

## ABSTRAK

**Annisa.** NIM. 190101040572. *Efektifitas Media Pembelajaran Board Game “Zathura Mathematics” Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Matematika Siswa Pada Materi Bilangan Berpangkat Kelas IX SMP Negeri 1 Sungai Tabuk.* Pembimbing Bidang Konten dan Metodologi serta Bidang Bahasa dan Teknik Penulisan Hasby Assidiqi, S.Pd, M.Si., pada Program Studi Pendidikan Matematika Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Antasari Banjarmasin 2024.

**Kata Kunci:** Media Pembelajaran, *Board Game “Zathura Mathematics”*, Motivasi, Hasil Belajar Siswa, Bilangan Berpangkat

Dilatarbelakangi oleh permasalahan peserta didik yang kesulitan dalam menyelesaikan persoalan dalam materi berpangkat disebabkan karena model pembelajaran yang hanya berfokus pada guru dan kurang melibatkan siswa aktif dalam belajar. Karena hal tersebut, ditemukan siswa yang memiliki motivasi dan hasil belajar yang rendah. Salah satu alternatif peneliti yang bisa digunakan adalah menggunakan media pembelajaran *Board Game “Zathura Mathematics”* dengan tujuan memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk berlatih soal dengan cara yang berbeda. Penelitian ini, memiliki tujuan ingin mengetahui efektivitas media pembelajaran *Board Game “Zathura Mathematics”* terhadap motivasi dan hasil belajar matematika siswa pada materi bilangan berpangkat kelas IX SMP Negeri 1 Sungai Tabuk Tahun Ajaran 2023/2024.

Pendekatan penelitian ini yaitu menggunakan pendekatan kuantitatif dengan menggunakan metode *Quasi Eksperimental Design* dengan menggunakan desain *Nonequivalent Control Group Designs*. Populasi pada penelitian ini adalah seluruh siswa kelas IX SMP Negeri 1 Sungai Tabuk dan sampel penelitiannya adalah kelas IX B sebagai kelas eksperimen dan kelas IXC sebagai kelas kontrol. Teknik pengumpulan data menggunakan angket, tes uraian, wawancara dan dokumentasi yang dianalisis menggunakan statistik deskriptif dan statistik inferensial.

Berdasarkan hasil dari analisis data yang diperoleh, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran *Board Game “Zathura Mathematics”* efektif digunakan terhadap motivasi dan hasil belajar matematika siswa pada materi bilangan berpangkat kelas IX SMP Negeri 1 Sungai Tabuk. Hal ini berdasarkan hasil penelitian pada motivasi dan hasil belajar siswa menggunakan media pembelajaran *Board Game “Zathura Mathematics”* adalah kategori baik dan hasil keefektivannya adalah kategori efektif.