pada kelas eksperimen yang lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol, serta diperkuat dengan hasil uji hipotesis menggunakan Independent Sample T-Test yang memperoleh nilai signifikansi sebesar $0,000 < 0,05$. Dengan demikian, media pembelajaran Math Adventure Board mampu menciptakan pembelajaran yang lebih menarik, aktif, dan menyenangkan sehingga minat belajar matematika siswa meningkat.

4. SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran Math Adventure Board berpengaruh signifikan terhadap minat belajar matematika siswa kelas IV SD Negeri 136 Palembang. Penelitian ini menggunakan metode Quasi Experimental Design dengan bentuk Nonequivalent Control Group Design yang melibatkan dua kelas, yaitu kelas IV C sebagai kelas eksperimen dan kelas IV B sebagai kelas kontrol.

Hasil uji hipotesis menggunakan Independent Sample T-Test menunjukkan nilai signifikansi (Sig. 2-tailed) sebesar 0,000. Karena nilai signifikansi lebih kecil dari 0,05 ($0,000 < 0,05$), maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Dengan demikian, dapat dinyatakan bahwa terdapat pengaruh penggunaan media pembelajaran Math Adventure Board terhadap minat belajar matematika siswa kelas IV sekolah dasar.

Berdasarkan hasil analisis deskriptif, diperoleh bahwa nilai rata-rata (mean) minat belajar siswa pada kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol. Pada kelas eksperimen, rata-rata (mean) Posttest sebesar 88,21 dengan standar deviasi 3,178, sedangkan pada kelas kontrol rata-rata (mean) Posttest sebesar 80,24 dengan standar deviasi 3,158. Hasil tersebut menunjukkan bahwa minat belajar matematika siswa pada kelas eksperimen mengalami peningkatan yang lebih baik dibandingkan kelas kontrol.

Selain itu, penggunaan media pembelajaran Math Adventure Board mampu meningkatkan perhatian, ketertarikan, keaktifan, dan antusias siswa selama proses pembelajaran matematika berlangsung. Pembelajaran yang dikemas dalam bentuk permainan membuat siswa lebih semangat dan tidak mudah merasa bosan saat belajar matematika. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran Math Adventure Board efektif digunakan dalam pembelajaran matematika karena



mampu meningkatkan minat belajar siswa dibandingkan pembelajaran konvensional.

5. DAFTAR PUSTAKA

- Afsari, S., Safitri, I., Harahap, S. K., & Munthe, L. S. (2021). Systematic Literature Review : Efektivitas Pendekatan Pendidikan Matematika Realistik Pada Pembelajaran Matematika. *Indonesian Journal of Intellectual Publication*, 1(3), 189–197.
- Angraini, W. N. (2023). Increase Interest in Learning Mathematics for 5 th Grade Students Using Android Game-Based Learning Media. *International Journal of Elementary Education*, 7(4), 637–645.
- Annuar, H., Solihatin, E., & Khaerudin. (2025). Model Pembelajaran Saintifik Berbasis Game-Based Learning. PT Literasi Nusantara Abadi Grup.
- Aprijal, Alfian, & Syarifudin. (2020). Pengaruh Minat Belajar Siswa Terhadap Hasil Belajar Siswa di Madrasah Ibtidaiyah Darussalam Sungai Salak Kecamatan Tempuling. *Jurnal Mitra PGMI*, 6(1), 76–91.
- Arlina, Amini, A., Ainun, N., & Maharan, M. (2021). Upaya Guru Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa. *Al-Ihtirafiah: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 4(1), 54. <https://doi.org/10.47498/ihitirafiah.v1i01.598>
- Arni, Y., Alhadi, A. M., Anggraini, S., & Isnaini, G. L. (2024). Penerapan Media Pembelajaran Kartu Bilangan Pada Materi Satuan Waktu Untuk Meningkatkan Keberhasilan Belajar Siswa Kelas 3 MI. *ALACRITY : Jurnal Of Education*, 4(1), 12–26.
- Athiyyah, A., & Amalia, E. (2024). Penggunaan Metode Pembelajaran Game Based Learning (GBL) untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa pada MatAthiyyah, A., & Amalia, E. (2024). Penggunaan Metode Pembelajaran Game Based Learning (GBL) untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa pada Mata Pelaja. *Jurnal Kreativitas Mahasiswa*, 2(1), 190–201.
- Fajriyah, N., & Wahyud, A. B. E. (2025). Studi Literatur: Penerapan Model Game Based Learning (GBL) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Sekolah Dasar. *Social, Humanities, and Educational Studies*, 8(3), 167–186.
- Hidayah, N. C., Fajriyah, K., & Kartinah. (2023). Analisis Minat Belajar Siswa Melalui Media Gambar Siswa Kelas 2 Sdn Sawah Besar 01. *Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri*, 09(02).
- Karimah, L., Antika, W. T., & Nur, D. M. M. (2025). Meningkatkan Keterlibatan Siswa Kelas VIII Menggunakan Media Pembelajaran Berbasis Game. *RUKASI: Jurnal Ilmiah Perkembangan Pendidikan Dan Pembelajaran*, 02(03), 107–113.
- Maharani, A. S., Nasuha, S. U., & Maulida, S. R. (2024). Media Pembelajaran Sebagai Alternatif Meningkatkan Gairah Belajar. *Journal BIONatural*, 11(5), 76–83.
- Nurhayani, & Salistina, D. (2022). Teori Belajar dan Pembelajaran (A. Hasyimi (ed.)). CV Gerbang Media Aksara.
- Pitriyana, S., & Lathiiifah, I. J. (2025). Interactive Mathematics Activity Books: A Strategy to Boost Students' Interest and Arithmetic Abilities. *Jurnal Pendidikan Matematika (JPM)*, 11(1), 86–95.
- Prasica, V. P. K. D. Y., Rosniwati, Khoiroh, H., & Qomariyah, S. (2024). Penerapan Media Board Games untuk Kemampuan Numersi Siswa pada Operasi Hitung Penjumlahan di Sekolah Dasar. *Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri*, 10(September 2024), 167–186.
- Putri, A. D., Ahman, Hilmia, R. S., Almaliyah, S., & Permana, S. (2023). Pengaplikasian Uji t dalam Penelitian Eksperimen. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika, Matematika Dan Statistika*, 4(3), 1978–1987.
- Rahmadhea, S. (2024). Pemanfaatan Game Edukasi Untuk Meningkatkan Minat Dan Pemahaman Siswa Dalam Pembelajaran Sains. *JSE: Journal Sains and Education*. <https://doi.org/https://doi.org/10.59561/jse.v2i02.380>
- Ramadhan, M. F., Siroj, R. A., & Afgani, M. W. (2024). Validitas and Reliabilitas. *Journal on Education*, 06(02), 10967–10975.
- Saputri, A., Sukriadi, Makmun, & Wahyuningsih, T. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran



- MOTIKA (Monopoli Matematika) Berbasis Game Edukasi pada Materi Bangun Datar Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Mipa*, 15(September), 1307–1312.
- Sari, S. P., Ibrahim, M., Amin, S. M., & Hartatik, S. (2022). Tingkat Motivasi Belajar Siswa Melalui Penerapan Media Permainan Monopoli Pada Pembelajaran Matematika Di Sekolah Dasar. *Jurnal Sekolah PGSD FIP UNIMED*, 7(1), 105–111.
- Septianing, I., Melati, L., Cantika, N. D., & Destiani, W. (2024). Pengaruh Penerapan Game Based Learning Terhadap Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Khatulistiwa: Jurnal Pendidikan Dan Sosial Humaniora*, 4(1), 101.
<https://doi.org/https://doi.org/10.55606/khatulistiwa.v4i1.2722>
- Shafa, Z., & Saputra, D. W. (2024). Pengaruh Model Pembelajaran Teams Games Tournament terhadap Minat Belajar Matematika Siswa Kelas 3 SDN Pondok Cabe Ilir 01. *Fakultas Ilmu Pendidikan UMJ*, 450–458.
- Sinaga, D. Y., Simangunsong, R. Y., Simajuntak, A., Sinaga, F., Sinaga, Y. P., Hutagalung, W., Simbolon, U. G., Sitindaon, L. M., & Maharani, N. (2025). Mengembangkan Minat Belajar Siswa untuk Meningkatkan Pembelajaran Matematika SD Kelas Tinggi. *Edu Cendikia: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 4(03), 1550–1560.
- Soleha, A., Firdaus, M., & Arni, Y. (2025). Pengaruh Edukasi Media Puzzle Terhadap Minat Belajar matematika Siswa Kelas III Sekolah Dasar Negeri 36 Palembang. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(September).
- Susanti, Y. (2020). Pembelajaran Matematika Dengan Menggunakan Media Berhitung Di Sekolah Dasar Dalam Meningkatkan Pemahaman Siswa. *EDISI : Jurnal Edukasi Dan Sains*, 2(3), 435–448.
- Suwandi, F. P. E., Rahmaningrum, K. K., Mulyosari, E. T., Mulyantoro, P., Sari, Y. I., & Khosiyono, B. H. C. (2023). Strategi Pembelajaran Diferensiasi Konten terhadap Minat Belajar Siswa dalam Penerapan Kurikulum Merdeka.
- Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Dasar, 57–66.
- Wahyuning, S. (2022). Pembelajaran ipa interaktif dengan game based learning. *Jurnal Sains Edukatika Indonesia (JSEI)*, 4(2), 2.