

**PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS GAME TERHADAP MINAT
BELAJAR MATEMATIKA SISWA UPT SPF SD INPRES BERTINGKAT
MAMAJANG 3**

Reza Azwar¹, Nasrun², Ahmad Syamsuadi³

Pendidikan Guru sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Universitas Muhammadiyah Makassar¹⁻³

rezaaswar25@gmail.com¹

ABSTRACT

The main problem in this study is How Game-Based Learning Media Influences Students' Interest in Learning Mathematics at UPT SPF SD Inpres Mamajang 3. This study aims to determine the influence of game-based learning media on students' interest in learning mathematics at UPT SPF SD Inpres Level Mamajang 3. This type of research is an experiment with a One-Group-Pretest-Posttest Design research design which aims to determine whether there is a significant influence on students' interest in learning mathematics at UPT SPF SD Inpres Level Mamajang 3. The population of this study were all students of grade IV at UPT SPF SD Inpres Level Mamajang 3. The sample in this study was students of grade IVA at UPT SPF SD Inpres Level Mamajang 3 with a total of 21 students consisting of 9 males and 12 females. The data collection technique used was the initial test (pretest) and the final test (posttest) to determine the influence of game learning media on students' interest in learning mathematics. While the data collection technique in this study used a test. The data analysis used was descriptive data analysis and inferential data analysis. Based on the data obtained, it is known that the average student learning outcomes before the application of game-based learning media is 69.76% while the learning outcomes after the application of game-based learning media are 81.90%. This condition illustrates that game-based learning media has an effect on student learning outcomes and interests. The results of this study indicate that the results of the paired sample t-test at a significance level of 5% obtained a significant value (2-tailed) $<\alpha$ ($0.00 < 0.05$) or $t_{count} > t_{table}$ ($5.485 > 2.085$) thus H_0 is rejected and H_1 is accepted. Based on these results, it can be concluded that the application of game-based learning media has an effect on students' interest in learning mathematics at UPT SPF SD Inpres Bertingkat Mamajang 3.

Keywords: game-based learning media, learning interest, mathematics

ABSTRAK

Masalah utama dalam penelitian ini adalah Bagaimana Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis *Game* Terhadap Minat Belajar Matematika Siswa Di UPT SPF SD Inpres Mamajang 3. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh media pembelajaran berbasis *game* terhadap minat belajar matematika siswa UPT SPF SD Inpres bertingkat Mamajang 3. Jenis penelitian ini adalah eksperimen dengan desain penelitian *One-Group-Pretest-Posttes Design* yang bertujuan untuk mengetahui apakah ada pengaruh yang signifikan terhadap minat belajar matematika siswa UPT SPF SD Inpres Bertingkat Mamajang 3. Populasi penelitian ini seluruh siswa kelas IV UPT SPF SD Inpres Bertingkat Mamajang 3. Sampel dalam penelitian ini adalah siswa kelas IVA UPT SPF SD Inpres Bertingkat Mamajang 3 dengan jumlah sebanyak 21 siswa yang terdiri dari 9 laki-laki dan 12 perempuan. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah tes awal (*pretest*) dan tes akhir (*posttest*) untuk mengetahui pengaruh media pembelajaran *game* terhadap minat belajar matematika siswa. Sedangkan Teknik pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan tes. Analisis data yang digunakan yaitu analisis data deskriptif dan analisis data inferensial. Berdasarkan data yang diperoleh diketahui rata-rata hasil belajar siswa sebelum penerapan media pembelajaran berbasis *game* yaitu 69,76% sedangkan hasil belajar setelah penerapan media pembelajaran berbasis *game* yaitu 81,90%. Keadaan ini menggambarkan bahwa media pembelajaran berbasis *game* berpengaruh terhadap hasil serta minat belajar siswa. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa hasil uji paired sample t-tes pada taraf signifikansi 5% diperoleh nilai signifikan (2-tailed) $< \alpha$ ($0,00 < 0,05$) atau $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($5,485 > 2,085$) dengan demikian H_0 ditolak dan H_1 diterima. Berdasarkan hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa penerapan media pembelajaran berbasis *game* berpengaruh terhadap minat belajar matematika siswa UPT SPF SD Inpres Bertingkat Mamajang 3.

Kata Kunci: media pembelajaran berbasis *game*, minat belajar, matematika.

A. Pendahuluan

Media pembelajaran adalah suatu alat yang digunakan oleh seorang guru baik berupa alat peraga, media visual dan audio visual yang digunakan untuk membantu dan memudahkan siswa dalam hal proses pembelajaran berlangsung. Pembelajaran yang menggunakan media pembelajaran akan membuat peserta didik termotivasi dalam hal

belajar, serta mendorong siswa untuk menulis, berbicara dan berimajinasi semakin terangsang. Dengan demikian dengan penggunaan media pembelajaran dapat membuat proses belajar mengajar akan semakin efektif dan efisien serta terjalin komunikasi yang baik antara peserta didik dengan guru (Nurfadillah dkk, 2021:119). Menurut (Wulandari dkk, 2023) Pemakaian media pembelajaran

dalam proses belajar mengajar dapat mengembangkan minat serta keinginan yang baru, membangkitkan motivasi bahkan membawa pengaruh psikologis terhadap pembelajaran.

Media dalam proses pembelajaran dapat memudahkan interaksi antara guru dengan peserta didik sehingga kegiatan pembelajaran akan lebih efektif dan efisien. Penggunaan media pembelajaran dalam penyampaian materi pelajaran akan memberikan motivasi terhadap peserta didik untuk lebih tertarik terhadap pelajaran yang akan disampaikan, penggunaan media pembelajaran akan menimbulkan kegairahan peserta didik selama penggunaannya tepat dan sesuai dengan topik yang disampaikan (Surya Pamungkas dkk, 2021:136). Dalam era digital dan teknologi yang terus berkembang, penggunaan media pembelajaran berbasis game telah menjadi fokus utama untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran. Melalui media interaktif dan bermain, pembelajaran dapat menjadi lebih menarik dan menyenangkan bagi peserta didik, serta membantu meningkatkan kemampuan numerasi mereka.

Menurut Hidayah, dkk (2023:528) Penggunaan media dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat baru, memotivasi dan merangsang aktivitas belajar, bahkan memberikan efek psikologis positif pada para peserta didik. Kurniawati (2021:2) media pembelajaran dapat meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran, media pembelajaran juga dapat meningkatkan prestasi belajar peserta didik.

Penggunaan teknologi dalam proses pembelajaran dalam konteks pendidikan saat ini telah menjadi suatu keharusan untuk memenuhi kebutuhan generasi yang tumbuh di era digital. Salah satu inovasi yang menarik perhatian adalah media pembelajaran berbasis *game*. *Game Based Learning* adalah metode pembelajaran yang menggunakan game sebagai alat untuk mengajarkan materi (Hermawan, 2024). Aoliyah (2023: 33) mengungkapkan *Game Based Learning (GBL)*, atau Pembelajaran Berbasis *Game*, adalah suatu metode pembelajaran yang memanfaatkan unsur-unsur

permainan atau game dalam proses pendidikan.

Peneliti saat ini yang sama terkait keberadaan media pembelajaran berbasis permainan yaitu (almira ulimaz, 2024) yang menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis permainan mempunyai potensi besar dalam meningkatkan motivasi siswa melalui pengalaman belajar yang interaktif dan menarik. Menggunakan elemen permainan, seperti tantangan dan umpan balik langsung, membantu meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Selain itu, pembelajaran berbasis permainan juga dapat memberikan dampak positif terhadap prestasi pendidikan siswa.

Selanjutnya penelitian yang dilakukan oleh (Rona Islam dkk, 2024) menyatakan bahwa pembelajaran berbasis permainan dapat meningkatkan partisipasi siswa, meningkatkan motivasi belajar siswa dan menawarkan motivasi tambahan melebihi apa yang dapat diperoleh dari metode tradisional.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di UPT SPF SD Inpres Bertingkat Mamajang 3 pada tanggal

14 mei 2024 masih ada beberapa siswa memiliki minat belajar matematika yang masih rendah khususnya di kelas IV dan selama observasi, terlihat bahwa siswa kurang aktif berpartisipasi dalam diskusi kelas dan lebih banyak pasif. Siswa cenderung menunggu instruksi dari guru tanpa menunjukkan inisiatif. Permasalahan ini disebabkan karena kegiatan pembelajaran yang dilakukan guru sangat monoton. Oleh karena itu, diperlukan inovasi dalam pembelajaran yang dapat menarik perhatian siswa dan membuat mereka lebih terlibat dalam proses belajar. Salah satu media yang menjanjikan adalah media pembelajaran berbasis *game*.

Dengan mempertimbangkan permasalahan yang ada dan potensi yang dimiliki oleh media pembelajaran berbasis *game*, peneliti merasa perlu untuk melakukan penelitian ini. pembelajaran berbasis game memiliki potensi untuk meningkatkan keterlibatan siswa melalui pengalaman belajar yang interaktif dan menyenangkan (Rahmadea, 2024 : 33). Penelitian ini bertujuan dan menerapkan media pembelajaran berbasis game yang efektif dalam

meningkatkan minat belajar matematika siswa di UPT SPF SD Inpres Bertingkat Mamajang 3. Diharapkan, hasil dari penelitian ini tidak hanya memberikan kontribusi terhadap peningkatan minat belajar siswa, tetapi juga menjadi referensi bagi perkembangan media pendidikan yang lebih inovatif di sekolah-sekolah lain.

Berdasarkan latar belakang tersebut, penulis bermaksud untuk melakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis *Game* Terhadap Minat Belajar Matematika Siswa di UPT SPF SD Inpres bertingkat Mamajang 3”.

B. Metode Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian eksperimen. Penelitian akan dilaksanakan di kelas IV UPT SPF SD Inpres bertingkat mamajang 3. Di Jl. Tupai No. 35, Bonto Biraeng, Kecamatan Mamajang, Kota Makassar. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa UPT SPF SD Inpres Bertingkat Mamajang 3. Adapun kelas yang dijadikan sampel dalam penelitian ini adalah kelas IVA yang berjumlah 21 orang. Desain pada penelitian ini adalah *One Group*

Pre test-Posttest Design. Prosedur penelitiannya yaitu Tahap Persiapan Penelitian, Tahap Pelaksanaan Penelitian dan Tahap Akhir Penelitian. Adapun instrumentnya yaitu tes, lembar observasi aktivitas siswa dan lembar observasi respon siswa. Teknik analisis data dalam penelitian ini adalah analisis deskriptif dan analisis inferensial.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

a. Analisis Statistik Deskriptif

Hasil analisis statistik deskriptif menunjukkan tantang karekteristik distribusi skor hasil belajar dari masing-masing siswa setelah menggunakan media berbasis game pada pembelajaran matematika materi penjumlahan dan pengurangan bilangan desimal siswa kelas IV UPT SPF SD Inpres bertingkat mamajang 3.

1. Deskriptif Hasil *Pretes* Siswa

Untuk memberikan gambaran awal mengenai hasil belajar matematika siswa pada kelas IV yang dipilih sebagai unit penelitian. Pretest adalah suatu evaluasi yang diberikan kepada siswa untuk mengetahui bersarnya kemampuan siswa dalam memahami materi pembelajaran

sebelum diterapkannya perlakuan dengan menggunakan media berbasis game. Berikut disajikan skor Pretest siswa kelas IV UPT SPF SD Inpres bertingkat mamajang 3.

Tabel 4.1 Statistik Skor Hasil Belajar Sebelum Perlakuan Pretest Siswa

No	Statistik	Nilai Pretest
1	Ukuran sampel	21
2	Skor ideal	100
3	Nilai tertinggi (maximum)	100
4	Nilai terendah (minimum)	40
5	Rentang nilai (range)	60
6	Nilai rata-rata (mean)	69,76
7	Standar deviasi	15,040

Berdasarkan data yang dapat dilihat pada tabel 4.1 diatas bahwa skor rata-rata hasil belajar matematika sebelum penerapan media berbasis game dari 21 siswa dari skor ideal 100 sebesar 69,76 dengan standar deviasi 15,040. Jika skor hasil *pretest* siswa tersebut dikelompokkan di dalam lima kategori, maka diperoleh distribusi frekuesni dan persentase skor yang ditunjukkan pada tabel berikut:

Tabel 4.2 Distribusi Frekuensi Persentase Skor Hasil Pretest Siswa

No	Skor	Kategori	Frekuensi	Persentase (%)
1	$90 \leq X \leq 100$	Sangat Baik	1	4,76%
2	$80 \leq X < 90$	Baik	6	28,57%
3	$70 \leq X < 80$	Cukup	6	28,57%
4	$55 \leq X < 70$	Kurang	7	33,33%
5	$0 \leq X < 55$	Sangat Rendah	1	4,76%
Jumlah			21	100%

Berdasarkan tabel 4.2 dapat digambarkan bahwa dari 21 siswa pada *pretest* pada umumnya memiliki tingkat hasil belajar dalam kategori sangat rendah dengan frekuensi 1 siswa atau 4,76%, kategori kurang

dengan frekuensi 7 siswa atau 33,33%, kategori cukup 6 atau 28,57%, kategori baik 6 atau 28,57% dan kategori sangat baik 1 siswa dengan persentase 4,76%. Dari 21 siswa kelas IVA UPT SPF SD Inpres Bertingkat Mamajang 3 yang dijadikan sampel, pada umumnya memiliki tingkat hasil belajar dalam kategori rendah dengan skor rata-rata 69,76 dari skor ideal 100.

Selanjutnya hasil belajar siswa sebelum penerapan media game pada mata pelajaran matematika materi penjumlahan dan pengurangan bilangan desimal siswa kelas IV UPT SPF SD Inpres Bertingkat Mamajang 3 dikategorikan berdasarkan kreteria ketuntasan minimum (KKM) dapat dilihat pada tabel 4.2 berikut :

Tabel 4.3 Deskripsi Hasil Pretest pada siswa kelas IV UPT SPF SD Inpres Bertingkat Mamajang 3

Nilai	Kriteria	frekuensi	Presentase (%)
$0 \leq X < 70$	Tidak Tuntas	8	38,09%
$70 \leq X \leq 100$	Tuntas	13	61,90%
Jumlah		21	100%

Berdasarkan pada tabel 4.3 dapat digambarkan bahwa dari 21 siswa kelas IVA UPT SPF SD Inpres Bertingkat Mamajang 3 yang dijadikan sampel, hasil belajar siswa sebelum mendapatkan perlakuan media pembelajaran berbasis *game* terdapat 8 siswa atau 38,09% berada pada

kategori tidak tuntas dan 13 siswa atau 61,90% berada pada kategori tuntas.

2. Deskripsi Hasil *Posttest* Siswa

Statistic skor hasil belajar siswa kelas IVA UPT SPF SD Inpres Bertingkat Mamajang 3 setelah penerapan media berbasis game pada pembelajaran matematika materi penjumlahan dan pengurangan bilangan desimal disajikan sebagai berikut :

Tabel 4.4 Statistik *Posttest* Siswa

No	Statistik	Nilai <i>Posttest</i>
1	Ukuran sampel	21
2	Skor ideal	100
3	Nilai tertinggi (maximum)	100
4	Nilai terendah (minimum)	65
5	Rentang nilai (range)	35
6	Nilai rata-rata (mean)	81,90
7	Standar Deviasi	11,122

Berdasarkan data yang dapat dilihat pada tabel 4.4 diatas bahwa skor rata-rata hasil belajar sesudah penggunaan media berbasis game dari 21 siswa dari skor ideal 100 sebesar 81,90% dengan standar deviasi 11,122 berada pada kategori hasil belajar tinggi berdasarkan hasil belajar. Jika skor hasil *posttest* siswa tersebut dikelompokkan kedalam lima kategori, maka diperoleh distribusi frekuensi dan presentase skor yang ditunjukkan pada tabel berikut :

Tabel 4.5 Distribusi Frekuensi Persentase Skor Hasil *Posttest* Siswa

No	Skor	Kategori	Frekuensi	Persentase (%)
1	$90 \leq X \leq 100$	Sangat Baik	5	23,80%
2	$80 \leq X < 90$	Baik	9	42,85%
3	$70 \leq X < 80$	Cukup	5	23,80%
4	$55 \leq X < 70$	Kurang	2	9,52%
5	$0 \leq X < 55$	Sangat Rendah	-	0%
Jumlah			21	100%

Berdasarkan tabel 4.5 diatas menunjukkan bahwa 21 siswa kelas IVA UPT SPF SD Inpres Bertingkat Mamajang 3, siswa memperoleh skor pada kategori sangat rendah sebanyak 0 (0%), kategori kurang 2 atau 9,52%, kategori cukup 5 atau 23,80%, kategori baik 9 atau 42,85%, dan kategori sangat baik 5 atau 23,80%. Setelah skor rata-rata hasil belajar siswa setelah penerapan media berbasis game bahwa 21 siswa dikonversi kedalam 5 kategori lima kategori diatas, maka rata-rata hasil belajar matematika siswa kelas IVA UPT SPF SD Inpres Bertingkat Mamajang 3 yaitu 81,90.

Selanjutnya hasil belajar siswa sebelum penerapan media game pada mata pelajaran matematika materi penjumlahan dan pengurangan bilangan desimal siswa kelas IV UPT SPF SD Inpres Bertingkat Mamajang 3 dikategorikan berdasarkan kriteria ketuntasan minimum (KKM) dapat dilihat pada tabel 4.5 berikut:

Tabel 4.6 Deskripsi Hasil *Posttest* pada siswa kelas IV UPT SPF SD Inpres Bertingkat Mamajang 3

Nilai	Kriteria	frekuensi	Presentase (%)
$0 \leq X < 70$	Tidak Tuntas	2	9,52%
$70 \leq X \leq 100$	Tuntas	19	90,47%
Jumlah		21	100%

Berdasarkan pada table 4.5 dapat digambarkan bahwa dari 21 siswa kelas IVA UPT SD Inpres Bertingkat Mamajang 3 yang dijadikan sampel, hasil belajar siswa sesudah diberi perlakuan media pembelajaran berbasis *game*, 90,47% berada pada kategori tuntas dan 9,52 % berada pada kategori tidak tuntas.

3. Deskripsi Keterlaksanaan Pembelajaran

Keterlaksanaan pembelajaran disiapkan untuk mengumpulkan data yang mendukung pembelajaran. Alat ini berisi petunjuk dan enam data yang menjelaskan pelaksanaan pembelajaran selama empat pertemuan, seperti yang ditunjukkan dalam tabel berikut :

Tabel 4.7 Deskripsi keterlaksanaan pembelajaran

Skor	Kategori	Pertemuan				Jumlah	Rata-rata	(%)
		I	II	III	IV			
20-24	Sangat baik				22	65	18,5	
15-19	Baik			18				$\frac{18 \times 100}{21}$
10-14	Sedang	12	13					= 88%
5-9	Rendah							
0-4	Sangat rendah							

Sumber : hasil olah data 2025 (lampiran 5 halaman 74)

Kriteria keterlaksanaan pembelajaran matematika dalam penelitian ini dikatakan efektif jika sudah mencapai nilai 70%. Dari ke

empat pertemuan yang dapat dilihat pada tabel diatas, rata-rata persentasenya mencapai 88% yang berarti dapat dikatakan bahwa keterlaksanaan pembelajaran terlaksana dengan baik.

4. Deskripsi Hasil Observasi Aktivitas Siswa

Lembar observasi aktivitas siswa dibuat untuk mendapatkan data pendukung dalam pembelajaran. Instrumen ini berisi instusi dan enam indikator yang menunjukkan aktivitas siswa yang diamati. Pengamatan dilakukan dengan cara mengamati aktivitas siswa selama empat pertemuan. Berikut tabel dari hasil pengamatan observasi aktivitas siswa.

Tabel 4.8 Deskripsi hasil observasi aktivitas siswa

Skor	Kategori	Pertemuan				Jumlah	Rata-rata
		I	II	III	IV		
91-100	Sangat baik				100%	337,4%	70,8%
81-90	Baik			88,5%			
70-80	Sedang	72,8%	76,1%				
51-69	Rendah						
0-50	Sangat rendah						

Sumber : hasil olah data 2025 (lampiran 5 halaman 75)

Kriteria keberhasilan aktivitas siswa dalam penelitian ini dikatakan efektif jika nilai siswa mencapai 70% terlibat dalam proses pembelajaran. Berdasarkan pada tabel 4.8 persentase siswa yang aktif dalam pembelajaran selama empat

pertemuan mencapai rata-rata 70,8% dengan kategori sedang.

5. Deskripsi hasil observasi respon siswa

Lembar observasi respon siswa dibuat juga untuk mendapatkan data pendukung dalam pembelajaran. Instrumen ini berisi instusi dan enam indikator yang menunjukkan aktivitas siswa yang diamati. Pengamatan dilakukan dengan cara mengamati respon siswa dalam pembelajaran selama empat pertemuan. Berikut tabel dari hasil pengamatan observasi aktivitas siswa

Tabel 4.9 deskripsi hasil observasi respon siswa

Skor	Kategori	Pertemuan				Jumlah	Rata-rata
		I	II	III	IV		
91-100	Sangat baik				100%	345,5%	72,5%
81-90	Baik			88,5%			
70-80	Sedang	71,6%	80,9%				
51-69	Rendah						
0-50	Sangat rendah						

Sumber: hasil olah data 2025 (lampiran 5 halaman 76)

Kriteria keberhasilan hasil pengamatan respon siswa dalam penelitian ini dikatakan efektif jika nilai siswa mencapai 70% terlibat dalam proses pembelajaran. Berdasarkan pada tabel 4.9 persentase siswa yang aktif dalam pembelajaran selama empat pertemuan mencapai rata-rata 72,5% dengan kategori sedang.

b. Statistic Inferensial

a. Uji Normalitas

Uji normalitas bertujuan untuk mengetahui apakah skor rata-rata hasil belajar murid (pretest-posttest) berdistribusi normal atau tidal. Kriteria pengujiannya adalah:

Jika $P_{\text{value}} > \alpha = 0,05$ maka distribusinya adalah normal

Jika $P_{\text{value}} < \alpha = 0,05$ maka distribusinya tidak normal

Tabel 4.10 Hasil Uji Normalitas Data

Tests of Normality			
	Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.
PRETEST	.921	21	.091
POSTTES	.926	21	.113

(Sumber data : output SPSS Versi 25)

Berdasarkan tabel 4.7 menunjukkan bahwa data *pretest* dan *posttest* lebih besar 0,05. Secara detail data *pretest* sig 0,091 > 0,05 dan data *posttest* sig 0,113 > 0,05. Dengan demikian data hasil uji normalitas penelitian ini berdistribusi normal.

b. Uji Hipotesis

Hasil analisis data menunjukkan data distribusi normal maka memenuhi kriteria untuk menguji hipotesis. Pengujian hipotesis pada penelitian ini menggunakan uji *one sample t test* (uji t). pengujian uji-t dianalisis untuk mengetahui apakah penggunaan media game pada pembelajaran matematika materi penjumlahan dan pengurangan bilangan desimal berpengaruh

diterapkan pada siswa kelas IVA UPT SPF SD Inpres Bertingkat Mamajang 3.

Pengujian ini dilakukan dengan metode paired samples T-test atau uji t pada program SPSS versi 25. Paired Sample T-test adalah pengujian yang dilakukan pada kelompok populasi yang sama, tetapi memiliki kondisi data sampel sebagai akibat adanya perlakuan. H_0 ditolak dan H_1 diterima apabila $\text{sig} < 0,05$ dan $t_{\text{hitung}} > t_{\text{tabel}}$. Berikut disajikan hasil analisis uji t-test *pretest* dan *posttest*.

Tabel 4.11 Hasil Pired Sampel T-Test

Variabel	T	Df	Sig. (2-Tailed)	Ket
Pretest & Posttest	5.458	20	.000	$0,00 < 0,05 =$ Ada perubahan

Tabel 4.8 diatas menunjukkan bahwa nilai $t_{\text{hitung}} = 5.458$ dan nilai $\text{sig.}(2\text{-tailed}) = 0,00$ dengan taraf signifikansi $\alpha = 0,05$ dan $df = 20$ dengan t_{tabel} dilihat pada tabel statistik dengan signifikansi $0,05 : 2 = 0,025$ dengan derajat kebebasan (df) $21-1 = 20$. Hasil yang diperoleh untuk $t_{\text{tabel}} = 2,085$ (terdapat pada lampiran). Maka dapat disimpulkan H_0 ditolak dan H_1 diterima. Sehingga telah diketahui bahwa terdapat pengaruh media pembelajaran berbasis *game* terhadap minat belajar matematika siswa UPT

SPF SD Inpres Bertingkat Mamajang 3.

Sedangkan pengambilan keputusan uji *paired sample T-Test* berdasarkan perbandingan nilai signifikan yaitu diketahui nilai signifikansi sebesar 0,00 karena nilai signifikansi $< \alpha$ ($0,00 < 0,05$) sesuai dasar pengambilan keputusan dalam *paired sample T-Test*, maka dapat disimpulkan pula bahwa H_0 ditolak dan H_1 diterima yaitu terdapat pengaruh media *game* terhadap minat belajar matematika siswa UPT SPF SD Inpres Bertingkat Mamajang 3.

E. Kesimpulan

Berdasarkan pengujian hipotesis dan pembahasan peneliti pada bab sebelumnya, maka dapat disimpulkan bahwa:

1. Penggunaan media pembelajaran berbasis *game* dalam pembelajaran matematika berpengaruh terhadap minat belajar siswa UPT SPF SD Inpres Bertingkat Mamajang 3. Keadaan ini dapat dilihat dari hasil yang menunjukkan bahwa *posttest* yang diberikan perlakuan melalui media pembelajaran *game*

mendapatkan nilai rata-rata lebih tinggi yaitu 81,90 dibanding dengan *pretest* yang tidak menerima perlakuan yaitu 69,76.

2. Hasil statistik inferensial dengan menggunakan rumus uji t, dapat diketahui bahwa hasil pengujian hipotesis menggunakan uji paired sample t-test pada taraf signifikansi $< \alpha$ ($0,00 < 0,05$) atau $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($5,458 > 2,085$) dengan demikian H_0 ditolak dan H_1 diterima.

DAFTAR PUSTAKA

- Pamungkas, Z. S., Randriwibowo, A., Wulansari, L. N. A., Melina, N. G., & Purwasih, A. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Wordwall Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas VII SMP Negeri 4 Gunung Sugih. *Social Pedagogy: Journal of Social Science Education*, 2(2), 135-148.
- Hermawan, Wawan. 2024. "Sosialisasi Pemanfaatan Game Base Learning (GBL) Dalam Pembelajaran Di Smp N 2 Ngronggot." *Community Development Journal: Jurnal Pengabdian Masyarakat* 5(1): 1263-69.
- Kurniawan, Deni. 2022. "Pengaruh Lingkungan Sekolah Terhadap Minat Belajar Siswa Di Sekolah Dasar." In *Social, Humanities, and Educational Studies (SHES): Conference Series*, , 373-78.
- Wulandari, Amelia Putri, Annisa Anastasia Salsabila, Karina Cahyani, Tsani Shofiah Nurazizah, and Zakiah Ulfiah. 2023. "Pentingnya Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar." *Journal on Education* 5(2): 3928-36.
- Putri, V. Z., Rahmadea, S. A., Az-zahra, A. S., Kristiani, L., Fahzrial, L. H. I., & Ratnasari, Y. (2024). Analisis Pemahaman Konsep Perubahan Wujud Zat Melalui Pratikum Pembuatan Es Krim Putar. *Jurnal BELAINDIKA (Pembelajaran dan Inovasi Pendidikan)*, 6(2), 145-155.
- Rona Islam Afriansyah, A., Arif, DB, &, KR (2024). Pengembangan Pembelajaran PKn Melalui Inovasi COLAKTRA (Congklak Nusantara) Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Permainan Tradisional. *Jurnal Pendidikan Insan Mulia* , 2 (1), 10-18.

