

## **BAB IV**

### **HASIL DAN PEMBAHASAN**

#### **A. Hasil Penelitian**

Sebagaimana telah dijelaskan pada Bab I tujuan dari penelitian ini untuk mengetahui efektivitas penggunaan media pembelajaran *board game* “*Zathura Mathematics*” terhadap motivasi dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika kelas IX SMP Negeri 1 Sungai Tabuk. Sekolah ini merupakan salah satu sekolah menengah negeri yang ada di Kabupaten Banjar Provinsi Kalimantan Selatan dan terletak di Jalan Gerilya Sungai Tabuk. Sekolah kami memiliki kepentingan strategis sebagai tempat belajar, karena letaknya jauh dari kebisingan aktivitas industri dan menyediakan lingkungan belajar yang lancar sejak tahun 1981.

Pelaksanaan penelitian ini diawali dengan pertemuan dengan sekolah, selanjutnya observasi, dan diskusi dengan guru mata pelajaran matematika terkait media pembelajaran yang akan digunakan. Proses pendataan diawali dengan kunjungan ke tata usaha untuk penyerahan surat izin penelitian. Adapun penelitian ini menggunakan dua kelas data yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol. Kelas IX C merupakan kelas kontrol dengan menggunakan buku cetak atau buku ajar dan Kelas IX B merupakan kelas eksperimen dengan menggunakan media permainan “*zathura Mathematics*”. Proses pengumpulan data berlangsung selama 3 minggu. Lebih jelasnya, jadwal kegiatan pengumpulan data disajikan pada Tabel 4.1.

Tabel 4.1 Jadwal Tatap Muka Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen

No	Waktu Tatap Muka	Kelas Kontrol (IX C)	Kelas Eksperimen (IX B)
1.	Pertemuan Pertama (Pretest)	21 September 2023	20 September 2023
2.	Pertemuan Kedua	25 September 2023	25 September 2023
3.	Pertemuan Ketiga	2 Oktober 2023	2 Oktober 2023
4.	Pertemuan Keempat	5 Oktober 2023	4 Oktober 2023
5.	Pertemuan Kelima (Posttest)	9 Oktober 2023	9 Oktober 2023
6.	Pengisian Angket	12 Oktober 2023	11 Oktober 2023

Pada penelitian ini untuk mengetahui efektivitas penggunaan media pembelajaran *board game "Zathura Mathematics"* dilakukan prosedur penelitian eksperimen dan analisis data penelitian dilakukan dengan teknik analisis statistik deskriptif dan analisis statistik inferensial. Hasil kedua analisis tersebut dijelaskan sebagai berikut:

### 1. Analisis Statistika Deskriptif

Analisis statistika deskriptif mengungkapkan karakteristik subjek penelitian sebelum dan sesudah pembelajaran. Pada penelitian ini ada dua subjek yang diamati yakni motivasi belajar siswa dan hasil belajarnya terhadap pembelajaran matematika melalui penggunaan media pembelajaran *board game "Zathura Mathematics"* di Kelas IX SMP Negeri 1 Sungai Tabuk.

#### a. Data Hasil Motivasi Belajar

Hasil mengenai motivasi belajar siswa diperoleh melalui angket yang dibagikan pada akhir kegiatan pembelajaran atau setelah perlakuan. Di bawah ini terdapat tabel rata-rata ekspresi hasil akhir motivasi belajar pada kelas eksperimen

dan kelas kontrol yang dipengaruhi oleh lima indikator yang dimasukkan dalam angket, seperti terlihat pada tabel di bawah ini:

1) Indikator Adanya Hasrat dan Keinginan Berhasil

Adapun hasil angket motivasi ditinjau dari indikator pertama yakni adanya hasrat dan keinginan berhasil pada kelas kontrol dan kelas eksperimen dapat dilihat pada tabel 4.2 dan 4.3 di bawah ini:

Tabel 4.2 Hasil Motivasi Belajar Indikator Adanya Hasrat dan Keinginan Berhasil Kelas Kontrol

No	Item Pernyataan Adanya Hasrat dan Keinginan Berhasil	Frekuensi dan Persentase					Rata-rata
		SS	S	KK	TS	STS	
1	Saya sering bertanya pada guru saat pembelajaran	3	3	24	2	0	3.22
		9,4%	9,4%	75%	6,3%	0%	
2	Saya merasa antusias untuk mengikuti pelajaran matematika setiap hari	3	6	16	6	1	3.13
		9,4%	18,8%	50%	18,8%	3,1%	
3	Saya selalu semangat ketika pembelajaran menggunakan media pembelajaran berupa permainan	6	12	14	0	0	3.75
		18,8%	37,5%	43,8%	0%	0%	
4	Ketika saya menghadapi kesulitan dalam tugas matematika, saya tidak cepat menyerah untuk terus mencobanya	2	5	19	5	1	3.06
		6,3%	16%	58,8%	15,6%	3%	
5	Saya tidak malas untuk mengerjakan tugas matematika, bahkan jika tugasnya sulit sekalipun	4	1	17	8	2	2.91
		12,5%	3,1%	53,1%	25%	6,3%	
6	Saya berusaha memahami kembali tugas yang telah diberikan	4	10	15	2	1	3.44
		12,5%	31,3%	46,9%	6,3%	3,1%	
Jumlah							3.3

Berdasarkan pada tabel 4.2 di atas diketahui bahwa:

- a) Pada item pertanyaan 1, frekuensi tertinggi yang dijawab oleh responden yaitu sebesar 75% menjawab Kadang-Kadang, 9,4% menjawab Sangat Setuju, 9,4% menjawab Setuju, 6,3% menjawab Tidak Setuju, dan frekuensi terendah yaitu 0% menjawab Sangat Tidak Setuju.
- b) Pada item pertanyaan 2, frekuensi tertinggi yang dijawab oleh responden yaitu sebesar 50% menjawab Kadang-Kadang, 18,8% menjawab Setuju, 18,8% menjawab Tidak Setuju, 9,4% menjawab Sangat Setuju, dan frekuensi terendah yaitu 3,1% menjawab Sangat Tidak Setuju.
- c) Pada item pertanyaan 3, frekuensi tertinggi yang dijawab oleh responden yaitu sebesar 43,8% menjawab Kadang-Kadang, 37,5% menjawab Setuju, 18,8% menjawab Sangat Setuju, dan frekuensi terendah yaitu 0% menjawab Tidak Setuju dan 0% menjawab Sangat Tidak Setuju.
- d) Pada item pertanyaan 4, frekuensi tertinggi yang dijawab oleh responden yaitu sebesar 58,8% menjawab Kadang-Kadang, 16% menjawab Setuju, 15,6% menjawab Tidak Setuju, 6,3% menjawab Sangat Setuju, dan frekuensi terendah yaitu 3% menjawab Sangat Tidak setuju.
- e) Pada item pertanyaan 5, frekuensi tertinggi yang dijawab oleh responden yaitu sebesar 53,1% menjawab Kadang-Kadang, 25% menjawab Tidak Setuju, 12,5% menjawab Sangat Setuju, 6,3% menjawab Sangat Tidak Setuju, dan frekuensi terendah yaitu 3,1% menjawab Setuju.
- f) Pada pertanyaan item 6, frekuensi tertinggi yang dijawab oleh responden yaitu sebesar 46,9% menjawab Kadang-Kadang, 31,3% menjawab Setuju,

12,5% menjawab Sangat Setuju, 6,3% menjawab Tidak Setuju, dan frekuensi terendah 3,1% menjawab Sangat Tidak Setuju.

Tabel 4.3 Hasil Motivasi Belajar Indikator Adanya Hasrat dan Keinginan Berhasil Kelas Eksperimen

No	Item Pernyataan Adanya Hasrat dan Keinginan Berhasil	Frekuensi dan Persentase					Rata-rata
		SS	S	KK	TS	STS	
1	Saya sering bertanya pada guru saat pembelajaran	5	10	17	0	0	3.63
		15,6%	31,3%	53,1%	0%	0%	
2	Saya merasa antusias untuk mengikuti pelajaran matematika setiap hari	2	11	19	0	0	3.47
		6,3%	34,4%	58,8%	0%	0%	
3	Saya selalu semangat ketika pembelajaran menggunakan media pembelajaran berupa permainan	6	23	3	0	0	4.09
		18,8%	71,9%	9,4%	0%	0%	
4	Ketika saya menghadapi kesulitan dalam tugas matematika, saya tidak cepat menyerah untuk terus mencobanya	4	18	8	2	0	3.75
		12,5%	56,3%	25%	6,2%	0%	
5	Say tidak malas untuk mengerjakan tugas matematika, bahkan jika tugasnya sulit sekalipun	6	15	10	1	0	3.81
		18,8%	46,9%	31,3%	3,1%	0%	
6	Saya berusaha memahami kembali tugas yang telah diberikan	8	19	5	0	0	4.09
		25%	58,8%	15,6%	0%	0%	
Jumlah						4.0	

Berdasarkan pada tabel 4.3 diatas diketahui bahwa:

- a) Pada pertanyaan item 1, frekuensi tertinggi yang dijawab oleh responden yaitu sebesar 53,1% menjawab Kadang-Kadang, 31,3% menjawab Setuju, 15,6% menjawab Sangat Setuju, dan frekuensi terendah yaitu 0% menjawab Tidak Setuju dan 0% menjawab Sangat Tidak Setuju.
- b) Pada pertanyaan item 2, frekuensi tertinggi yang dijawab oleh responden yaitu sebesar 58,8% menjawab Kadang-Kadang, 34,4% menjawab Setuju, 15,6% menjawab Sangat Setuju, dan frekuensi terendah yaitu 0% menjawab Tidak Setuju dan 0% menjawab Sangat Tidak Setuju.
- c) Pada pertanyaan item 3, frekuensi tertinggi yang dijawab oleh responden yaitu sebesar 71,9% menjawab Setuju, 18,8% menjawab Sangat Setuju, 9,4% menjawab Kadang-Kadang, dan frekuensi terendah yaitu 0% menjawab Tidak Setuju dan 0% menjawab Sangat Tidak Setuju.
- d) Pada pertanyaan item 4, frekuensi tertinggi yang dijawab oleh responden yaitu sebesar 56,3% menjawab Setuju, 25% menjawab Kadang-Kadang, 12,5% menjawab Sangat Setuju, 6,2% menjawab Tidak Setuju, dan frekuensi terendah yaitu 0% menjawab Sangat Tidak Setuju.
- e) Pada pertanyaan item 5, frekuensi tertinggi yang dijawab oleh responden yaitu sebesar 46,9% menjawab Setuju, 31,3% menjawab

Kadang-Kadang, 18,8% menjawab Sangat Setuju, 3,1% menjawab Tidak Setuju, dan frekuensi terendah yaitu 0% menjawab Sangat Tidak Setuju

- f) Pada pertanyaan item 6, frekuensi tertinggi yang dijawab oleh responden yaitu sebesar 58,8% menjawab Setuju, 25% menjawab Sangat Setuju, 15,6% menjawab Kadang-Kadang, dan frekuensi terendah yaitu 0% menjawab Tidak Setuju dan 0% menjawab Sangat Tidak Setuju

Motivasi belajar siswa dipengaruhi oleh indikator keinginan dan ingin berhasil dan terdiri dari tiga sub indikator yaitu, (a) keaktifan belajar sebagaimana ditunjukkan pada nomor 1, (b) semangat dalam belajar mengacu pada nomor 2 dan 3, dan (c) usaha dalam mengerjakan tugas pernyataan yang ditunjukkan pada nomor 4, 5, dan 6. Berdasarkan tabel 4.2 dan tabel 4.3 dapat disimpulkan bahwa rata-rata motivasi belajar siswa dalam adanya hasrat dan keinginan untuk berhasil pada kelas kontrol memperoleh skor sebesar 3.3 dengan persentase 65%. Sedangkan, rata-rata pada kelas eksperimen memperoleh skor sebesar 4.0 dengan persentase 76%.

## 2) Indikator Adanya Dorongan Kebutuhan dalam Belajar

Hasil angket motivasi ditinjau dari indikator adanya dorongan kebutuhan dalam belajar pada kelas kontrol dan kelas eksperimen dapat dilihat pada tabel 4.4 dan 4.5 berikut.

Tabel 4.4 Hasil Motivasi Belajar Indikator Adanya Dorongan Kebutuhan dalam Belajar Kelas Kontrol

No	Item Pernyataan Adanya Dorongan Kebutuhan dalam Belajar	Frekuensi dan Persentase					Rata-rata
		SS	S	KK	TS	STS	
7	Saya mencatat materi pembelajaran	7	9	14	1	1	3.63
		21,9%	28,1%	43,8%	3,1%	3,1%	
8	Saya selalu berusaha menyiapkan diri untuk menerima materi yang diberikan oleh guru	4	12	13	3	0	3.53
		12,5%	37,5%	40,6%	9,4%	0%	
9	Saya sering menghabiskan waktu ekstra untuk belajar matematika di luar jam pelajaran	1	2	12	11	6	2.41
		3,1%	6,3%	37,5%	34,4%	18,8%	
10	Saya meluangkan waktu dirumah untuk belajar matematika	2	3	16	8	3	2.78
		6,3%	9,4%	50%	25%	9,4%	
11	Ketika mengerjakan latihan soal matematika, saya memastikan bahwa semua jawaban saya benar sebelum melanjutkan	4	7	19	2	0	3.41
		12,5%	21,9%	59,4%	6,3%	0%	
Jumlah						3.1	

Bersadarkan pada tabel 4.4 di atas diketahui bahwa:

- a) Pada pertanyaan item 7, frekuensi tertinggi yang dijawab oleh responden yaitu sebesar 43,8% menjawab Kadang-Kadang, 28,1% menjawab Setuju, 21,9% menjawab Sangat Setuju, dan frekuensi terendah yaitu 3,1% menjawab Tidak Setuju dan 3,1% menjawab Sangat Tidak Setuju.
- b) Pada pertanyaan item 8, frekuensi tertinggi yang dijawab oleh responden yaitu sebesar 40,6% menjawab Kadang-Kadang, 37,5% menjawab Setuju,

12,5% menjawab Sangat Setuju, 9,4% menjawab Tidak Setuju, dan frekuensi terendah yaitu 0% menjawab Sangat Tidak Setuju.

- c) Pada pertanyaan item 9, frekuensi tertinggi yang dijawab oleh responden yaitu sebesar 37,5% menjawab Kadang-Kadang, 34,4% menjawab Tidak Setuju, 18,8% menjawab Sangat Tidak Setuju, 9,4% menjawab Setuju, dan frekuensi terendah yaitu 6,3% menjawab Sangat Setuju.
- d) Pada pertanyaan item 10, frekuensi tertinggi yang dijawab oleh responden yaitu sebesar 50% menjawab Kadang-Kadang, 25% menjawab Tidak Setuju, 9,4% menjawab Setuju, 9,4% menjawab Sangat Tidak Setuju, dan frekuensi terendah 6,3% menjawab Sangat Setuju.
- e) Pada pertanyaan item 11, frekuensi tertinggi yang dijawab oleh responden yaitu sebesar 59,4% menjawab Kadang-Kadang, 21,9% menjawab Setuju, 12,5% menjawab Sangat Setuju, 6,3% menjawab Tidak Setuju, dan frekuensi terendah yaitu 0% menjawab Sangat Tidak Setuju.

Tabel 4.5 Hasil Motivasi Belajar Indikator Adanya Dorongan Kebutuhan dalam Belajar Kelas Eksperimen

No	Item Pernyataan Adanya Dorongan Kebutuhan dalam Belajar	Frekuensi dan Persentase					Rata-rata
		SS	S	KK	TS	STS	
7	Saya sering mencatat materi pembelajaran	12	17	3	0	0	4.28
		37,5%	53,1%	9,4%	0%	0%	
8	Saya selalu berusaha menyiapkan diri untuk menerima materi yang diberikan oleh guru	5	12	15	0	0	3.69
		15,6%	37,5%	46,9%	0%	0%	
9	Saya sering menghabiskan waktu ekstra untuk belajar matematika di luar jam pelajaran	2	3	20	6	1	2.97
		6,3%	9,4%	62,5%	18,8%	3,1%	

No	Item Pernyataan Adanya Dorongan Kebutuhan dalam Belajar	Frekuensi dan Persentase					Rata-rata
		SS	S	KK	TS	STS	
10	Saya meluangkan waktu dirumah untuk belajar matematika	3	5	21	2	1	3.22
		9,4%	15,6%	65,6%	6,3%	3,1%	
11	Ketika mengerjakan latihan soal matematika, saya memastikan bahwa semua jawaban saya benar sebelum melanjutkan	4	20	8	0	0	3.88
		12,5%	62,5%	25%	0%	0%	
Jumlah						3.6	

Berdasarkan pada tabel 4.5 di atas diketahui bahwa:

- a) Pada pertanyaan item 7, frekuensi tertinggi yang dijawab oleh responden yaitu sebesar 53,1% menjawab Setuju, 37,5% menjawab Sangat Setuju, 9,4% menjawab Kadang-Kadang, dan frekuensi terendah yaitu 0% menjawab Tidak Setuju dan 0% menjawab Sangat Tidak Setuju.
- b) Pada pertanyaan item 8, frekuensi tertinggi yang dijawab oleh responden yaitu sebesar 46,9% menjawab Kadang-Kadang, 37,5% menjawab Setuju, 15,6% menjawab Sangat Setuju, dan frekuensi terendah yaitu 0% menjawab Tidak Setuju dan 0% menjawab Sangat Tidak Setuju.
- c) Pada pertanyaan item 9, frekuensi tertinggi yang dijawab oleh responden yaitu sebesar 62,5% menjawab Kadang-Kadang, 18,8% menjawab Tidak Setuju, 9,4% menjawab Setuju, 6,3% menjawab Sangat Setuju, dan frekuensi terendah yaitu 3,1% menjawab Sangat Tidak Setuju.
- d) Pada pertanyaan item 10, frekuensi tertinggi yang dijawab oleh responden yaitu sebesar 65,6% menjawab Kadang-Kadang, 15,6% menjawab Setuju,

9,4% menjawab Sangat Setuju, 6,3% menjawab Tidak Setuju, dan frekuensi terendah yaitu 3,1% menjawab Sangat Tidak Setuju.

- e) Pada pertanyaan item 11, frekuensi tertinggi yang dijawab oleh responden yaitu sebesar 62,5% menjawab Setuju, 25% menjawab Kadang-Kadang, 12,5% menjawab Sangat Setuju, dan frekuensi terendah yaitu 0% menjawab Tidak Setuju dan 0% menjawab Sangat Tidak Setuju.

Motivasi belajar siswa yang dipengaruhi oleh indikator adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar terdiri dari 3 sub indikator yaitu : (a) mencatat pelajaran dalam proses pembelajaran yang tertera pada nomor 7, (b) memiliki usaha dalam belajar yang mengacu pada pernyataan nomor 8, 9, dan 10, (c) mengerjakan latihan dengan baik pada pernyataan nomor 11. Berdasarkan pada tabel 4.4 dan tabel 4.5 dapat disimpulkan bahwa rata-rata motivasi belajar siswa terhadap adanya dorongan kebutuhan dalam belajar pada kelas kontrol memperoleh skor sebesar 3.1 dengan persentase 63%. Sedangkan pada kelas eksperimen memperoleh skor rata-rata sebesar 3.6 dengan persentase 72%.

### 3) Indikator Adanya Harapan Akan Cita-Cita Masa Depan

Adapun hasil angket motivasi ditinjau dari indikator adanya cita-cita masa depan pada kelas kontrol dan kelas eksperimen dapat dilihat pada tabel 4.6 dan 4.7 di bawah ini:

Tabel 4.6 Hasil Motivasi Belajar Indikator Adanya Harapan Akan Cita-Cita Masa Depan Kelas Kontrol

No	Item Pernyataan Adanya Harapan Akan Cita-cita Masa Depan Kelas	Frekuensi dan Persentase					Rata-rata
		SS	S	KK	TS	STS	
12	Saya mendengarkan dengan sungguh sungguh penjelasan matematika yang disampaikan oleh guru	8	6	18	0	0	3.69
		25%	18,8%	56,3%	0%	0%	
13	Ketika menghadapi hambatan dalam pelajaran matematika, saya mencoba berbagai cara untuk memecahkannya	2	9	14	6	1	3.16
		6,3%	28,1%	43,8%	18,8%	3,1%	
14	Saya belajar dengan sungguh-sungguh agar mudah menggapai cita-cita di masa depan	12	10	9	1	0	4.03
		37,5%	31,3%	28,1%	3,1%	0%	
15	Saya belajar dengan giat untuk mendapatkan nilai bagus	5	12	15	0	0	3.69
		15,6%	37,5%	46,9%	0%	0%	
Jumlah						3.6	

Berdasarkan pada tabel 4.6 di atas diketahui bahwa:

- a) Pada pertanyaan item 12, frekuensi tertinggi yang dijawab oleh responden yaitu sebesar 56,3% menjawab Kadang-Kadang, 25% menjawab Sangat Setuju, 18,8% menjawab Setuju, dan frekuensi terendah yaitu 0% menjawab Tidak Setuju dan 0% menjawab Sangat Tidak Setuju.
- b) Pada pertanyaan item 13, frekuensi tertinggi yang dijawab oleh responden yaitu sebesar 43,8% menjawab Kadang-Kadang, 28,1% menjawab Setuju,

18,8% menjawab Tidak Setuju, 6,3% menjawab Sangat Setuju, dan frekuensi terendah yaitu 3,1% menjawab Sangat Tidak Setuju.

- c) Pada pertanyaan item 14, frekuensi tertinggi yang dijawab oleh responden yaitu sebesar 37,5% menjawab Sangat Setuju, 31,3% menjawab Setuju, 28,1% menjawab Kadang-Kadang, 3,1% menjawab Tidak Setuju, dan frekuensi terendah yaitu 0% menjawab Sangat Tidak Setuju.
- d) Pada pertanyaan item 15, frekuensi tertinggi yang dijawab oleh responden yaitu sebesar 46,9% menjawab Kadang-Kadang, 37,5% menjawab Setuju, 15,6% menjawab Sangat Setuju, dan frekuensi terendah 0% menjawab Tidak Setuju dan 0% menjawab Sangat Tidak Setuju.

Tabel 4.7 Hasil Motivasi Belajar Indikator Adanya Harapan Akan Cita-Cita Masa Depan Kelas Eksperimen

No	Item Pernyataan Adanya Harapan Akan Cita-cita Masa Depan Kelas	Frekuensi dan Persentase					Rata-rata
		SS	S	KK	TS	STS	
12	Saya mendengarkan dengan sungguh sungguh penjelasan matematika yang disampaikan oleh guru	3	23	6	0	0	3.91
		9,4%	71,9%	18,8%	0%	0%	
13	Ketika menghadapi hambatan dalam pelajaran matematika, saya mencoba berbagai cara untuk memecahkannya	4	16	12	0	0	3.75
		12,5%	50%	37,5%	0%	0%	
14	Saya belajar dengan sungguh-sungguh agar mudah menggapai cita-cita di masa depan	17	11	4	0	0	4.41
		53,1%	34,4%	12,5%	0%	0%	
15	Saya belajar dengan giat untuk mendapatkan nilai bagus	14	11	7	0	0	4.22
		43,8%	34,4%	21,9%	0%	0%	
Jumlah							4.1

Berdasarkan pada tabel 4.7 di atas diketahui bahwa:

- a) Pada pertanyaan item 12, frekuensi tertinggi yang dijawab oleh responden yaitu sebesar 71,9% menjawab Setuju, 18,8% menjawab Kadang-Kadang, 9,4% menjawab Sangat Setuju, dan frekuensi terendah yaitu 0% menjawab Tidak Setuju dan 0% menjawab Sangat Tidak Setuju.
- b) Pada pertanyaan item 13, frekuensi tertinggi yang dijawab oleh responden yaitu sebesar 50% menjawab Setuju, 37,5% menjawab Kadang-Kadang, 12,5% menjawab Sangat Setuju, dan frekuensi terendah yaitu 0% menjawab Tidak Setuju dan 0% menjawab Sangat Tidak Setuju.
- c) Pada pertanyaan item 14, frekuensi tertinggi yang dijawab oleh responden yaitu sebesar 53,1% menjawab Sangat Setuju, 34,4% menjawab Setuju, 12,5% menjawab Kadang-Kadang, dan frekuensi terendah yaitu 0% menjawab Tidak Setuju dan 0% menjawab Sangat Tidak Setuju.
- d) Pada pertanyaan item 15, frekuensi tertinggi yang dijawab oleh responden yaitu sebesar 43,8% menjawab Sangat Setuju, 34,4% menjawab Setuju, 21,9% menjawab Kadang-Kadang, dan frekuensi terendah yaitu 0% menjawab Tidak Setuju dan 0% menjawab Sangat Tidak Setuju.

Pada indikator adanya harapan akan cita-cita mas depan terhadap motivasi belajar siswa yang memiliki dua sub indikator yakni (a) kesungguhan dalam belajar yang tercantum pada nomor 12, 13, serta nomor 14, dan (b) giat dalam belajar tertera pada pernyataan nomor 15. Berdasarkan pada tabel 4.6 dan tabel

4.7 dapat disimpulkan bahwa rata-rata motivasi belajar siswa terhadap adanya harapan akan cita-cita masa depan pada kelas kontrol memperoleh skor rata-rata 3.6 dengan persentase 73%. Sedangkan pada kelas eksperimen memperoleh skor rata-rata 4.1 dengan persentase 81%.

#### 4) Indikator Adanya Penghargaan dalam Belajar

Berikut tabel 4.8 dan 4.9 hasil angket motivasi belajar yang diperoleh pada kelas kontrol dan kelas eksperimen.

Tabel 4.8 Hasil Motivasi Belajar Indikator Adanya Penghargaan dalam Belajar Kelas Kontrol

No	Item Pernyataan Adanya Penghargaan dalam Belajar	Frekuensi dan Persentase					Rata-rata
		SS	S	KK	TS	STS	
16	Saya merasa termotivasi untuk belajar matematika ketika ada penghargaan seperti pujian dari guru	6	7	12	5	2	3.31
		18,8%	21,9%	37,5%	15,6%	6,3%	
17	Penghargaan yang saya terima dari orang tua atau teman-teman saya karena kemajuan dalam matematika sangat berarti bagi saya	5	9	16	1	1	3.50
		15,6%	28,1%	50%	3,1%	3,1%	
18	Mendapatkan nilai tinggi dalam matematika adalah salah satu tujuan saya	11	8	11	1	1	3.84
		34,4%	25%	34,4%	3,1%	3,1%	
Jumlah							3.6

Berdasarkan pada tabel 4.8 di atas diketahui bahwa:

- a) Pada pertanyaan item 16, frekuensi tertinggi yang dijawab oleh responden yaitu sebesar 37,5% menjawab Kadang-Kadang, 21,9% menjawab Setuju, 18,8% menjawab Sangat Setuju, 15,6% menjawab Tidak Setuju, dan frekuensi terendah yaitu 6,3% menjawab Sangat Tidak Setuju.
- b) Pada pertanyaan item 17, frekuensi tertinggi yang dijawab oleh responden yaitu sebesar 50% menjawab Kadang-Kadang, 28,1% menjawab Setuju, 15,6% menjawab Sangat Setuju, dan frekuensi terendah yaitu 3,1% menjawab Tidak Setuju dan 3,1% menjawab Sangat Tidak Setuju.
- c) Pada pertanyaan item 18, frekuensi tertinggi yang dijawab oleh responden yaitu sebesar 34,4% menjawab Sangat Setuju dan 34,4% menjawab Kadang-Kadang, 25% menjawab Setuju, dan frekuensi terendah yaitu 3,1% menjawab Tidak Setuju dan 3,1% menjawab Sangat Tidak Setuju.

Tabel 4.9 Hasil Motivasi Belajar Indikator Adanya Penghargaan dalam Belajar Kelas Eksperimen

No	Item Pernyataan Adanya Penghargaan dalam Belajar	Frekuensi dan Persentase					Rata-rata
		SS	S	KK	TS	STS	
16	Saya merasa termotivasi untuk belajar matematika ketika ada penghargaan seperti pujian dari guru	13	9	10	0	0	4.09
		40,6%	28,1%	31,3%	0%	0%	

No	Item Pernyataan Adanya Penghargaan dalam Belajar	Frekuensi dan Persentase					Rata-rata
		SS	S	KK	TS	STS	
17	Penghargaan yang saya terima dari orang tua atau teman-teman saya karena kemajuan dalam matematika sangat berarti bagi saya	10	15	7	0	0	4.09
		31,3%	46,9%	21,9%	0%	0%	
18	Mendapatkan nilai tinggi dalam matematika adalah salah satu tujuan saya	12	13	7	0	0	4.16
		37,5%	40,6%	21,9%	0%	0%	
Jumlah							4.1

Berdasarkan pada tabel 4.9 di atas diketahui bahwa:

- a) Pada pertanyaan item 16, frekuensi tertinggi yang dijawab oleh responden yaitu sebesar 40,6% menjawab Sangat Setuju, 31,3% menjawab Kadang-Kadang, 28,1% menjawab Setuju, dan frekuensi terendah yaitu 0% menjawab Tidak Setuju dan 0% menjawab Sangat Tidak Setuju.
- b) Pada pertanyaan item 17, frekuensi tertinggi yang dijawab oleh responden yaitu sebesar 46,9% menjawab Setuju, 31,3% menjawab Sangat Setuju, 21,9% menjawab Kadang-Kadang, dan frekuensi terendah yaitu 0% menjawab Tidak Setuju dan 0% menjawab Sangat Tidak Setuju.
- c) Pada pertanyaan item 18, frekuensi tertinggi yang dijawab oleh responden yaitu sebesar 40,6% menjawab Setuju, 37,5% menjawab Sangat Setuju, 21,9% menjawab Kadang-Kadang, dan frekuensi terendah yaitu 0% menjawab Tidak Setuju dan 0% menjawab Sangat Tidak Setuju.

Indikator adanya penghargaan dalam belajar yang mempengaruhi motivasi belajar siswa memiliki dua sub indikator yaitu: (a) menerima pujian dengan senang hati pada nomor 16, dan 17, dan (b) mendapat nilai tinggi pada pernyataan nomor 18. Berdasarkan pada tabel 4.8 dan tabel 4.9 dapat disimpulkan bahwa motivasi belajar siswa terhadap adanya penghargaan dalam belajar pada kelas kontrol memperoleh skor rata-rata sebesar 3.6% dengan persentase 71%. Sedangkan pada kelas eksperimen memperoleh skor rata-rata sebesar 4.1 dengan persentase 82%.

#### 5) Indikator Adanya Kegiatan yang Menarik dalam Belajar

Adapun hasil angket motivasi ditinjau dari indikator adanya kegiatan yang menarik dalam belajar pada kelas kontrol dan kelas eksperimen dapat dilihat pada tabel 4.10 dan 4.11 berikut ini:

Tabel 4.10 Hasil Motivasi Belajar Indikator Adanya Kegiatan yang Menarik dalam Belajar Kelas Kontrol

No	Item Pernyataan Adanya Penghargaan dalam Belajar	Frekuensi dan Persentase					Rata-rata
		SS	S	KK	TS	STS	
19	Saya tertarik ketika pembelajaran menggunakan media pembelajaran berupa permainan	6	11	15	0	0	3.72
		18,8%	34,4%	46,9%	0%	0%	
20	Saya mudah mengerti ketika belajar menggunakan media pembelajaran berupa permainan	4	12	16	0	0	3.63
		12,5%	37,5%	50%	0%	0%	
Jumlah							3.7

Berdasarkan pada tabel 4.10 di atas diketahui bahwa:

- a) Pada pertanyaan item 19, frekuensi tertinggi yang dijawab oleh responden yaitu sebesar 46,9% menjawab Kadang-Kadang, 34,4% menjawab Setuju, 18,8% menjawab Sangat Setuju, dan frekuensi terendah yaitu 0% menjawab Tidak Setuju dan 0% menjawab Sangat Tidak Setuju.
- b) Pada pertanyaan item 20, frekuensi tertinggi yang dijawab oleh responden yaitu sebesar 50% menjawab Kadang-Kadang, 37,5% menjawab Setuju, 12,5% menjawab Sangat Setuju, dan frekuensi terendah yaitu 0% menjawab Tidak Setuju dan 0% menjawab Sangat Tidak Setuju.

Tabel 4.11 Hasil Motivasi Belajar Indikator Adanya Kegiatan yang Menarik dalam Belajar Kelas Eksperimen

No	Item Pernyataan Adanya Penghargaan dalam Belajar	Frekuensi dan Persentase					Rata-rata
		SS	S	KK	TS	STS	
19	Saya tertarik ketika pembelajaran menggunakan media pembelajaran berupa permainan	10	18	4	0	0	4.19
		31,3%	56,3%	12,5%	0%	0%	
20	Saya mudah mengerti ketika belajar menggunakan media pembelajaran berupa permainan	7	20	5	0	0	4.06
		21,9%	62,5%	15,6%	0%	0%	
Jumlah							4.1

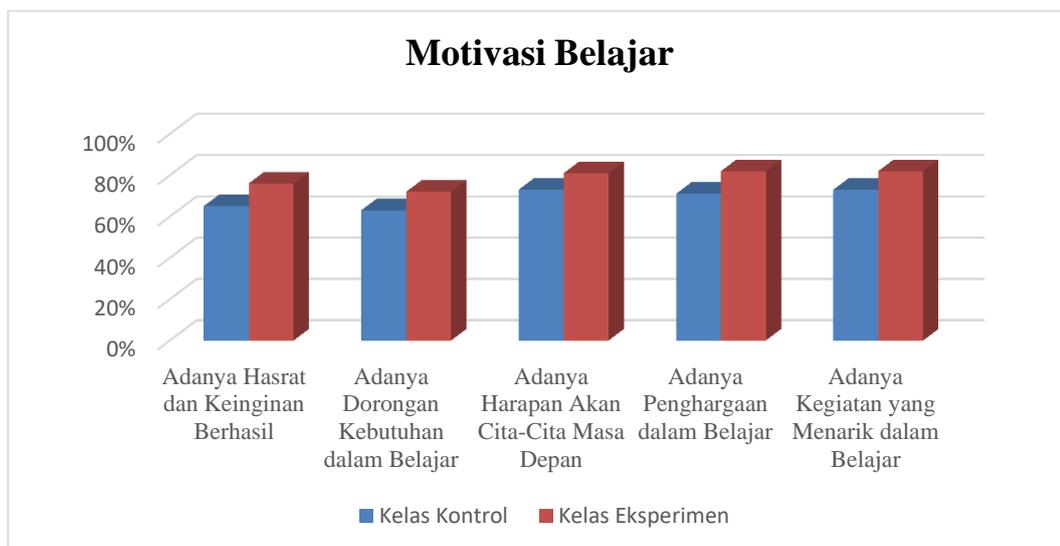
Berdasarkan tabel 4.11 di atas diketahui bahwa:

- a) Pada pertanyaan item 19, frekuensi tertinggi yang dijawab oleh responden yaitu sebesar 56,3% menjawab Setuju, 31,3% menjawab Sangat Setuju,

12,5% menjawab Kadang-Kadang, dan frekuensi terendah yaitu 0% menjawab Tidak Setuju dan 0% menjawab Sangat Tidak Setuju.

- b) Pada pertanyaan item 20, frekuensi tertinggi yang dijawab oleh responden yaitu sebesar 62,5% menjawab Setuju, 21,9% menjawab Sangat Setuju, 15,6% menjawab Kadang-Kadang, dan frekuensi terendah yaitu 0% menjawab Tidak Setuju dan 0% menjawab Sangat Tidak Setuju.

Motivasi belajar siswa dipengaruhi oleh indikator kegiatan belajar yang menarik memiliki dua sub indikator yang terdiri dari (a) tertarik dengan media pembelajaran berupa permainan tercantum pada nomor 19 dan (b) mudah mengerti dengan mempelajari menggunakan media mengacu pada pernyataan nomor 20. Berdasarkan pada tabel 4.10 dan tabel 4.11 dapat disimpulkan bahwa rata-rata motivasi belajar siswa terhadap adanya kegiatan yang menarik dalam belajar pada kelas kontrol memperoleh skor rata-rata sebesar 3.7 dengan persentase 73%. Sedangkan, pada kelas eksperimen memperoleh skor rata-rata sebesar 4.1 dengan persentase 82%.



Gambar 4.1 Diagram Persentase Motivasi Belajar Siswa

Berdasarkan diagram diatas dapat diketahui bahwa dari 32 responden, untuk motivasi belajar siswa pada indikator adanya hasrat dan keinginan berhasil pada kelas kontrol memperoleh skor rata-rata sebesar 3.3 dengan persentase 65% kategori baik, sedangkan pada kelas eksperimen memperoleh skor rata-rata sebesar 4.0 dengan persentase 76% kategori baik. Indikator adanya dorongan kebutuhan dalam belajar pada kelas kontrol memperoleh skor rata-rata sebesar 3.1 dengan persentase 63% kategori baik, sedangkan pada kelas eksperimen memperoleh skor rata-rata 3.6 dengan persentase 72% kategori baik. Indikator adanya harapan akan cita-cita masa depan pada kelas kontrol memperoleh skor rata-rata 3.6 dengan persentase 73% kategori baik, sedangkan pada kelas eksperimen memperoleh skor rata-rata 4.1 dengan persentase 81% kategori sangat baik. Indikator adanya penghargaan dalam belajar pada kelas kontrol memperoleh skor rata-rata 3.6 dengan persentase 71% kategori baik, sedangkan pada kelas eksperimen memperoleh skor rata-rata 4.1 dengan persentase 82% kategori sangat

baik. Indikator adanya kegiatan yang menarik dalam belajar pada kelas kontrol memperoleh skor rata-rata sebesar 3.7 dengan persentase 73% kategori baik, sedangkan kelas eksperimen memperoleh skor rata-rata sebesar 4.1 dengan persentase 82% kategori sangat baik. Adapun skor rata-rata untuk angket motivasi belajar siswa pada kelas kontrol sebesar 3.5 dengan persentase 69% kategori baik, sedangkan pada kelas eksperimen memperoleh skor rata-rata sebesar 4.0 dengan persentase 78,6% kategori baik.

#### **b. Data Soal Hasil Belajar Siswa**

Sebelum proses belajar mengajar berlangsung terlebih dahulu dilakukan *pre-test* baik pada kelas kontrol maupun kelas eksperimen. Kemudian, proses belajar mengajar berlangsung baik untuk kelas kontrol maupun kelas eksperimen diadakan *post-test*. Hal ini bertujuan untuk mengetahui hasil belajar siswa yang diajar dengan media *board Game "Zathura Mathematics"* di kelas IXB dibandingkan dengan yang diajar tanpa media *board Game "Zathura Mathematics"* di kelas IXC pada materi bilangan berpangkat.

##### 1) Data Kemampuan Awal Siswa (*Pretest*)

Data ketuntasan tes hasil belajar di peroleh melalui *pretest* kelas kontrol dan kelas eksperimen. Adapun siswa yang mengikuti *pretest* pada kelas kontrol berjumlah 32 siswa dan pada kelas eksperimen berjumlah 32 siswa. Adapun hasil analisis tes hasil belajar siswa berdasarkan analisis butir soal sebagai berikut:

Tabel 4.12 Nilai Tes Hasil Belajar Siswa Pada Hasil *Pretest* Kelas Kontrol

Butir Soal	Jumlah	Skor Maksimal	Rata-rata
1	11	32	34.375
2	31	32	96.9
3	6	32	18.75
4	10	32	31.25
Rata-rata seluruhnya			45.31

Tabel 4.13 Nilai Tes Hasil Belajar Siswa Pada Hasil *Pretest* Kelas Eksperimen

Butir Soal	Jumlah	Skor Maksimal	Rata-rata
1	5	32	15.6
2	30	32	93.75
3	20	32	62.5
4	6	32	18.75
Rata-rata seluruhnya			47.66

Berdasarkan pada tabel 4.12 dan tabel 4.13 di atas menunjukkan bahwa tes hasil belajar siswa pada butir soal 1 kelas kontrol memperoleh rata-rata sebesar 34.375 sedangkan pada kelas eksperimen sebesar 15.6. Pada butir soal 2 kelas kontrol memperoleh nilai rata-rata sebesar 96.9 sedangkan kelas eksperimen sebesar 93.75. Pada butir soal 3 kelas kontrol memperoleh rata-rata sebesar 18.75 sedangkan kelas eksperimen memperoleh sebesar 62.5. Pada butir soal 4 kelas kontrol memperoleh rata-rata sebesar 31.25 sedangkan kelas eksperimen memperoleh sebesar 18.75.

Secara keseluruhan rata-rata tes hasil belajar siswa pada *pretest* kelas kontrol memperoleh sebesar 45.31 dengan kategori kurang. Sedangkan pada kelas eksperimen memperoleh rata-rata keseluruhan sebesar 47.66 dengan kategori kurang.

Adapun ketuntasan dari hasil tes awal siswa (*pretest*) adalah sebagai berikut:

Tabel 4.14 Ketuntasan Tes Hasil Belajar Siswa pada Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen

Aspek	KKM	Frekuensi	Ketuntasan	Persentase
Kelas Kontrol	$\geq 68$	4	Tuntas	12,5%
	$< 68$	28	Tidak Tuntas	87,5%
Kelas Eksperimen	$\geq 68$	4	Tuntas	12,5%
	$< 68$	28	Tidak Tuntas	87,5%

Berdasarkan pada tabel diatas dari 32 siswa pada kelas kontrol dan eksperimen yang melakukan *pretest*, diperoleh frekuensi siswa pada kriteria ketuntasan minimum (KKM) bidang matematika materi Bilangan Berpangkat yang di tetapkan oleh SMP Negeri 1 Sungai Tabuk yaitu 68. Persentase tingkat ketuntasan siswa pada kelas kontrol adalah 12,5% dengan nilai rata-rata 45.31 dengan kategori kurang. sedangkan, pada kelas eksperimen persentase tingkat ketuntasan siswa adalah 12,5% dengan nilai rata-rata 47.66 dengan kategori kurang, kondisi ini menunjukkan bahwa tingkat hasil belajar siswa secara keseluruhan pada soal *pretest* masih rendah karena  $\leq 75\%$  siswa mencapai nilai  $\geq 68$ .

## 2) Data Tes Kemampuan Akhir (*Posttest*)

Data ketuntasan tes hasil belajar di peroleh melalui *posttest* kelas kontrol dan kelas eksperimen. Adapun siswa yang mengikuti *posttest* pada kelas kontrol berjumlah 32 siswa dan pada kelas eksperimen berjumlah 32 siswa. Adapun hasil analisis tes hasil belajar siswa berdasarkan analisis butir soal sebagai berikut:

Tabel 4. 15 Nilai Tes Hasil Belajar Siswa Pada Hasil *Posttest* Kelas Kontrol

Butir Soal	Jumlah	Skor Maksimal	Rata-rata
1	8	32	25
2	10	32	31.25
3	28	32	87.5
4	32	32	100
Rata-rata seluruhnya			60.94

Tabel 4.16 Nilai Tes Hasil Belajar Siswa Pada Hasil *Posttest* Kelas Eksperimen

Butir Soal	Jumlah	Skor Maksimal	Rata-rata
1	29	32	90.7
2	11	32	34.37
3	28	32	87.5
4	28	32	87.5
Rata-rata seluruhnya			75.00

Berdasarkan pada tabel 4.15 dan tabel 4.16 di atas menunjukkan bahwa tes hasil belajar siswa pada butir soal 1 kelas kontrol memperoleh rata-rata sebesar 25.00 sedangkan pada kelas eksperimen sebesar 90.7. Pada butir soal 2 kelas kontrol memperoleh nilai rata-rata sebesar 31.25 sedangkan kelas eksperimen sebesar 34.37. Pada butir soal 3 kelas kontrol memperoleh rata-rata sebesar 87.5 sedangkan kelas eksperimen memperoleh sebesar 87.5. Pada butir soal 4 kelas

kontrol memperoleh rata-rata sebesar 100 sedangkan kelas eksperimen memperoleh sebesar 87.5.

Secara keseluruhan rata-rata tes hasil belajar siswa pada *posttest* kelas kontrol memperoleh sebesar 60.94 dengan kategori cukup. Sedangkan pada kelas eksperimen memperoleh rata-rata keseluruhan sebesar 75.00 dengan kategori baik.

Adapun ketuntasan dari hasil tes akhir siswa (*posttest*) adalah sebagai berikut:

Tabel 4.17 Ketuntasan Tes Hasil Belajar Siswa pada *Posttest* Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen

Aspek	KKM	Frekuensi	Ketuntasan	Persentase
Kelas Kontrol	$\geq 68$	14	Tuntas	43,75%
	$< 68$	18	Tidak Tuntas	56,25%
Kelas Eksperimen	$\geq 68$	28	Tuntas	81,25%
	$< 68$	4	Tidak Tuntas	12,5%

Berdasarkan pada tabel diatas dari 32 siswa pada kelas kontrol dan eksperimen yang melakukan *posttest*, diperoleh frekuensi siswa pada kriteria ketuntasan minimum (KKM) bidang matematika materi Bilangan Berpangkat yang di tetapkan oleh SMP Negeri 1 Sungai Tabuk yaitu 68. Persentase tingkat ketuntasan siswa pada kelas kontrol adalah 43,75% dengan nilai rata-rata 60.94 dengan kategori cukup. sedangkan, pada kelas eksperimen persentase tingkat ketuntasan siswa adalah 81,25% dengan nilai rata-rata 75.00 dengan kategori baik,

kondisi ini menunjukkan bahwa tingkat hasil belajar siswa secara keseluruhan pada soal *posttest* kelas eksperimen berada pada kualifikasi baik karena mencapai  $\geq 70\%$  siswa yang mencapai nilai  $\geq 68$ , yaitu dari 32 siswa yang mengikuti *posttest* adalah sebesar 81,25% atau sebanyak 28 siswa yang mencapai nilai diatas KKM.

Berdasarkan perhitungan dari data hasil belajar yang diperoleh melalui hasil belajar *pre-test* dan *post-test* dengan 4 butir soal esai sesuai dengan indikator pada materi bilangan berpangkat kelas XI. Data hasil belajar siswa secara keseluruhan dapat dilihat pada tabel 4.18 berikut:

Tabel 4.18 Data Hasil Belajar Siswa Secara Keseluruhan

Aspek	N	KKM	Frekuensi Ketuntasan		Persentase Ketuntasan	Minimum	Maksimum	Rata-rata Nilai
			Tidak Tuntas	Tuntas				
<i>Pre-test</i> Kelas Kontrol	32	68	28	4	12,5%	25	75	45.31
<i>Post-test</i> Kelas Kontrol			18	14	43,75%	25	100	60.94
<i>Pre-test</i> Kelas Eksperimen			28	4	12,5%	25	75	47.66
<i>Post-test</i> Kelas Eksperimen			6	26	81,25%	50	100	75.00

Berdasarkan tabel di atas, maka dapat ditarik kesimpulan perolehan skor rata rata nilai *pretest* dan *posttest* pada kelas kontrol yang tidak menggunakan media *board game* “*Zathura Mathematics*” dengan kelas eksperimen yang menggunakan media *board game* “*Zathura Mathematics*”. Pada kelas kontrol memperoleh nilai rata-rata *pretest* sebesar 45,31 dengan persentase ketuntasan 12,5% kategori kurang, sedangkan pada kelas eksperimen memperoleh nilai rata-rata *pretest* sebesar 47,66 dengan persentase ketuntasan 12,5% kategori kurang. Pada kelas kontrol memperoleh nilai rata-rata *posttest* sebesar 60,94 dengan persentase ketuntasan 43,75% kategori cukup, sedangkan pada kelas eksperimen memperoleh nilai rata-rata *posttest* sebesar 75,00 dengan persentase ketuntasan 81,25% kategori baik, artinya terdapat perbedaan nilai rata-rata antara kelas yang menggunakan media *board game* “*Zathura Mathematics*” dengan kelas yang tidak menggunakan media *board game* “*Zathura Mathematics*”.

## **2. Analisis Statistika Infrensial**

Langkah yang dilakukan setelah pengujian instrumen yang telah dilaknakan pada kelas kontrol dan eksperimen adalah dengan melakukan analisis terhadap data penelitian, yaitu data yang diperoleh dari hasil angket motivasi dan hasil hasil belajar. Data tersebut kemudian dilakukan beberapa uji analisis dengan hasil sebagai berikut:

### a. Uji Prasyarat

Pengujian prasyarat digunakan untuk mengetahui jenis statistik yang digunakan dalam pengujian hipotesis. Uji prasyarat yang digunakan dalam penelitian ini adalah uji normalitas dan uji homogenitas.

#### 1) Uji Normalitas

Uji normalitas digunakan untuk mengetahui apakah data dalam suatu penelitian berdistribusi normal atau tidak. Uji normalitas yang digunakan pada penelitian ini menggunakan Shapiro-Wilk dengan menggunakan program SPSS 24.0 for Windows. Alasan penggunaan uji Shapiro-Wilk adalah karena jumlah sampel yang digunakan dalam penelitian kurang dari 50. Kriteria pengambilan keputusan didasarkan pada tingkat signifikansi. Data dianggap berdistribusi normal apabila nilai signifikansinya lebih besar dari 0.05 dan sebaliknya. Tabel 4.19 berikut mengacu pada uraian uji normalitas pada penelitian ini.

Tabel 4.19 Hasil Uji Normalitas

Tests of Normality				
	N	Sig.	$\alpha$	Keterangan
Pre-test Kelas Kontrol	32	.000	0.05	Tidak Normal
Pre-test Kelas Eksperimen	32	.000	0.05	Tidak Normal
Post-test Kelas Kontrol	32	.000	0.05	Tidak Normal
Post-test Kelas Eksperimen	32	.000	0.05	Tidak Normal

Berdasarkan Tabel 4.19 dapat dijelaskan bahwa data hasil belajar yang disajikan pada tabel dapat dijelaskan bahwa hasil belajar kelas kontrol baik *pre-test* maupun *post-test* mempunyai nilai signifikansi yang ditentukan oleh uji normalitas Shapiro-Wilk yaitu 0.000. Memiliki nilai signifikansi lebih kecil dari

0.05 untuk kelas kontrol dan berdistribusi tidak normal. Adapun hasil belajar *pre-test* dan *post-test* pada kelas eksperimen menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0.000 dengan menggunakan uji normalitas Shapiro-Wilk. Artinya nilai signifikansi hasil belajar kelas eksperimen lebih kecil dari 0.05 dan berdistribusi tidak normal. Berdasarkan penjelasan tersebut dapat disimpulkan bahwa data hasil belajar baik kelas kontrol maupun kelas eksperimen berdistribusi tidak normal.

## 2) Uji Homogenitas

Uji homogenitas digunakan untuk mengetahui varian pada beberapa populasi data yang sama atau tidak. Pada pengambilan keputusan sebesar pada uji homogenitas yaitu apabila nilai signifikansi lebih besar dari 0.05 maka dapat dikatakan kedua kelompok varian tersebut sama atau homogen. Adapun hasil uji homogenitas dapat dilihat pada tabel 4.20 berikut.

Tabel 4.20 Hasil Uji Homogenitas

Test of Homogeneity of Variance			
Hasil	Sig.	$\alpha$	Keterangan
Based on Mean	.071	0.05	Homogen

Hasil uji homogenitas variabel penelitian diketahui nilai sig. pada baris based on mean sebesar 0.071 yang artinya bahwa hasil perhitungan signifikan data *pre-test* atau pun *post-test* lebih besar dari 0.05 ( $\text{sig} > 0.05$ ) maka dapat disimpulkan bahwa data dalam penelitian ini memiliki varian yang homogen.

### 3) Uji Hipotesis

Uji Mann-Whitney bertujuan untuk mengetahui ada tidaknya perbedaan mean dua sampel bebas. Uji Mann-Whitney digunakan sebagai alternatif uji *independent t-test* yaitu untuk data penelitian yang tidak berdistribusi normal. Hasil perhitungan uji Mann-Whitney dapat dilihat lebih jelas pada Tabel 4.21.

Tabel 4.21 Hasil Uji Mann-Whitney

Test Statistics <sup>a</sup>			
	Hasil	$\alpha$	Keterangan
Asymp. Sig. (2-tailed)	.002	0.05	$H_0$ ditolak

Berdasarkan tabel 4.21 hasil tes statistik di atas dapat diketahui bahwa nilai *Asymp.Sig. (2-tailed)* sebesar 0.002 sehingga dapat disimpulkan  $0.002 < 0.05$  yang artinya  $H_0$  ditolak. Sedangkan  $H_1$  diterima, artinya terdapat ada perbedaan signifikan penggunaan media pembelajaran *board game "Zathura Mathematics"* terhadap hasil belajar matematika pada materi bilangan berpangkat kelas IX SMP Negeri 1 Sungai Tabuk.

$H_0$  = Pembelajaran menggunakan media pembelajaran *board game 'zathura mathematics'* tidak berpengaruh terhadap motivasi dan hasil belajar matematika siswa pada materi bilangan berpangkat kelas IX SMP Negeri 1 Sungai Tabuk.

$H_1$  = Pembelajaran menggunakan media pembelajaran *board game 'zathura mathematics'* berpengaruh terhadap motivasi dan hasil belajar matematika siswa pada materi bilangan berpangkat kelas IX SMP Negeri 1 Sungai Tabuk.

#### 4) Uji Efektivitas

##### a) Efektivitas Terhadap Motivasi Belajar Siswa

Uji efektivitas terhadap motivasi belajar siswa dilakukan dengan cara melihat perhitungan skor rata-rata persentase di konsultasikan pada tabel interval persentasi keefektifan dengan cara perhitungan rata-rata menggunakan rumus *Weighted Means Score*. Adapun tabel interval persentasi keefektifan dapat dilihat pada Tabel 3.18. Hasil yang diperoleh dapat dilihat pada tabel 4.22 berikut.

Tabel 4. 22 Hasil Perhitungan Persentase Angket Motivasi Siswa

Kelas	N	Rata-rata Skor	Persentase	Klasifikasi
Kontrol	32	3.5	69%	Cukup
Eksperimen	32	4.0	78,6%	Efektif

Berdasarkan Tabel 4.22, maka dapat disimpulkan bahwa siswa kelas eksperimen memiliki motivasi belajar yang tinggi baik dorongan internal maupun eksternal dengan menggunakan media pembelajaran *board game "Zathura Mathematics"*. Hal ini dibuktikan dengan perolehan total skor rata-rata 4.0 dengan persentase 78,6% dengan kategori efektif.

##### b) Efektivitas Terhadap Hasil Belajar Siswa

Hasil uji N-Gain berdasarkan nilai *pre-test* dan *post-test* digunakan untuk melihat peningkatan kemampuan kognitif siswa antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Adapun hasil analisa uji N-Gain dapat dilihat pada tabel 4.23.

Tabel 4.23 Hasil Uji N-Gain Score

Kelas	N	Rata-rata Pre-test	Rata-rata Post-test	N-Gain	Klasifikasi
Kontrol	32	45.31	60.94	0.224	Rendah
Eksperimen	32	47.66	75.00	0.495	Sedang

Berdasarkan hasil skor *pre-test* dan *post-test* dihitung menggunakan *N-Gain* pada tabel 4.23. Perolehan skor *N-Gain* siswa pada kelas eksperimen rata-rata 0.49 berada pada kategori sedang atau efektif. Hasil *N-Gain* siswa dapat disimpulkan bahwa pembelajaran dengan menggunakan media *board game* “*Zathura Mathematics*” dapat meningkatkan pengetahuan dan pemahaman siswa. Sejalan dengan hasil penelitian Weny Widya, Ernawati Saptaningrum, dan Mei Fita Asri Intari (2019) memperoleh *N-Gain* adalah skor uji *N-Gain* berada pada rentang  $0,7 > N - Gain \geq 0,3$  maka skor uji *N-Gain* termasuk ke dalam kategori peningkatan sedang.<sup>100</sup>

## B. Pembahasan

### 1. Motivasi Belajar Siswa

Berdasarkan hasil penelitian dijelaskan bahwa siswa kelas IXB (kelas eksperimen) SMP Negeri 1 Sungai Tabuk selalu termotivasi ketika pembelajaran menggunakan media *board game* “*Zathura Mathematics*”, dengan rata-rata skor 4.1 pada skala 5 poin. Temuan ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan

---

<sup>100</sup> Weny Widya, Ernawati Saptaningrum, dan Mei Fita Asri Untari, “PENGARUH MODEL PROJECT BASED LEARNING BERBANTU LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK (LKPD) TERHADAP KREATIVITAS SISWA SEKOLAH DASAR,” *JGK (Jurnal Guru Kita)* 3, no. 3 (17 September 2019): 261–70, <https://doi.org/10.24114/jgk.v3i3.14599>.

Ikrima dkk yang menunjukkan bahwa penggunaan media permainan efektif dalam memotivasi siswa untuk belajar.<sup>101</sup> Dalam belajar, motivasi selalu dihasilkan oleh dorongan dari dalam dan dari luar. Senada dengan itu, Taufik Agung Pranowo mengemukakan bahwa motivasi belajar adalah dorongan internal dan eksternal siswa untuk belajar mengubah perilakunya.<sup>102</sup> Pendapat Taufik sependapat dengan Dewi dkk yang menyatakan bahwa motivasi belajar adalah dorongan yang datang dari dalam dan luar diri siswa yang sedang belajar untuk mengubah perilaku pada umumnya dan semangat atau keinginan untuk belajar lebih semangat lagi.<sup>103</sup>

Berdasarkan hasil rata-rata pada tabel 4.17 dapat diartikan bahwa siswa kelas IXB (kelas eksperimen) SMP Negeri 1 Sungai Tabuk selalu termotivasi belajar baik dengan dorongan internal maupun eksternal melalui penggunaan media *board game* “*Zathura Mathematics*”. Hal ini dibuktikan dengan skor keseluruhan sebesar 4.0 pada skala 5 poin. Mencocokkan hasil tersebut dengan tabel skor rata-rata tertimbang (WMS) dengan kisaran 3.01-4.00 menunjukkan kategori Baik. Sejalan dengan hasil penelitian, menurut Amelia dkk menjelaskan

---

<sup>101</sup> Ikrima Nur Hafizhah, Arsyi Rizqia Amalia, dan Din Azwar Uswatun, “UPAYA PENINGKATAN MOTIVASI BELAJAR SISWA PADA PEMBELAJARAN TEMATIK MELALUI MEDIA JUMPING ON WORMS GAME DI SEKOLAH DASAR,” *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar* 8, no. 1 (28 Mei 2023): 1283–85, <https://doi.org/10.23969/jp.v8i1.7629>.

<sup>102</sup> Taufik Agung Pranowo, “Analisis Tingkat Motivasi Belajar Siswa Di MI Ma’arif Grabag Magelang Jawa Tengah,” *Indonesian Journal of Guidance and Counseling: Theory and Application* 8, no. 2 (30 Desember 2019): 79, <https://doi.org/10.15294/ijgc.v8i2.31166>.

<sup>103</sup> Dewi Marlina, Fornita Sari, dan Ismiati Ismiati, “MENINGKATKAN MOTIVASI PESERTA DIDIK DALAM PROSES PEMBELAJARAN DALAM JARINGAN (DARING) DI MASA PANDEMI COVID 19,” *PROSIDING SEMINAR NASIONAL PROGRAM PASCASARJANA UNIVERSITAS PGRI PALEMBANG*, 17 Mei 2021, 269–270, <https://jurnal.univpgri-palembang.ac.id/index.php/Prosidingpps/article/view/5622>.

bahwa penggunaan media pembelajaran saat proses belajar mengajar dapat membangkitkan motivasi dan minat siswa bahkan dapat berpengaruh psikologis terhadap pembelajaran.<sup>104</sup> Menurut Nurul Audie penggunaan media pembelajaran tidak hanya memudahkan guru menyampaikan materi kepada siswa, tetapi juga dapat meningkatkan motivasi siswa untuk belajar lebih interaktif dan aktif di kelas, sehingga memungkinkan guru menerima umpan balik oleh siswa atas pembelajarannya.<sup>105</sup>

Berdasarkan hasil penelitian, motivasi belajar siswa ditentukan oleh dorongan internal dan dorongan eksternal, yang dijelaskan sebagai berikut.

a) Dorongan Internal

Berdasarkan hasil rata-rata pada tabel 4.17 diperoleh bahwa rata-rata dorongan internal pada motivasi belajar siswa dengan pembelajaran menggunakan media *board game* “*Zathura Mathematics*” sebesar 3.9. Hasil tersebut jika dimasukkan pada tabel WMS menunjukkan rentang 3.01-4.00 dengan kategori baik. Hal ini dapat diinterpretasikan bahwa siswa kelas eksperimen selalu memiliki dorongan internal dengan adanya hasrat dan keinginan berhasil, adanya dorongan kebutuhan dalam belajar, dan adanya harapan akan cita-cita masa depan.

---

<sup>104</sup> Amelia Putri Wulandari dkk., “Pentingnya Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar,” *Journal on Education* 5, no. 2 (22 Januari 2023): 3929, <https://doi.org/10.31004/joe.v5i2.1074>.

<sup>105</sup> Nurul Audie, “PERAN MEDIA PEMBELAJARAN MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK,” *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP 2*, no. 1 (31 Mei 2019): 587. <https://jurnal.untirta.ac.id/index.php/psnp/article/view/5665>

### 1) Adanya Hasrat dan Keinginan Berhasil

Hasil perolehan rata-rata kecenderungan siswa pada tabel 4.3 pernyataan nomor 1 diperoleh hasil bahwa siswa kelas eksperimen sering bertanya pada guru saat pembelajaran berlangsung, hal tersebut dibuktikan dengan perolehan rata-rata kecenderungan responden sebesar 3.63. Pada pernyataan nomor 2 diperoleh hasil bahwa siswa kelas eksperimen selalu semangat mengikuti pembelajaran, hal tersebut dibuktikan dengan perolehan rata-rata kecenderungan responden sebesar 3.47. Pada pernyataan nomor 3 diperoleh hasil bahwa siswa selalu semangat ketika pembelajaran menggunakan permainan, dibuktikan dengan perolehan rata-rata kecenderungan responden sebesar 4.09. Pada pernyataan nomor 4 diperoleh hasil bahwa siswa selalu berusaha dan tidak menyerah mengerjakan tugas, hal tersebut dibuktikan dengan perolehan rata-rata kecenderungan responden sebesar 3.75. Kemudian pernyataan nomor 5 diperoleh hasil bahwa siswa selalu berusaha dan tidak malas mengerjakan setiap tugas yang diberikan, hal tersebut dibuktikan dengan perolehan rata-rata skor sebesar 3.81. Pernyataan nomor 6 diperoleh hasil bahwa siswa selalu berusaha mencatat materi pembelajaran yang telah diberikan yang dibuktikan dengan perolehan rata-rata kecenderungan responden sebesar 4.09.

Indikator motivasi belajar siswa adalah dorongan dan keinginan untuk sukses. Keinginan untuk berhasil dalam belajar biasa disebut dengan motif berprestasi, yakni motif untuk berhasil menyelesaikan suatu tugas atau pekerjaan untuk mencapai kesempurnaan. Motif-motif tersebut merupakan unsur-unsur watak dan tingkah laku manusia yang datang “dari dalam” orang tersebut.

Motivasi berprestasi merupakan motivasi yang memungkinkan seseorang untuk belajar agar dapat lebih meningkatkan dan mengembangkan dalam proses belajar.<sup>106</sup> Orang dengan motivasi berprestasi tinggi cenderung menyelesaikan tugas dengan sempurna tanpa menunda pekerjaannya. Tercapainya tugas-tugas tersebut bukan karena dorongan dari luar, namun melalui upaya individu.

## 2) Adanya Dorongan Kebutuhan dalam Belajar

Hasil perolehan rata-rata kecenderungan responden pada tabel 4.5 pernyataan nomor 7 diperoleh hasil bahwa siswa kelas eksperimen yang pembelajaran menggunakan media *board game* “*Zathura Mathematics*” selalu mencatat materi pelajaran saat pembelajaran berlangsung, hal tersebut dibuktikan dengan perolehan rata-rata kecenderungan responden sebesar 4.28. Selanjutnya pernyataan nomor 8 diperoleh hasil rata-rata sebesar 3.69 yang menunjukkan berusaha menyiapkan diri untuk menerima materi yang diberikan oleh guru. Pada pernyataan nomor 9 diperoleh hasil rata-rata yakni 2.97 menunjukkan bahwa siswa selalu berusaha belajar sendiri di luar jam pelajaran. Pada pernyataan nomor 10 diperoleh hasil bahwa siswa selalu meluangkan waktu di rumah untuk belajar, hal tersebut dibuktikan dengan perolehan rata-rata kecenderungan responden sebesar 3.22. Pernyataan ke 11 diperoleh hasil rata-rata sebesar 3.88 yang menunjukkan bahwa siswa selalu berusaha mengerjakan latihan soal dan memastikan jawaban sebelum melanjutkan.

---

<sup>106</sup> Gita Frimar Lesi Ayu, Dewi Koryati, dan Riswan Jaenudin, “ANALISIS MOTIVASI BELAJAR PESERTA DIDIK KELAS X PROGRAM LINTAS MINAT PADA MATA PELAJARAN EKONOMI DI SMA NEGERI 16 PALEMBANG,” *Jurnal PROFIT: Kajian Pendidikan Ekonomi dan Ilmu Ekonomi* 6, no. 1 (31 Mei 2019): 70–72, <https://doi.org/10.36706/jp.v6i1.7876>.

Menyelesaikan suatu tugas belum tentu dilatarbelakangi oleh motif berprestasi atau keinginan untuk sukses. Terkadang, tidak hanya orang yang memiliki motif berprestasi tinggi tetapi orang juga menyelesaikan tugas karena adanya dorongan untuk menghindari kesalahan atau kegagalan, yang muncul dari rasa takut akan kegagalan. Siswa tampak terlibat bekerja dengan tekun karena tidak dapat menyelesaikan tugasnya dengan baik maka dia akan mendapat malu dari gurunya, diejek oleh teman-temannya, dan bahkan dihukum oleh orang tuanya jika mereka tidak mengerjakan tugas dengan baik.

Dari keterangan di atas terlihat jelas bahwa “keberhasilan” seorang siswa berasal dari dorongan dan rangsangan dari luar dirinya. Hal ini sesuai dengan indikator motivasi belajar yakni perlunya dorongan kebutuhan ketika belajar.

### 3) Adanya Harapan Akan Cita-Cita Masa Depan

Hasil perolehan rata-rata kecenderungan responden pada tabel 4.7 pernyataan nomor 12 mengenai siswa selalu sungguh-sungguh dalam mendengarkan guru menjelaskan pelajaran, hal tersebut dibuktikan dengan perolehan rata-rata kecenderungan responden sebesar 3.91. Pada pernyataan nomor 13 dengan perolehan nilai sebesar 3.75 terkait siswa selalu menghadapi hambatan dalam belajar dan mencoba untuk menyelesaikannya. Selanjutnya pernyataan nomor 14 diperoleh hasil bahwa siswa kelas IXB (kelas eksperimen) selalu belajar dengan sungguh-sungguh agar mudah menggapai cita-cita di masa depan, hal tersebut dibuktikan dengan perolehan rata-rata kecenderungan responden sebesar 4.41. Pada pernyataan nomor 15 diperoleh hasil bahwa siswa

selalu belajar dengan giat untuk mendapatkan nilai bagus, hal tersebut dibuktikan dengan perolehan rata-rata kecenderungan responden sebesar 4.22.

Harapan didasari pada keyakinan bahwa orang dipengaruhi oleh perasaan mereka tentang gambaran hasil tindakan mereka. Dengan demikian bahwa rata-rata siswa pada kelas eksperimen selalu memiliki harapan akan cita-cita masa depan. Hal ini dibuktikan dengan perolehan skor rata-rata pada skala lima yaitu 4.41. Hasil tersebut jika dikonsultasikan dengan tabel *Weighted Means Score* (WMS) pada rentang 4.01 – 5.00 menunjukkan kategori sangat baik.

#### b) Dorongan Eksternal

Berdasarkan hasil rata-rata pada tabel 4.17 di atas diperoleh rata-rata dukungan eksternal terhadap motivasi belajar siswa kelas eksperimen sebesar 4.1. Hasil tersebut dibandingkan dengan tabel skor rata-rata tertimbang (WMS) yang berkisar antara 4.01 hingga 5.00 yang menunjukkan kategori sangat baik. Hal ini dapat diartikan bahwa siswa kelas IXB yang pembelajaran menggunakan media *board game "Zathura Mathematics"* senantiasa memiliki dorongan dari luar melalui reward belajar dan kegiatan pembelajaran yang menarik. Hal ini dapat dibuktikan dengan menentukan rata-rata kecenderungan responden per poin pada pernyataan berikut:

##### 1) Adanya Penghargaan dalam Belajar

Hasil perolehan rata-rata kecenderungan responden pada tabel 4.9 pernyataan nomor 16 diperoleh hasil bahwa siswa kelas yang pembelajaran menggunakan media *board game "Zathura Mathematics"* selalu senang ketika

guru memberi pujian seperti “kamu hebat!”, “kamu luar biasa!”, “bagus sekali hasil karyamu!”, dan “kamu pintar!” ketika berhasil menyelesaikan tugas, hal tersebut dibuktikan dengan perolehan rata-rata kecenderungan responden sebesar 4.09. Selanjutnya, pernyataan nomor 17 diperoleh nilai rata-rata kecenderungan responden sebesar 4.09 yang menunjukkan bahwa pujian atau penghargaan yang diberikan kepada siswa dapat mendorong kemajuan belajarnya. Pada pernyataan nomor 18 mendapatkan nilai sebesar 4.16, artinya mendapatkan nilai tinggi merupakan salah satu tujuan utamanya.

Demikian pula nilai rata-rata siswa yang pembelajaran menggunakan media *board game* “*Zathura Mathematics*” selalu memiliki termotivasi dengan adanya penghargaan dalam belajar. Hal ini dibuktikan dengan perolehan skor rata-rata pada skala lima yaitu 4.1. Hasil tersebut jika dikonsultasikan dengan tabel *Weighted Means Score* (WMS) pada rentang 4.01–5.00 menunjukkan kategori sangat baik.

Pernyataan verbal dan bentuk penghargaan lainnya terhadap perilaku baik dan hasil belajar siswa merupakan cara yang paling mudah dan efektif untuk memotivasi siswa mencapai hasil belajar yang lebih baik.

## 2) Adanya Kegiatan yang Menarik dalam Belajar

Perolehan hasil rata-rata kecenderungan responden pada tabel 4.12 pernyataan nomor 19 terkait ketertarikan siswa dengan media pembelajaran berupa permainan sebesar 3.72. Pada pernyataan nomor 20 diperoleh hasil bahwa siswa selalu mudah mengerti ketika pembelajaran menggunakan media

pembelajaran berupa permainan, hal tersebut dibuktikan dengan perolehan rata-rata kecenderungan responden sebesar 3.63.

Dengan demikian bahwa rata-rata siswa yang pembelajaran menggunakan media *board game* “*Zathura Mathematics*” selalu memiliki termotivasi dengan adanya kegiatan yang menarik dalam belajar. Hal ini dibuktikan dengan perolehan skor rata-rata pada skala lima yaitu 3.7. Hasil tersebut jika dikonsultasikan dengan tabel *Weighted Means Score* (WMS) pada rentang 3.01-4.00 dengan kategori baik. Media, simulasi, maupun permainan merupakan salah satu proses yang sangat menarik bagi siswa. Suasana yang menarik menjadikan proses pembelajaran bermakna. Sesuatu yang bermakna akan selalu diingat, dipahami, dan dihargai.

## **2. Hasil Belajar Siswa**

Berdasarkan hasil dari penelitian dapat dikatakan bahwa media *board game* “*Zathura Mathematics*” ini tepat digunakan untuk memberikan peningkatan hasil belajar pada siswa. Hal ini dibuktikan dengan perolehan skor rata rata nilai *pretest* dan *posttest* pada kelas kontrol yang tidak menggunakan media *board game* “*Zathura Mathematics*” dengan kelas eksperimen yang menggunakan media *board game* “*Zathura Mathematics*”. Pada kelas kontrol memperoleh nilai rata-rata *pretest* sebesar 45,66 dengan persentase ketuntasan 12,5% kategori rendah, sedangkan pada kelas eksperimen memperoleh nilai rata-rata *pretest* sebesar 47,66 dengan persentase ketuntasan 12,5% kategori rendah. Pada kelas kontrol memperoleh nilai rata-rata *posttest* sebesar 60,94 dengan persentase ketuntasan 43,75% kategori cukup, sedangkan pada kelas eksperimen

memperoleh nilai rata-rata *postest* sebesar 75,00 dengan persentase ketuntasan 81,25% kategori baik, artinya terdapat perbedaan nilai rata-rata antara kelas yang menggunakan media *board game* “*Zathura Mathematics*” dengan kelas yang tidak menggunakan media *board game* “*Zathura Mathematics*”. Maka media *board game* “*Zathura Mathematics*” cukup efektif digunakan untuk hasil belajar kognitif. Hasil deskripsi di atas sejalan dengan Amelia dkk bahwa media yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran meningkatkan hasil belajar siswa.<sup>107</sup> Ketika guru menggunakan media pembelajaran inovatif yang lebih menyenangkan dan menarik, siswa dapat terlibat aktif dalam pembelajaran dan membantu siswa memahami materi pelajaran.<sup>108</sup>

Penggunaan media pembelajaran dalam bentuk permainan atau kartu memiliki beberapa keunggulan yakni dapat meningkatkan antusias dan keaktifan siswa dalam mengikuti pembelajaran, membuat materi mudah diingat, dan meningkatkan daya pikir, ingat, prediksi, dan menghitung siswa.<sup>109</sup> Menurut Dewi dan Danang penggunn media board game dapat membantu memudahkan siswa dalam memahami maupun mengingat kembali materi yang telah dipelajari melalui suasana yang nyaman dengan pengalaman secara langsung dalam proses

---

<sup>107</sup> Amelia Putri Wulandari dkk., “Pentingnya Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar,” *Journal on Education* 5, no. 2 (22 Januari 2023): 3929, <https://doi.org/10.31004/joe.v5i2.1074>.

<sup>108</sup> Arum Aprilia Sari dan Muhammad Nur Wangid, “PENINGKATAN HASIL BELAJAR MELALUI MEDIA PERMAINAN GO GO EGG DI SEKOLAH DASAR,” *Refleksi Edukatika : Jurnal Ilmiah Kependidikan* 12, no. 1 (27 Desember 2021): 26, <https://doi.org/10.24176/re.v12i1.5630>.

<sup>109</sup> Witra Hidayah Rahman, Nurhaedah, dan Siti Raihan, “Pengaruh Penggunaan Media Permainan Edu Card Pecahan Terhadap Minat Belajar Pada Mata Pelajaran Matematika Siswa Sekolah Dasar Di Kota Makassar,” *PINISI Journal of Education* 3, no. 1 (15 Agustus 2023): 38, <http://eprints.unm.ac.id/33641/>.

pembejaran.<sup>110</sup> Oleh karena itu, penggunaan media board game dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Berdasarkan respon siswa menunjukkan respon yang positif saat pembelajaran menggunakan media *board game* “*Zathura Mathematics*” tetapi perolehan nilai *N-Gain* tidak tinggi dikarenakan adanya beberapa kendala yang terjadi di lapangan yakni siswa tidak fokus karena kondisi yang kurang mendukung diantaranya sikap siswa ketika pembagian kelompok masih ribut dan siswa membutuhkan waktu yang lebih banyak untuk menyelesaikan permainan. Menurut Zamzam dkk menjelaskan bahwa sikap siswa merupakan faktor penting dalam proses belajar. Sikap yang acuh dapat menyebabkan proses belajar tidak efektif dan dapat menghambat perkembangan siswa dalam proses belajar. Oleh karena itu penting bagi siswa memiliki sikap yang positif dan proses belajar yang kondusif.<sup>111</sup>

---

<sup>110</sup> Wahyuningsih dan Setyadi, “Pengembangan Board Game ‘Zathura Mathematics’ Pada Materi Bilangan Berpangkat dan Bentuk Akar,” 47.

<sup>111</sup> Zamzam Mustofa dkk., “STRATEGI PENINGKATAN KONSENTRASI BELAJAR SISWA DALAM MEMAHAMI MATERI PEMBELAJARAN SEJARAH KEBUDAYAAN ISLAM (SKI),” *Damhil Education Journal* 3, no. 1 (13 Februari 2023): 24, <https://doi.org/10.37905/dej.v3i1.1755>.