

PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN BOARD GAME TERHADAP PEMAHAMAN IPAS MATERI MENGENAL MATA UANG SISWA KELAS 4 SD

Rahmaleli Sakinah¹, Sri Imawati²

¹PGSD FIP UMJ, ²Pendidikan Dasar FIP UMJ

rahmalelis@gmail.com, sriimawati1920@gmail.com

ABSTRACT

This study aims to determine the effect of board game learning media on students' understanding of currency concepts in Grade IV elementary school. This study employed a quantitative approach with a quasi-experimental method using a Nonequivalent Control Group Design. The participants consisted of 57 fourth-grade students, comprising 30 students in the experimental class and 27 students in the control class. Data were collected through pretest and posttest assessments and analyzed using normality and homogeneity tests, paired sample t-test, independent sample t-test, and N-Gain analysis. The results showed a significant improvement in students' understanding after the implementation of board game media. The mean score of the experimental class increased from 59.37 on the pretest to 81.37 on the posttest, while the control class increased from 51.96 to 63.59. The paired sample t-test indicated a significant difference between the pretest and posttest scores in the experimental class ($p < 0.001$). Furthermore, the independent sample t-test showed a significant difference in posttest scores between the experimental and control classes ($p < 0.001$). The N-Gain results showed an improvement of 54.84% in the experimental class, compared with 23.97% in the control class. These findings indicate that the use of board game learning media has a positive effect on students' understanding of currency concepts in IPAS learning.

Keywords: Board game 1, Understanding 2, Currency 3

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran *board game* terhadap pemahaman peserta didik pada materi mengenal mata uang di kelas IV sekolah dasar. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode *quasi-experimental* dan desain *Nonequivalent Control Group Design*. Peserta penelitian terdiri atas 57 peserta didik kelas IV, yang terbagi menjadi 30 peserta didik pada kelas eksperimen dan 27 peserta didik pada kelas kontrol. Pengumpulan data dilakukan melalui tes *pretest* dan *posttest*, kemudian dianalisis menggunakan uji normalitas, uji homogenitas, *paired sample t-test*, *independent sample t-test*, dan analisis N-Gain. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan pemahaman peserta didik setelah penerapan media *board game*. Nilai rata-rata kelas eksperimen meningkat dari 59,37 pada *pretest* menjadi 81,37 pada *posttest*, sedangkan kelas kontrol meningkat dari 51,96 menjadi 63,59. Hasil *paired sample t-test* menunjukkan

adanya perbedaan yang signifikan antara nilai *pretest* dan *posttest* pada kelas eksperimen ($p < 0,001$). Selanjutnya, hasil independent sample t-test menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan pada nilai *posttest* antara kelas eksperimen dan kelas kontrol ($p < 0,001$). Hasil N-Gain menunjukkan peningkatan sebesar 54,84% pada kelas eksperimen, sedangkan kelas kontrol sebesar 23,97%. Temuan tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran *board game* memberikan pengaruh positif terhadap pemahaman peserta didik pada materi mengenal mata uang dalam pembelajaran IPAS.

Kata Kunci: *Board game* 1, Pemahaman 2, Mata Uang 3

A. Pendahuluan

Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) di sekolah dasar memiliki peran penting dalam membantu peserta didik memahami berbagai fenomena yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari. IPAS memadukan muatan Ilmu Pengetahuan Sosial sehingga peserta didik tidak hanya memperoleh pengetahuan konseptual, tetapi juga diarahkan untuk menghubungkan materi dengan lingkungan dan pengalaman yang dekat dengan kehidupan mereka (Meylovvia & Julianto, 2023). Dalam Kurikulum Merdeka, pembelajaran juga diarahkan agar lebih partisipatif, kontekstual, dan berpusat pada peserta didik sehingga guru berperan sebagai fasilitator dalam menciptakan pengalaman belajar yang bermakna.

Salah satu materi dalam ruang lingkup sosial yang dekat dengan kehidupan peserta didik adalah materi mengenal mata uang. Pemahaman mengenai mata uang penting diberikan sejak sekolah dasar karena uang merupakan bagian dari aktivitas kehidupan sehari-hari. Materi tersebut tidak hanya berkaitan dengan

mengenal uang, tetapi juga mencakup pengertian, jenis, fungsi, serta karakteristik uang dalam kehidupan sosial. Pemahaman yang baik terhadap konsep tersebut dapat menjadi bagian dari pembentukan literasi finansial sejak dini. Penelitian Maulina (2024) menunjukkan bahwa pemahaman anak terhadap mata uang masih rendah, ditandai dengan belum optimalnya pemahaman mengenai nilai dan penggunaan uang serta masih rendahnya kesadaran literasi keuangan sejak dini.

Permasalahan pemahaman tersebut dapat semakin terlihat ketika materi disampaikan secara abstrak dan didominasi penjelasan verbal. (Imawati et al., 2022) menjelaskan agar siswa paham mengenai konsep materi, maka seorang guru harus memilih model pembelajaran yang sesuai dengan siswa, sehingga siswa paham terhadap materi tersebut. Berdasarkan latar belakang penelitian, penyampaian materi di kelas masih terpaku pada buku, penggunaan media nyata masih minim, aktivitas kolaboratif belum optimal, dan siswa belum sepenuhnya memahami jenis, ciri, serta fungsi

uang dalam konteks sosial. Keterbatasan guru dalam mengembangkan media yang relevan juga dapat menyebabkan pembelajaran kurang bervariasi. Kondisi tersebut menunjukkan perlunya media yang dapat membantu mengonkretkan materi sekaligus memberikan kesempatan kepada siswa untuk terlibat secara aktif.

Media pembelajaran dapat menjadi perantara yang membantu guru menyampaikan pesan pembelajaran secara lebih jelas dan menarik. Hasan et al. (2021) menjelaskan bahwa media pembelajaran berfungsi sebagai sarana penyampaian informasi dari guru kepada peserta didik dan dapat mengoptimalkan keterlibatan berbagai indra dalam proses pembelajaran. Media yang tepat juga dapat membantu memperjelas materi, meningkatkan perhatian, dan memberikan pengalaman belajar yang lebih konkret. Wardani et al. (2024) menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran dapat mendukung peningkatan pemahaman konsep dan keaktifan peserta didik, khususnya apabila media memiliki sifat interaktif.

Salah satu media yang sesuai dengan karakteristik belajar peserta didik sekolah dasar adalah *board game*. *Board game* merupakan permainan papan yang dapat menggunakan papan, kartu, dadu, pion, dan komponen lain yang diatur berdasarkan aturan permainan (Mangundjaya et al., 2022). Dalam

konteks pembelajaran, *board game* dapat menggabungkan unsur permainan dan edukasi sehingga peserta didik belajar melalui aktivitas bermain, mengikuti aturan, berdiskusi, menjawab pertanyaan, dan menyelesaikan tantangan. Juanda et al. (2024) menunjukkan bahwa *board game* dapat mendorong keaktifan siswa dalam bertanya, berdiskusi, menyelesaikan permasalahan, dan meningkatkan fokus terhadap materi yang dipelajari.

Penggunaan *board game* juga relevan dengan pembelajaran yang menekankan pengalaman konkret. Naufal Luthfi et al. (2023) menjelaskan bahwa *board game* bersifat interaktif karena menuntut keterlibatan pemain dalam bermain, berdiskusi, menjawab pertanyaan, dan menyelesaikan tantangan. Muchtar et al. (2025) juga menjelaskan bahwa aktivitas refleksi, diskusi, dan pengalaman langsung dalam *board game* dapat membantu peserta didik membangun pemahaman yang lebih mendalam. Dengan demikian, *board game* dapat menjadi media yang menjembatani konsep yang sebelumnya disampaikan secara abstrak dengan pengalaman belajar yang lebih konkret dan menyenangkan.

Penelitian terdahulu telah membahas penggunaan permainan untuk materi yang berkaitan dengan mata uang, tetapi masih terdapat ruang penelitian yang spesifik. Amany dan Faujiah (2023) menggunakan alat permainan edukatif cash register untuk mengenalkan nilai mata uang

kepada anak usia dini dengan pendekatan tindakan kelas. Sementara itu, penelitian Juanda et al. (2024) mengkaji pengaruh *board game* terhadap pemahaman konsep IPAS pada siswa kelas V dengan materi yang berbeda. Berdasarkan kajian tersebut, penelitian ini menempatkan *board game* sebagai media pembelajaran yang secara khusus diuji pengaruhnya terhadap pemahaman materi mengenal mata uang pada siswa kelas IV sekolah dasar melalui pendekatan eksperimen.

Kebaruan penelitian terletak pada penggunaan *board game* yang dimodifikasi sesuai karakteristik siswa kelas IV dan materi mengenal mata uang dalam ruang lingkup IPS pada pembelajaran IPAS. Media yang digunakan dilengkapi dengan pion, dadu, kartu kesempatan, dan lembar kerja. Siswa belajar dalam kelompok kecil sehingga permainan tidak hanya menjadi kegiatan rekreatif, tetapi menjadi sarana untuk memahami konsep yang dipelajari melalui interaksi, pengambilan keputusan, dan penyelesaian tugas. Dengan desain kuasi eksperimen, penelitian ini menguji secara kuantitatif apakah penggunaan *board game* memberikan pengaruh terhadap pemahaman siswa dibandingkan pembelajaran konvensional.

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh media pembelajaran *board game* terhadap pemahaman IPAS materi mengenal

mata uang siswa kelas IV sekolah dasar dan mengetahui besarnya peningkatan pemahaman setelah penggunaan media tersebut. Hasil penelitian diharapkan dapat menjadi referensi bagi guru dalam memilih media pembelajaran yang konkret, interaktif, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar.

Materi mengenal mata uang dalam penelitian ini diarahkan pada pemahaman konsep uang sebagai bagian dari kehidupan sosial, bukan pada latihan matematika mengenai perhitungan nominal atau kembalian. Pokok materi mencakup pengertian uang dan sejarah perkembangannya, jenis uang seperti uang logam dan uang kertas serta uang kartal dan uang giral, dan fungsi uang sebagai alat tukar, satuan hitung, serta penyimpan nilai. Penekanan tersebut penting agar siswa memahami uang sebagai konsep sosial yang hadir dalam kegiatan ekonomi dan kehidupan sehari-hari. Pemahaman yang dibangun melalui pengalaman konkret diharapkan dapat membantu siswa menghubungkan pengetahuan yang diperoleh di kelas dengan situasi yang mereka kenal.

Pemilihan *board game* sebagai media juga mempertimbangkan karakteristik peserta didik sekolah dasar yang membutuhkan pengalaman belajar konkret. *Board game* memungkinkan berbagai komponen pembelajaran ditempatkan dalam satu aktivitas yang terstruktur. Papan permainan menjadi ruang

aktivitas, pion menjadi representasi posisi pemain, dadu menentukan perpindahan, kartu kesempatan menjadi sumber instruksi atau pertanyaan, sedangkan lembar kerja membantu siswa mencatat dan menyelesaikan tugas. Dengan komponen tersebut, kegiatan belajar dapat berlangsung secara bertahap dan memberi kesempatan kepada siswa untuk berinteraksi dengan materi.

Walaupun *board game* mempunyai potensi pedagogis, penggunaannya tidak otomatis menjamin keberhasilan pembelajaran. Guru tetap perlu memberikan orientasi yang jelas, menjelaskan aturan, memastikan setiap siswa memperoleh kesempatan, serta menghubungkan aktivitas permainan dengan tujuan pembelajaran. Karena itu, penelitian ini tidak hanya melihat permainan sebagai kegiatan bermain, tetapi sebagai media yang sengaja dirancang untuk mendukung pemahaman konsep. Perlakuan diberikan pada materi dan waktu yang sama dengan kelas kontrol agar perbedaan hasil dapat dibandingkan secara lebih terarah.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode quasi-experimental. Desain yang digunakan adalah *Nonequivalent Control Group Design*, yaitu melibatkan kelompok eksperimen dan kelompok kontrol yang tidak dipilih secara acak. Kelompok eksperimen diberikan pembelajaran

menggunakan media *board game*, sedangkan kelompok kontrol memperoleh pembelajaran konvensional. Kedua kelompok diberikan *pretest* sebelum pembelajaran dan *posttest* setelah pembelajaran. Desain penelitian dapat dirumuskan sebagai berikut: kelompok eksperimen $O_1 \times O_2$ dan kelompok kontrol $O_3 - O_4$, dengan X berupa perlakuan menggunakan media pembelajaran *board game*.

Penelitian dilaksanakan di SDN Pondok Benda 01, Kecamatan Pamulang, Kota Tangerang Selatan, pada semester genap tahun ajaran 2025/2026. Populasi penelitian adalah seluruh siswa kelas IV yang berjumlah 180 siswa dan terdiri atas kelas IV A sampai IV F. Sampel dipilih menggunakan teknik *purposive sampling* dengan mempertimbangkan kesesuaian kelas dan tujuan penelitian. Sampel terdiri atas kelas IV F sebagai kelompok eksperimen sebanyak 30 siswa dan kelas IV C sebagai kelompok kontrol sebanyak 27 siswa, sehingga jumlah peserta penelitian adalah 57 siswa.

Instrumen penelitian berupa tes pemahaman materi mengenal mata uang yang terdiri atas 15 soal pilihan ganda dan 5 soal uraian. Uji coba instrumen dilakukan pada 30 siswa kelas V B SDN Pondok Benda 01. Hasil uji validitas menunjukkan bahwa seluruh 15 butir pilihan ganda memiliki nilai r hitung lebih besar daripada r tabel 0,361, sedangkan lima soal uraian juga dinyatakan valid. Uji reliabilitas menghasilkan Cronbach's

Alpha sebesar 0,727 untuk pilihan ganda dan 0,772 untuk soal uraian. Dengan demikian, instrumen dinyatakan valid dan reliabel untuk digunakan dalam penelitian.

Pelaksanaan penelitian dilakukan melalui beberapa tahap. Tahap pertama adalah persiapan, yaitu penyusunan perangkat pembelajaran, materi, instrumen tes, serta media *board game*. Tahap kedua adalah pemberian pretest pada kelas eksperimen dan kontrol untuk mengetahui pemahaman awal. Tahap ketiga adalah pemberian perlakuan. Pada kelas eksperimen, pembelajaran materi mengenal mata uang menggunakan *board game* yang telah dimodifikasi. Siswa berjumlah 30 orang dibagi menjadi enam kelompok, masing-masing terdiri atas lima siswa. Media terdiri atas papan permainan, pion, dadu, kartu kesempatan, dan lembar kerja. Siswa bermain secara bergiliran dengan melempar dadu dan menggerakkan pion sesuai hasil lemparan, kemudian menyelesaikan instruksi atau tugas yang terdapat dalam permainan. Pada kelas kontrol, pembelajaran dilakukan secara konvensional tanpa penggunaan *board game*. Materi dan waktu pembelajaran dibuat sama pada kedua kelompok.

Tahap berikutnya adalah pemberian *posttest* pada kedua kelompok. Data *pretest* dan *posttest* kemudian dianalisis menggunakan SPSS versi 27. Analisis deskriptif digunakan untuk memperoleh gambaran rata-rata dan penyebaran

skor. Uji prasyarat meliputi uji normalitas Shapiro-Wilk dan uji homogenitas Levene. Uji hipotesis dilakukan dengan paired sample t-test untuk mengetahui perbedaan skor sebelum dan sesudah pembelajaran pada kelompok yang sama serta independent sample t-test untuk membandingkan skor antara kelompok eksperimen dan kontrol. Besarnya peningkatan pemahaman dihitung menggunakan N-Gain dengan klasifikasi tinggi apabila $g \geq 0,70$, sedang apabila $0,30 \leq g < 0,70$, dan rendah apabila $g < 0,30$.

Variabel bebas dalam penelitian ini adalah penggunaan media pembelajaran *board game*, sedangkan variabel terikat adalah pemahaman siswa pada materi mengenal mata uang. Pemahaman diukur melalui skor tes yang diberikan sebelum dan sesudah pembelajaran. Instrumen disusun berdasarkan indikator materi yang meliputi pengertian uang, kegiatan yang berkaitan dengan penggunaan uang, sifat atau karakteristik uang, jenis uang logam dan kertas, uang kartal dan giral, serta fungsi uang sebagai alat tukar, satuan hitung, dan penyimpanan nilai.

Uji coba instrumen menunjukkan bahwa kelima belas soal pilihan ganda memiliki nilai r hitung antara 0,389 sampai 0,714 dan seluruhnya lebih besar dari r tabel 0,361. Lima soal uraian juga memiliki nilai r hitung di atas r tabel, yaitu berkisar antara 0,541 sampai 0,817. Reliabilitas instrumen menunjukkan koefisien

Alpha Cronbach 0,727 untuk pilihan ganda dan 0,772 untuk uraian. Hasil tersebut digunakan sebagai dasar bahwa instrumen memiliki konsistensi yang memadai untuk pengumpulan data penelitian.

Analisis data dilakukan secara bertahap. Statistik deskriptif digunakan untuk melihat kecenderungan skor melalui rata-rata, median, modus, standar deviasi, nilai minimum, dan maksimum. Uji normalitas Shapiro-Wilk digunakan karena jumlah peserta pada masing-masing kelompok kurang dari 50. Uji homogenitas Levene digunakan untuk melihat kesamaan varians. Setelah prasyarat terpenuhi, paired sample t-test digunakan untuk melihat perubahan skor dalam masing-masing kelompok dan independent sample t-test digunakan untuk melihat perbedaan skor antarkelompok. N-Gain digunakan untuk menggambarkan tingkat peningkatan pemahaman dari *pretest* ke *posttest*.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Hasil analisis deskriptif menunjukkan adanya peningkatan pemahaman pada kedua kelompok, tetapi peningkatan pada kelas eksperimen lebih besar. Nilai rata-rata *pretest* kelas eksperimen sebesar 59,37 dan meningkat menjadi 81,37 pada *posttest*, sehingga terdapat kenaikan rata-rata sebesar 22,00 poin. Pada kelas kontrol, rata-rata *pretest* sebesar 51,96 dan meningkat menjadi 63,59 pada *posttest*, dengan

kenaikan sebesar 11,63 poin. Perbandingan tersebut menunjukkan bahwa peningkatan rata-rata pada kelas eksperimen hampir dua kali lebih besar daripada kelas kontrol.

Pada kelas eksperimen, hasil *posttest* menunjukkan rata-rata sebesar 81,37, median 83,00, modus 80,00, dan standar deviasi 9,28. Sebanyak 16 siswa (53,3%) berada pada kategori sangat baik, 13 siswa (43,3%) pada kategori baik, dan 1 siswa (3,3%) pada kategori cukup baik. Tidak terdapat siswa yang berada pada kategori kurang maupun sangat kurang. Temuan ini menunjukkan bahwa setelah pembelajaran menggunakan *board game*, sebagian besar siswa mencapai tingkat pemahaman yang baik hingga sangat baik.

Pada kelas kontrol, rata-rata *posttest* sebesar 63,59 menunjukkan adanya peningkatan dari kondisi awal, tetapi peningkatannya masih lebih rendah dibandingkan kelas eksperimen. Hasil analisis deskriptif yang tersedia dalam penelitian juga menunjukkan kecenderungan bahwa pembelajaran konvensional dapat meningkatkan pemahaman, tetapi belum memberikan peningkatan sebesar pembelajaran yang menggunakan *board game*. Dengan demikian, perbedaan peningkatan antarkelompok menjadi dasar untuk menguji pengaruh penggunaan media *board game* secara statistik.

Uji normalitas menggunakan *Shapiro-Wilk* menunjukkan bahwa data *pretest* dan *posttest* kelas

eksperimen berdistribusi normal. Nilai signifikansi *pretest* sebesar 0,179 dan *posttest* sebesar 0,707, keduanya lebih besar dari 0,05. Pada kelas kontrol, nilai signifikansi *pretest* sebesar 0,408 dan *posttest* sebesar 0,813, juga lebih besar dari 0,05. Hasil tersebut menunjukkan bahwa data memenuhi asumsi normalitas untuk analisis parametrik.

Uji homogenitas *pretest* menggunakan *Levene's Test* menghasilkan nilai signifikansi sebesar 0,226 berdasarkan mean. Karena $0,226 > 0,05$, varians data *pretest* antara kelas eksperimen dan kelas kontrol dinyatakan homogen. Hasil ini menunjukkan bahwa data memenuhi salah satu prasyarat untuk melanjutkan analisis statistik parametrik. Selanjutnya, pengujian hipotesis dilakukan untuk melihat perbedaan skor dan peningkatan pemahaman siswa.

Hasil *paired sample t-test* pada kelas eksperimen menunjukkan nilai signifikansi (2-tailed) kurang dari 0,001. Nilai tersebut lebih kecil daripada 0,05 sehingga terdapat perbedaan yang signifikan antara skor *pretest* dan *posttest*. Rata-rata peningkatan sebesar 22,00 poin menunjukkan bahwa setelah diberikan pembelajaran menggunakan *board game*, pemahaman siswa mengalami perubahan yang bermakna. Pada kelas kontrol, *paired sample t-test* juga menunjukkan nilai signifikansi kurang dari 0,001 dengan kenaikan rata-rata sebesar 11,63 poin. Artinya, pembelajaran konvensional juga

menghasilkan peningkatan, tetapi besar peningkatannya lebih rendah daripada kelas eksperimen.

Hasil independent sample t-test pada data *posttest* menunjukkan nilai signifikansi (2-tailed) kurang dari 0,001. Karena nilai signifikansi lebih kecil dari 0,05, terdapat perbedaan yang signifikan antara pemahaman siswa pada kelas eksperimen dan kelas kontrol setelah pembelajaran. Dengan demikian, hipotesis alternatif yang menyatakan adanya pengaruh penggunaan media *board game* terhadap pemahaman siswa diterima dan hipotesis nol ditolak.

Analisis N-Gain menunjukkan rata-rata peningkatan pemahaman sebesar 54,84% pada kelas eksperimen dan 23,97% pada kelas kontrol. Berdasarkan klasifikasi yang digunakan dalam penelitian, N-Gain kelas eksperimen berada pada kategori sedang, sedangkan kelas kontrol berada pada kategori rendah. Perbedaan tersebut menunjukkan bahwa *board game* memberikan peningkatan pemahaman yang lebih besar dibandingkan pembelajaran konvensional.

Jika dilihat dari distribusi kategori pada kelas eksperimen, perubahan hasil belajar tampak lebih jelas pada *posttest*. Pada kondisi awal, kemampuan siswa masih tersebar pada kategori yang lebih rendah, sedangkan setelah penggunaan *board game* sebagian besar siswa berada pada kategori baik dan sangat baik. Rata-rata 81,37 menunjukkan bahwa secara kelompok pemahaman

telah bergerak ke kategori yang lebih tinggi. Standar deviasi *posttest* sebesar 9,28 juga lebih rendah daripada standar deviasi *pretest* sebesar 10,47, yang menunjukkan bahwa penyebaran skor setelah pembelajaran relatif lebih terkonsentrasi.

Pada kelas kontrol, hasil *posttest* tetap mengalami peningkatan. Namun, perolehan rata-rata 63,59 masih berada cukup jauh di bawah rata-rata kelas eksperimen sebesar 81,37. Perbedaan tersebut penting karena kedua kelas sama-sama memperoleh materi mengenal mata uang dan sama-sama mengikuti *pretest* serta *posttest*. Dengan kondisi tersebut, analisis perbedaan antarkelompok memberikan informasi lebih lanjut mengenai kontribusi perlakuan yang diberikan pada kelas eksperimen.

Hasil uji statistik menunjukkan bahwa data penelitian memenuhi asumsi untuk analisis parametrik. Normalitas data eksperimen dan kontrol ditunjukkan oleh seluruh nilai signifikansi *Shapiro-Wilk* yang lebih besar dari 0,05. Homogenitas *pretest* juga terpenuhi dengan nilai signifikansi *Levene* 0,226. Selanjutnya, paired sample t-test pada kelas eksperimen menghasilkan $p < 0,001$. Temuan ini menunjukkan bahwa perubahan skor setelah pembelajaran bukan sekadar perubahan deskriptif, tetapi merupakan perbedaan yang signifikan secara statistik.

Independent sample t-test pada *posttest* menghasilkan $p < 0,001$ sehingga rata-rata pemahaman siswa antara kelas eksperimen dan kontrol berbeda secara signifikan setelah pembelajaran. Hasil ini menjadi bukti utama dalam menjawab rumusan masalah pertama. Rumusan masalah kedua dijawab melalui perbandingan peningkatan dan N-Gain. Kelas eksperimen memperoleh N-Gain 54,84% sedangkan kontrol 23,97%, sehingga peningkatan kelas eksperimen lebih besar 30,87 poin persentase.

Tabel 2. Ringkasan Hasil *Pretest*, *Posttest*, dan N-Gain

Kelompok	N	Pretest (Mean)	Posttest (Mean)	N-Gain
Eksperimen	30	59,37	81,37	54,84 % (sedang)
Kontrol	27	51,96	63,59	23,97 % (rendah)

Tabel 3. Ringkasan Uji Prasyarat dan Uji Hipotesis

Analisis	Data	Sig.	Kesimpulan
<i>Shapiro-Wilk</i>	Eksperimen pre/post	0,179 / 0,707	Normal
<i>Shapiro-Wilk</i>	Kontrol pre/post	0,408 /	Normal

		0,81 3	
Levene	Pretest kedua kelas	0,22 6	Homogen
Paired sample t-test	Eksperimen pre-post	< 0,00 1	Berbeda signifikan
Independent sample t-test	Posttest eksperimen-kontrol	< 0,00 1	Berbeda signifikan

Temuan penelitian memperlihatkan bahwa penggunaan *board game* memberikan pengaruh positif terhadap pemahaman siswa pada materi mengenal mata uang. Peningkatan rata-rata sebesar 22,00 poin pada kelas eksperimen lebih besar dibandingkan peningkatan sebesar 11,63 poin pada kelas kontrol. Hasil tersebut sejalan dengan pandangan Hasan et al. (2021) bahwa media pembelajaran berfungsi sebagai sarana penyampaian informasi yang dapat membantu mengoptimalkan keterlibatan peserta didik. Dalam penelitian ini, *board game* tidak hanya menyajikan materi, tetapi juga mengharuskan siswa melakukan aktivitas secara langsung melalui aturan permainan, gerakan pion, lemparan dadu, kartu kesempatan, dan pengerjaan tugas.

Board game juga memberikan pengalaman belajar yang lebih konkret. Materi mengenal mata uang memiliki sejumlah konsep yang dapat terasa abstrak bagi siswa apabila hanya disampaikan melalui buku atau penjelasan guru. Ketika konsep

tersebut dimasukkan ke dalam mekanisme permainan, siswa memperoleh kesempatan untuk melihat, membaca, menjawab, berdiskusi, dan mengambil keputusan. Hal ini sesuai dengan pendapat Juanda et al. (2024) bahwa *board game* dapat meningkatkan keaktifan siswa dalam bertanya, berdiskusi, dan menyelesaikan permasalahan. Aktivitas tersebut memungkinkan siswa tidak hanya menerima informasi, tetapi membangun pemahaman melalui pengalaman belajar.

Temuan penelitian juga mendukung hasil penelitian Naufal Luthfi et al. (2023) yang menempatkan *board game* sebagai media interaktif karena pemain terlibat dalam aktivitas bermain, diskusi, menjawab pertanyaan, dan menyelesaikan tantangan. Dalam pelaksanaan penelitian, siswa dibagi menjadi enam kelompok dengan lima siswa pada setiap kelompok. Pembagian tersebut memungkinkan terjadinya interaksi antarsiswa. Siswa menunggu giliran, memperhatikan langkah teman, berdiskusi mengenai instruksi permainan, serta menyelesaikan tugas yang diberikan. Interaksi semacam ini membuat proses belajar tidak hanya berorientasi pada guru, tetapi memberi ruang bagi siswa untuk berpartisipasi secara langsung.

Dari sisi teori pembelajaran, hasil tersebut dapat dikaitkan dengan pendekatan konstruktivistik yang digunakan dalam kajian penelitian. Peserta didik memperoleh

pengalaman langsung dan membangun pemahamannya melalui aktivitas, interaksi, serta penyelesaian masalah. Muchtar et al. (2025) menyatakan bahwa *board game* dapat mendukung pemahaman yang lebih mendalam melalui refleksi, diskusi, dan pengalaman belajar langsung. Dalam penelitian ini, pengalaman bermain menjadi sarana untuk mempertemukan konsep materi dengan aktivitas yang dilakukan siswa sehingga pemahaman tidak hanya bergantung pada hafalan.

Perbedaan hasil antara kelas eksperimen dan kelas kontrol juga memperlihatkan bahwa penggunaan media menjadi salah satu unsur penting dalam menciptakan pengalaman belajar yang lebih bervariasi. Kelas kontrol tetap mengalami peningkatan karena pembelajaran konvensional juga memberikan kesempatan kepada siswa untuk menerima dan mempelajari materi. Namun, kenaikannya lebih kecil. Hasil ini sejalan dengan Wardani et al. (2024) yang menunjukkan bahwa media pembelajaran dapat mendukung peningkatan pemahaman konsep dan keaktifan peserta didik, terutama ketika media yang digunakan bersifat interaktif.

Hasil penelitian terdahulu mengenai mata uang juga memperkuat urgensi inovasi pembelajaran. Maulina (2024) menunjukkan bahwa pemahaman anak mengenai mata uang masih perlu diperkuat. Amany dan Faujiah

(2023) menggunakan *cash register* untuk mengenalkan nilai mata uang pada anak usia dini. Penelitian ini memiliki perbedaan karena menguji *board game* secara eksperimental pada siswa kelas IV dalam pembelajaran IPAS ruang lingkup IPS. Dengan demikian, penelitian ini memperluas penggunaan permainan edukatif untuk membantu pemahaman konsep mata uang pada jenjang sekolah dasar.

Walaupun hasil penelitian menunjukkan pengaruh positif, N-Gain kelas eksperimen sebesar 54,84% masih berada pada kategori sedang. Artinya, *board game* memberikan peningkatan yang cukup berarti, tetapi belum menunjukkan peningkatan pada kategori tinggi. Kondisi tersebut dapat dipahami karena penggunaan *board game* memiliki kendala dalam pengelolaan waktu dan giliran bermain. Fadillah (2023) menjelaskan bahwa guru memerlukan waktu untuk menjelaskan aturan permainan dan proses bermain dapat berlangsung cukup panjang. Sistem giliran juga dapat membuat sebagian siswa menunggu dan berpotensi kehilangan fokus. Oleh karena itu, pengelolaan kelas, pembagian kelompok, penjelasan aturan, dan alokasi waktu perlu dirancang dengan baik.

Penelitian ini juga memiliki keterbatasan. Sampel hanya berasal dari dua kelas pada satu sekolah sehingga hasilnya tidak dapat langsung digeneralisasikan kepada seluruh siswa sekolah dasar. Selain

itu, *board game* yang digunakan disesuaikan dengan materi mengenal mata uang dan karakteristik siswa kelas IV sehingga penerapannya pada materi atau jenjang lain memerlukan penyesuaian. Meskipun demikian, hasil uji statistik menunjukkan perbedaan yang signifikan dan arah peningkatan yang lebih besar pada kelas eksperimen. Temuan tersebut memberikan dasar empiris bahwa *board game* layak dipertimbangkan sebagai salah satu alternatif media pembelajaran IPAS.

Mekanisme permainan dalam penelitian ini memungkinkan materi tidak berhenti pada penyampaian informasi. Ketika siswa melempar dadu, memindahkan pion, memperoleh kartu kesempatan, dan menyelesaikan tugas, mereka melakukan rangkaian tindakan yang berkaitan dengan materi. Aktivitas tersebut menciptakan kesempatan untuk mengulang konsep dalam konteks yang berbeda. Pengulangan melalui permainan dapat membantu siswa memperhatikan kembali konsep jenis dan fungsi uang, sementara diskusi dalam kelompok memberi kesempatan untuk mengklarifikasi jawaban.

Kartu kesempatan dan lembar kerja juga memiliki fungsi penting dalam menjaga keterkaitan permainan dengan tujuan pembelajaran. Tanpa komponen pertanyaan atau tugas, *board game* berpotensi hanya menjadi aktivitas rekreatif. Dalam penelitian ini, komponen permainan diarahkan untuk membuat siswa tetap

berhadapan dengan konsep yang harus dipahami. Hal ini sejalan dengan Mangundjaya et al. (2022) yang menempatkan *board game* sebagai media yang dapat digunakan untuk melibatkan siswa secara aktif melalui alat dan aturan yang terstruktur.

Peningkatan pemahaman pada kelas eksperimen juga dapat dipahami dari karakteristik pembelajaran yang lebih interaktif. Pada pembelajaran konvensional, siswa lebih banyak menerima penjelasan dan mengerjakan tugas, sedangkan pada *board game* siswa harus mengikuti alur permainan sekaligus merespons instruksi. Perbedaan pengalaman tersebut dapat membantu menjelaskan mengapa kenaikan rata-rata kelas eksperimen lebih besar. Hasil ini mendukung pandangan Silahuddin (2022) bahwa media pembelajaran dapat berfungsi sebagai sumber belajar yang membantu peserta didik menerima pesan dan informasi sehingga terbentuk pengetahuan baru.

Temuan ini juga memiliki kesesuaian dengan penelitian Juanda et al. (2024) yang menunjukkan bahwa penggunaan *board game* dapat berpengaruh terhadap pemahaman konsep IPAS. Kesamaan keduanya terletak pada pemanfaatan *board game* sebagai media belajar yang melibatkan aktivitas bermain dan interaksi. Perbedaannya, penelitian ini berfokus pada materi mengenal mata uang pada kelas IV, sedangkan penelitian Juanda et al. berfokus pada

siswa kelas V dan materi IPAS yang berbeda. Perbedaan konteks tersebut menunjukkan bahwa penggunaan *board game* dapat dikembangkan pada topik pembelajaran yang beragam dengan penyesuaian isi dan aturan permainan.

Penelitian Amany dan Faujiah (2023) memberikan konteks bahwa permainan edukatif juga telah digunakan untuk mengenalkan nilai mata uang pada anak usia dini. Namun, media yang digunakan adalah *cash register* dan pendekatannya berupa tindakan kelas. Penelitian ini mengambil posisi berbeda dengan menggunakan *board game* dan desain kuasi eksperimen pada siswa sekolah dasar. Penelitian ini tidak berfokus pada simulasi jual beli sebagai tujuan utama, melainkan pada pemahaman konsep mengenal mata uang dalam pembelajaran IPAS ruang lingkup IPS.

Nilai N-Gain yang berada pada kategori sedang memberikan informasi penting bahwa pengaruh positif tidak berarti media harus dipandang sebagai satu-satunya faktor yang menentukan pemahaman siswa. Proses pembelajaran tetap dipengaruhi oleh kesiapan awal siswa, kemampuan guru mengelola kelas, waktu, interaksi kelompok, serta karakteristik materi. Oleh karena itu, hasil penelitian lebih tepat dimaknai bahwa penggunaan *board game* memberikan kontribusi yang lebih baik terhadap peningkatan pemahaman dibandingkan pembelajaran

konvensional dalam konteks penelitian ini.

Dalam pelaksanaan, pembagian 30 siswa menjadi enam kelompok yang masing-masing terdiri atas lima siswa membantu permainan berjalan dalam kelompok kecil. Siswa bermain secara bergiliran sehingga setiap anggota memiliki kesempatan menggunakan pion dan dadu. Pola tersebut mendorong kerja sama dan komunikasi, tetapi sekaligus memerlukan pengelolaan waktu agar siswa yang sedang menunggu giliran tetap terlibat. Hal ini sesuai dengan kelemahan *board game* yang dikemukakan Fadillah (2023), yaitu kebutuhan waktu untuk menjelaskan aturan dan adanya kemungkinan sebagian siswa menunggu giliran.

Hasil penelitian dapat memberikan implikasi praktis bagi guru sekolah dasar. *Board game* dapat dipertimbangkan sebagai alternatif ketika materi memerlukan pengalaman konkret dan aktivitas interaktif. Guru tidak harus mengubah seluruh pembelajaran menjadi permainan; *board game* dapat ditempatkan sebagai bagian dari rangkaian pembelajaran setelah penyampaian konsep dasar. Dengan demikian, media berfungsi sebagai pendorong pengalaman belajar dan penguatan pemahaman, sedangkan penjelasan guru dan sumber belajar tetap menjadi bagian dari proses pembelajaran.

Penggunaan media juga perlu disesuaikan dengan tujuan pembelajaran. Untuk materi mengenal

mata uang, papan permainan dapat memuat pertanyaan mengenai pengertian, sejarah, jenis, fungsi, dan karakteristik uang. Kartu dapat digunakan untuk memunculkan situasi atau pertanyaan singkat yang harus dijawab siswa. Lembar kerja dapat membantu siswa merangkum konsep yang diperoleh selama permainan. Desain tersebut menjaga keseimbangan antara unsur permainan dan unsur pembelajaran sehingga siswa tetap diarahkan menuju kompetensi yang dituju.

Secara keseluruhan, hasil penelitian memperkuat gagasan bahwa pembelajaran yang konkret, aktif, dan interaktif dapat mendukung pemahaman siswa. *Board game* memberikan lingkungan belajar yang berbeda dari pembelajaran yang hanya berpusat pada buku dan penjelasan verbal. Namun, efektivitasnya bergantung pada desain media dan pengelolaan pelaksanaan. Karena N-Gain masih berada pada kategori sedang, pengembangan berikutnya dapat memperbaiki desain permainan, mengurangi waktu tunggu, memperjelas instruksi, dan meningkatkan jumlah aktivitas yang membuat seluruh siswa terlibat secara bersamaan.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan analisis data, penggunaan media pembelajaran *board game* berpengaruh positif dan signifikan terhadap pemahaman siswa kelas IV

pada materi mengenal mata uang dalam pembelajaran IPAS. Hal tersebut ditunjukkan oleh peningkatan rata-rata kelas eksperimen dari 59,37 pada *pretest* menjadi 81,37 pada *posttest* dan hasil *independent sample t-test* dengan nilai signifikansi kurang dari 0,001. Dengan demikian, H_0 diterima dan H_a ditolak.

Besarnya peningkatan pemahaman terlihat dari hasil N-Gain. Kelas eksperimen memperoleh rata-rata N-Gain sebesar 54,84% dengan kategori sedang, sedangkan kelas kontrol memperoleh 23,97% dengan kategori rendah. Hasil tersebut menunjukkan bahwa peningkatan pemahaman siswa yang memperoleh pembelajaran menggunakan *board game* lebih besar dibandingkan siswa yang memperoleh pembelajaran konvensional. *Board game* dapat menjadi alternatif media pembelajaran yang konkret, interaktif, dan menyenangkan untuk mendukung pemahaman materi mengenal mata uang pada siswa sekolah dasar.

Guru disarankan menggunakan media *board game* secara terencana dengan memperhatikan kesesuaian materi, waktu, jumlah anggota kelompok, dan kejelasan aturan permainan. Sekolah dapat mendukung pengembangan media pembelajaran yang variatif dan sesuai kebutuhan siswa. Penelitian selanjutnya dapat mengembangkan *board game* untuk materi lain, menggunakan sampel yang lebih luas, atau mengkaji aspek lain dari pembelajaran seperti keterlibatan,

motivasi, atau kemampuan berpikir kritis.

DAFTAR PUSTAKA

Buku :

Abdul Muin. (2023). *Metode Penelitian Kuantitatif*. Malang. CV. Literasi Nusantara Abadi

Jurnal :

Amany, A., & Faujiah, M. (2023). Mengenalkan nilai mata uang pada anak usia dini menggunakan alat permainan edukatif cash register di PAUD Harapan Warga. *Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini (Anaking)*, 2(1), 185–194. <https://doi.org/10.37968/anaking.v2i1.514>

Evaluasi dan Pengembangan Pembelajaran (JIEPP), 4(1), 134–140.
<https://doi.org/10.54371/jiepp.v4i1.389>

Fadillah, A. A. (2023). *Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat Cahaya Mandalika*, 4(2), 116–120.

Habibah, A., Karina, & Fauziah, N. N. (2025). Klasifikasi jenis-jenis media dan sumber belajar untuk jenjang MI/SD. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 9(2), 18355–18363.

Hasan, M., Milawati, Darodjat, Khairani, H., & Tahrim, T. (2021). Media pembelajaran. Tahta Media Group.

Juanda, N. A., Sujana, A., & Ali, E. Y. (2024). Pengaruh *board game* terhadap pemahaman konsep

IPAS pada siswa kelas V sekolah dasar. *Ideguru: Jurnal Karya Ilmiah Guru*, 9(3), 1381–1386.
<https://doi.org/10.51169/ideguru.v9i3.1140>

Mangundjaya, W. L., Wicaksana, S. A., & Ersya, C. H. A. I. (2022). *Board game: Cara pembelajaran yang menyenangkan bagi orang dewasa*. *Sosio Konsepsia*, 11(2), 338–348.
<https://doi.org/10.33007/ska.v11i2.3078>

Maulina, I. (2024). Membangun kesadaran mata uang nasional: Sosialisasi rupiah pada anak-anak di Desa Manyang Kecamatan Meurah Mulia. *Malik Al-Shalih: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 3(1), 21–28.
<https://doi.org/10.52490/malikalshalih.v3i1.2884>

Meylovvia, D., & Julianto, A. (2023). Pengaruh model pembelajaran discovery learning terhadap hasil belajar IPAS siswa kelas IV SDN Pejagan 1 Bangkalan. *Jurnal Pendidikan Islam Al-Affan*, 4(1), 84–91.

Muchtar, R., Bustanul Iman RN, & Amir Faqihuddin Assafari. (2025). Pengembangan media pembelajaran board game pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam. *Indonesian Journal of Islamic Educational Review*, 2(2), 100–110.
<https://doi.org/10.58230/ijier.v2i2.329>

Naufal Luthfi, M., Yunika Khairun, D., & Satrio Prabowo, A. (2023). Pengembangan board game untuk meningkatkan kepercayaan diri pada remaja. *Diversity Guidance and Counseling Journal*, 1(3), 40–54.

Rahayu, W., & Sumargo, B. (2021). Pelatihan penggunaan uji hipotesis dalam penelitian untuk dosen dan mahasiswa di lingkungan LLDIKTI II Jakarta. *Prosiding Seminar Nasional Pengabdian Kepada Masyarakat*, 2021, 1–7.

Saleh, M. S., Syahrudin, Saleh, M. S., Azis, I., & Sahabuddin. (2023). *Media pembelajaran. Eureka Media Aksara.*

Silahuddin, A. (2022). Pengenalan klasifikasi, karakteristik, dan fungsi media pembelajaran MA Al-Huda Karang Melati. *Idaarotul Ulum*, 4(2), 162–175.

Penelitian, J., Pendidikan, A., Imawati, S., Meliyana, D., Yusuf, N., Santoso, G., Guru, P., Dasar, S., & Jakarta, U. M. (2022). *E d u k a s i*. 14(02), 111–120.

Wardani, N. W., Kusumaningsih, W., & Kusniati, S. (2024). Analisis penggunaan media pembelajaran terhadap hasil belajar siswa sekolah dasar. *Jurnal Inovasi*,