

**PENGARUH MEDIA *BOARD GAMES* TERHADAP KEMAMPUAN  
BERPIKIR KRITIS SISWA KELAS III  
SD NEGERI 064966 MEDAN**

**SKRIPSI**

*Diajukan guna Melengkapi Tugas-tugas dan Memenuhi Syarat  
guna Mencapai Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.)  
Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar*

Oleh  
**TASYA NABILA PUTRI BARUS**  
**NPM.2202090088**



**UMSU**

Unggul | Cerdas | Terpercaya

**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA  
MEDAN  
2026**



**MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**

Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. 061-6622400 Ext. 22, 23, 30  
Website: <http://www.fkip.umstu.ac.id> E-mail: [fkip@umstu.ac.id](mailto:fkip@umstu.ac.id)

**BERITA ACARA**

Ujian Mempertahankan Skripsi Sarjana Bagi Mahasiswa Program Strata I  
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara



Panitia Ujian Sarjana Strata-1 Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan dalam Sidangnya yang diselenggarakan pada hari Kamis, Tanggal 09 April 2026, pada pukul 08.30 WIB sampai dengan selesai. Setelah mendengar, memperhatikan dan memutuskan bahwa:

Nama Lengkap : Tasya Nabila Putri Barus  
NPM : 2202090088  
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Judul Skripsi : Pengaruh Media *Board Games* terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Kelas III SD Negeri 064966 Medan

Dengan diterimanya Skripsi ini, sudah lulus dari ujian Komprehensif, berhak memakai gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd).

Ditetapkan : ( **A** ) Lulus Yudisium  
( ) Lulus Bersyarat  
( ) Memperbaiki Jurnal  
( ) Tidak Lulus

**PANITIA PELAKSANA**

Ketua

Dra. Hj. Svamsuyunita, M.Pd.

Sekretaris

Dr. Hj. Dewi Kesuma Nasution, S.S., M.Hum.

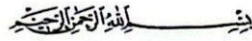
**ANGGOTA PENGUJI:**

1. Dr. Lilik Hidayat Pulungan, M.Pd. 1.
2. Assoc. Prof. Dr. Irfan Dahmial, M.Pd. 2.
3. Mawar Sari, S.Pd., M.Pd., AIFO Fit. 3.



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. 061-6622400 Ext. 22, 23, 30  
Website: <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: [fkip@umsu.ac.id](mailto:fkip@umsu.ac.id)



BERITA ACARA BIMBINGAN SKRIPSI

Nama Lengkap : Tasya Nabila Putri Barus  
NPM : 2202090088  
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Judul Skripsi : Pengaruh Media *Board Games* Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis  
Siswa Kelas III SD Negeri 064966 Medan

Tanggal	Materi Bimbingan	Paraf
7/ Maret 2026	Revisi Halaman	
7/ Maret 2026	Revisi cover & Lampiran	
8/ Maret 2026	Revisi Instrumen	
10/ Maret 2026	Revisi Kesimpulan.	
10/ Maret 2026	Perbaiki Bab IV dan V	
11/ Maret 2026	Acc sidang skripsi	

Medan, Maret 2026

Ketua Program Studi  
Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Ismail Saleh Nasution, S.Pd., M.Pd.

Dosen Pembimbing

Mawar Sari, S.Pd., M.Pd., AIFO Fit



**MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**  
Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Telp. (061) 6619056 Medan 20238  
Website: <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: [fkip@umsu.ac.id](mailto:fkip@umsu.ac.id)

**LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI**

بِسْمِ اللّٰهِ الرَّحْمٰنِ الرَّحِیْمِ

Skripsi ini diajukan oleh mahasiswa di bawah ini:

Nama Lengkap : Tasya Nabila Putri Barus  
NPM : 2202090088  
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Judul Skripsi : Pengaruh Media *Board Games* Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis  
Siswa Kelas III SD Negeri 064966 Medan

Sudah layak disidangkan.

Medan, Maret 2026

Disetujui oleh:

Pembimbing

Mawar Sari, S.Pd., M.Pd., AIFO Fit

Diketahui oleh:

Dekan

Dra. Hj. Syamsuyurnita, M. Pd.

Ketua Program Studi

Ismail Saleh Nasution, S.Pd., M.Pd.

Unggul | Cerdas | Terpercaya



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Telp. (061) 6619056 Medan 20238  
Website: <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: [fkip@umsu.ac.id](mailto:fkip@umsu.ac.id)

## PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Saya yang bertandatangan dibawah ini :

Nama Lengkap : Tasya Nabila Putri Barus  
NPM : 2202090088  
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Judul Skripsi : Pengaruh Media *Board Games* Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Kelas III SD Negeri 064966 Medan

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi saya yang berjudul "**Pengaruh Media *Board Games* Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Kelas III SD Negeri 064966 Medan**" adalah bersifat asli (Original), bukan hasil menyadur mutlak dari karya orang lain. Bilamana dikemudian hari ditemukan ketidaksesuaian dengan pernyataan ini maka saya bersedia dituntut dan diproses sesuai dengan ketentuan yang berlaku di Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara. Demikian pernyataan ini dengan sesungguhnya dan dengan yang sebenar-benarnya.

Hormat saya  
Yang membuat pernyataan,



**Tasya Nabila Putri Barus**  
NPM: 2202090088

Unggul | Cerdas | Terpercaya

## ABSTRAK

**Tasya Nabila Putri Barus “Pengaruh Media *Board Games* Terhadap Kemampuan Berpiki kritis Siswa Kelas III SD Negeri 064966 Medan”. Skripsi, Medan: Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.**

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh siswa yang masih kurang penalaran terhadap pembelajaran matematika sehingga berpengaruh terhadap kemampuan berpikir kritis siswa. Tujuan dari penelitian ini untuk mengetahui Pengaruh Media *Board Games* Terhadap Kemampuan Berpiki Kritis Siswa Kelas III SD Negeri 064966 Medan. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas III yang berjumlah 27 siswa. Teknik pengambilan sampel pada penelitian ini menggunakan teknik total sampling yaitu teknik penetapan sampel jika semua anggota populasi digunakan. Sampel pada penelitian ini berjumlah 27 siswa dengan hanya mengambil 1 kelas yaitu kelas III. Instrumen penelitian ini menggunakan lembar tes berbentuk pilihan ganda. Penelitian ini merupakan jenis penelitian dengan menggunakan desain penelitian *One Grup Pre-Test Post-Test* yang hanya dilakukan pada satu kelompok tanpa adanya kelompok pembandingan. Teknik analisis data penelitian ini menggunakan uji validitas, uji reliabilitas dan uji hipotesis. Hasil dari pre-test yang diberikan sebelum menggunakan perlakuan hanya 5 siswa yang memenuhi nilai KKM dan 22 siswa belum memenuhi KKM Dengan nilai rata-rata 52,59 termasuk kedalam kategori kurang. Sedangkan hasil dari post-test yang diberikan setelah menggunakan perlakuan adanya peningkatan dimana terdapat 24 sudah memenuhi standart KKM dan 3 siswa yang belum memenuhi KKM dengan nilai rata-rata 86,14 termasuk kedalam kategori baik. Pada hasil analisis uji t diperoleh hasil signifikansi  $0,000 < 0,05$  maka  $H_a$  diterima dan  $H_0$  ditolak. Maka terdapat Pengaruh Media *Board Games* Terhadap Kemampuan Berpiki kritis Siswa Kelas III SD Negeri 064966 Medan.

***Kata Kunci: Media Board Games, Berpikir Kritis***

## KATA PENGANTAR



*Assalamu 'alaikum Warahmatullahi Wabarakaatuh*

Puji syukur kita panjatkan Kepada Tuhan Yang Maha Esa, yang telah memberikan kelancaran, kekuatan, dan petunjuk-Nya sehingga skripsi ini dapat terselesaikan tepat waktu. Tanpa berkat dan rahmat-Nya, Penulis tidak akan mampu menyelesaikan karya ini.

Dengan penuh rasa syukur, Penulis berhasil menyelesaikan skripsi dengan judul **“Pengaruh Media *Board Games* Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Kelas III Sd Negeri 0649066 Medan”** Sebagai bagian dari persyaratan untuk memperoleh gelar sarjana Pendidikan.

Dalam penyusunan skripsi ini banyak sekali pihak yang telah berjasa membantu peneliti, untuk itu peneliti mengucapkan penghargaan dan terimakasih yang setulus-tulusnya kepada **Ayah Tercinta Andi Julvianus Barus, SH dan Mamak Tercinta Hafni Dewi Siagian** yang telah membesarkan, berjuang, memotivasi, mendukung, menasehati, membuat peneliti semangat dalam menyelesaikan proposal penelitian ini serta memberikan banyak dukungan moril, materil maupun doa yang luar biasa.

Dengan penuh rasa syukur, Penulis berhasil menyelesaikan skripsi dengan judul Tak lupa, penulis ingin menyampaikan Terima kasih Kepada semua pihak

yang telah memberikan dukungan dan bantuan dalam proses penulisan skripsi ini.

Penghargaan dan Terima Kasih Penulis Sampaikan Kepada:

1. **Bapak Prof. Dr. Agussani, M.A.P.** Selaku Rektor Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
2. **Ibu Dra. Hj. Syamsuyurnita., M.Pd.** Selaku Dekan Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan.
3. **Ibu Dr. Hj Dewi Kesuma Nasution, S.S., M.Hum.** Selaku Wakil Dekan I Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
4. **Bapak Dr. Mandra Saragih, S.Pd., M.Hum.** Selaku Wakil Dekan III Bidang Kemahasiswaan dan Alumni Fakultas Keguruan dan ilmu pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
5. **Bapak Ismail saleh Nasution, S.Pd., M.Pd.** Selaku Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Muhammadiyah sumatera Utara.
6. **Ibu Suci Perwita Sari, S.Pd., M.Pd.** Selaku Sekretaris Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Muhammadiyah sumatera Utara.
7. **Ibu Mawar Sari, S.Pd., M.Pd., AIFO Fit.** Selaku Dosen Pembimbing yang penuh semangat memberikan bimbingan, saran dan motivasi kepada penulis dalam penyusunan skripsi ini hingga selesai.
8. Kepada seluruh pihak sekolah **SD Negeri 064966 Medan** yang telah memberikan kesempatan untuk melakukan penelitian serta terbuka kepada penulis selama pengambilan data.

9. Kepada Teman-teman seperjuangan yang senantiasa memberi semangat, ide, dan dukungan positif.
10. Terima Kasih juga Untuk Kakak Kesayangan **Putri Ramadhani Polem, S.Pd**, dan juga kakak kesayangan **Annisah Rahmah, S.Pd**, yang selalu mendukung, mendoakan dan memberi motivasi kepada saya.
11. Teruntuk kekasih Tercinta, **Ismail Tarigan**, Terimakasih telah menjadi bagian dari perjalanan hidup saya, menyemangati saya dalam penulisan skripsi ini. Telah menjadi rumah berkeluh kesahku di waktu lelahmu, terimakasih sudah menjadi partner terbaik dalam kehidupanku, yang selalu ada di setiap lar menjadi pendengar yang baik, menghibur, penasehat yang baik, sena memberikan cinta dan semangat untuk pantang menyerah.

Dalam Skripsi ini, Penulis mengakui bahwa karya ini masih jauh dari kesempurnaan, Oleh karena itu, dengan kerendahan hati, penulis menyampaikan permohonan maaf apabila terdapat kekurangan atau kesalahan dalam penulisan skripsi ini. Kritik dan saran yang membangun sangat diharapkan untuk perbaikan di masa mendatang.

*Wassalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarokaatuh*

**Medan, April 2026**  
**Peneliti**

**Tasya Nabila Putri Barus**  
**2202090088**

## DAFTAR ISI

<b>ABSRTAK.....</b>	<b>i</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>ii</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>v</b>
<b>DAFTAR TABEL.....</b>	<b>ix</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>x</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN.....</b>	<b>xi</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
<b>1.1 Latar Belakang Masalah.....</b>	<b>1</b>
<b>1.2 Identifikasi Masalah.....</b>	<b>9</b>
<b>1.3 Batasan Masalah.....</b>	<b>9</b>
<b>1.4 Rumusan Masalah.....</b>	<b>10</b>
<b>1.5 Tujuan Penelitian.....</b>	<b>10</b>
<b>1.6 Manfaat Penelitian.....</b>	<b>10</b>
<b>BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....</b>	<b>12</b>
<b>2.1 Kerangka Teoritis.....</b>	<b>12</b>
<b>2.1.1 Media Pembelajaran.....</b>	<b>12</b>
<b>2.1.1.1 Pengertian Media Pembelajaran.....</b>	<b>12</b>
<b>2.1.1.2 Tujuan Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar.....</b>	<b>17</b>
<b>2.1.1.3 Manfaat Media Dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran.....</b>	<b>20</b>
<b>2.1.1.4 Jenis-Jenis Media Pembelajarana.....</b>	<b>27</b>
<b>2.1.1.5 Fungsi Media Sebagai Sistem Dalam Pembelajaran.....</b>	<b>32</b>
<b>2.1.2 Board Games.....</b>	<b>35</b>

2.1.2.1 Pengertian Board Game.....	35
2.1.2.2 Karakteristik Board Games .....	45
2.1.2.3 Jenis-Jensi Permainan Edukasi .....	45
2.1.2.4 Jenis Jenis Board Games.....	50
2.1.2.5 Komponen Permainan .....	51
2.1.2.6 Langkah-Langkah Penggunaan Board Games .....	52
2.1.2.7 Kelebihan dan Kelemahan Board Games .....	53
2.1.2.8 Manfaat Board Games .....	56
2.1.3 Berpikir Kritis.....	59
2.1.3.1 Pengertian Berpikir Kritis .....	59
2.1.3.2 Indikator yang Membuat Peserta Didik Berpikir Kritis dan Kreatif	63
2.1.3.3 Pentingnya Keterampilan Berpikir Kritis.....	64
2.1.3.4 Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis .....	65
2.1.3.5 Berpikir Kreatif Melalui Board Games.....	66
2.1.4 Matematika.....	67
2.1.4.1 Pengertian Matematika.....	67
2.1.4.2 Tujuan Matematika .....	73
2.1.4.3 Manfaat Pembelajaran Matematika.....	74
2.1.4.5 Faktor-Faktor Pembelajaran Matematik.....	75
2.1.4.6 Kelebihan dan Kelemahan Pembelajaran Matematika .....	80
2.2 Penelitian Yang Relevan.....	82
2.3 Kerangka Konseptual .....	83
2.4 Hipotesis Tindakan .....	85

BAB III METODE PENELITIAN .....	85
3.1 Pendekatan Penelitian.....	Error! Bookmark not defined.
3.2 Lokasi dan Waktu Penelitian .....	86
3.3 Populasi dan Sampel .....	87
3.4 Variabel Penelitian dan Definisi Operasional .....	88
3.5 Instrumen Penelitian.....	90
3.6 Teknik Analisis Data.....	91
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN .....	100
4.1 Deskripsi Hasil Penelitian .....	100
4.1.1 Analisa Data Penelitian.....	100
4.1.1.1 Uji Validitas.....	101
4.1.1.2 Uji Reliabilitas .....	102
4.1.1.3 Hasil Data Penelitian Pre-Test dan Post-Test Siswa .....	103
4.1.1.4 Hasil Data Pre-Test Hasil Belajar Siswa .....	103
4.1.1.5 Hasil Data Post-Test Hasil Belajar Siswa .....	104
4.1.1.6 Uji Hipotesis .....	106
4.2 Pembahasan Hasil Penelitian.....	107
4.2.1 Kemampuan Berpikir Siswa Kelas III Sebelum Menggunakan Media Board Games.....	107
4.2.2 Kemampuan Berpikir Siswa Kelas III Sesudah Menggunakan Media Board Games.....	108
4.2.3 Pengaruh Media Board Games Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Kelas III SD Negeri 064966 Medan.....	108

<b>4.3 Keterbatasan Penelitian.....</b>	<b>109</b>
BAB V_PENUTUP .....	110
<b>5.1 Kesimpulan.....</b>	<b>110</b>
<b>5.2 Saran.....</b>	<b>110</b>
DAFTAR PUSTAKA .....	112

**DAFTAR TABEL**

Tabel 3.1 <i>One Group Pretest-Posttest Design</i> .....	84
Tabel 3.2 Waktu Penelitian .....	85
Tabel 3.3 Populasi dan Sampel .....	86
Tabel 3.4 Kisi-kisi Instrumen <i>Pre-test</i> Dan <i>Post-test</i> .....	89
Tabel 3.5 Kriteria Kemampuan Berpikir Kritis Siswa.....	90
Tabel 3.6 Nilai Koefisien Reliabilitas .....	94
Tabel 4.1 Hasil Uji Validitas Instrumen Tes .....	98
Tabel 4.2 Hasil Uji Reliabilitas Tes.....	99
Tabel 4.3 Data Pre-Test Hasil Belajar Siswa .....	100
Tabel 4.4 Data Post-Test Hasil Belajar Siswa.....	101
Tabel 4.5 Hasil Uji Hipotesis .....	103

## **DAFTAR GAMBAR**

Gambar 2.1 Kerangka Konseptual.....	82
Gambar 4.1 Grafik Pre-Test Hasil Belajar Siswa.....	101
Gambar 4.2 Grafik Post-Test Hasil Belajar Siswa .....	102

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 01 Modul Ajar Matematika .....	115
Lampiran 02 Nilai Belajar Matematika Siswa Kelas III.....	119
Lampiran 03 Lembar Wawancara Observasi Awal .....	120
Lampiran 04 Soal Pre-Test dan Post-Test .....	122
Lampiran 05 Soal Pre-Test dan Post-Test Valid Kelas IV .....	125
Lampiran 06 Kunci Jawaban Soal Pre-Test dan Post Test Valid Kelas IV .....	128
Lampiran 07 Data Nilai Siswa Validasi Kelas IV .....	129
Lampiran 08 Data Hasil Pre-Test Siswa Kelas III.....	131
Lampiran 09 Data Hasil Post-Test Siswa Kelas III .....	134
Lampiran 10 Data Nilai Penelitina (Pre-Test dan Post-Test).....	137
Lampiran 11 Hasil Uji Validitas.....	138
Lampiran 12 Uji Reliabilitas .....	142
Lampiran 13 Uji Hipotesis .....	144
Lampiran 14 Lembar Jawban Pre-test .....	146
Lampiran 15 Lembar Jawaban Post-Tes.....	149
Lampiran 16 Dokumentasi .....	152



# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang Masalah**

Permendikbud ristek Nomor 5 tahun 2022 tentang Standar Kompetensi Lulusan Pada Pendidikan Anak Usia Dini, Jenjang Pendidikan Dasar, dan Jenjang Pendidikan Menengah menyebutkan bahwa siswa jenjang pendidikan dasar difokuskan pada penumbuhan kompetensi literasi dan numerasi untuk mengikuti pendidikan lebih lanjut. Literasi yang dimaksud dalam Permendikbudristek ini adalah literasi bahasa, dan numerasi yang dimaksud adalah literasi matematika (Dr. Vladimir, 2022; Faisalet *al.*, 2021).

Menurut (Dyahpuspita & Kuntoro, 2025) Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional menyebutkan bahwa guru merupakan tenaga profesional yang bertugas merencanakan dan melaksanakan proses pembelajaran, menilai hasil pembelajaran, melakukan pelatihan, pengarahannya dan memberikan bimbingan serta pengabdian terhadap masyarakat. Melakukan inovasi pembelajaran merupakan salah satu peran guru dalam mengakomodasi kebutuhan siswa dan menciptakan iklim pembelajaran yang menyenangkan (Muzaffar *et al.*, 2020).

Menurut (Ilmiah *et al.*, 2024) Pendidikan merupakan usaha dari manusia memiliki tujuan yang berupaya untuk merubah sikap dan perilaku seseorang ataupun kelompok melalui kegiatan belajar mengajar. Pendidikan sangat penting bagi peserta didik. Salah satu bentuk strategi dalam meningkatkan kualitas Pendidikan di sekolah yakni melalui rekonstruksi proses belajar mengajar yang lebih baik. Pembelajaran yang disertai media memberikan nilai tambahan

tersendiri dan keterterikan dari pada peserta didik untuk semangat juga antusias dalam belajar, karena mayoritas peserta didik sekolah dasar lebih dominan menyukai metode belajar sambil bermain. Jadi, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah peran utama dalam menarik minat peserta didik supaya dapat memenuhi capaian prestasi belajar secara maksima.

Media *board games* adalah permainan yang dimainkan secara rekreatif dan berkolaborasi (Setiawan, 2020). Menurut Lely Tobing, *board games* memiliki banyak hal untuk diajarkan. Mengembangkan fokus dan daya ingat anak adalah salah satunya. Selain itu, permainan papan menumbuhkan pemikiran kritis dan keterampilan pemecahan masalah pada anak usia sekolah

Hasil belajar merupakan sesuatu yang diperoleh seseorang Ketika usai melakukan suatu kegiatan atau aktivitas belajar. Salah satu usaha guru yang sudah seharusnya dilaksanakan supaya siswa mampu memahami juga menerapkan konsep belajar dengan lebih optimal, guru harus bersikap lebih teliti dalam memilih metode dan media pembelajaran (Rahmawati, 2020).

Matematika merupakan mata pelajaran yang kurang digemari oleh siswa. Karena persepsi tentang matematika identik sulit dan membosankan. Oleh karenanya, jika pendidik tidak dapat menarik minat dalam belajar maka siswa akan kurang antusias dalam mempelajarinya. Matematika pada umumnya merupakan mata pelajaran wajib di tiap jenjang Pendidikan mulai dari sekolah dasar (Liberna, 2018). Matematika adalah salah satu ilmu pengetahuan wajib yang harus diberikan, karena matematika berfungsi sebagai penunjang kehidupan sehari-hari.

Media dapat membantu penutur menyampaikan pesan kepada mitra tutur, mendorong pikiran, perhatian, perasaan dan minat siswa untuk memahami sesuatu dengan mudah. Penggunaan media yang tepat dalam kegiatan pembelajaran berlangsung serta informasi yang disampaikan dapat tersampaikan kepada peserta didik dengan baik (Sudirman, 2018). Musfiqon menyatakan sebagaimana dalam Wibowo (2017) bahwa guru menggunakan media sebagai alat dengan desain yang disesuaikan untuk meningkatkan kualitas pengajaran. Guru memanfaatkan media sebagai alat untuk membantu materi pembelajaran agar lebih mudah menyampaikan pesan. Media board game adalah salah satu sarana yang tepat buat belajar operasi hitung bilangan matematika pada bab perkalian dasar.

Hal ini sependapat dengan penelitian terdahulu oleh (Erlitasari & Dewi, 2016) dengan judul Pengembangan Media *Board Game* Garis Bilangan Materi Bilangan Bulat pada Mata Pelajaran Matematika Kelas IV SDN Ngampelsari Candi Sidoarjo Kajian ini membahas tentang sebuah cara mengembangkan media *board game* dengan garis bilangan materi bilangan bulat pada mata pelajaran matematika kelas IV. Persamaan penelitian ini dengan yang dilakukan oleh peneliti adalah sama-sama menggunakan media *board game* pada pembelajaran matematika. Perbedaannya yakni terletak pada kelas yang diteliti, tujuan penelitian antara mengembangkan media *board game* dengan pengaruh media *board game* pada pembelajaran matematika, sekolah, materi dan subjek yang diteliti.

Kurikulum yang diterapkan saat ini, yaitu Kurikulum Merdeka, siswa kelas 1 SD berada pada masa transisi PAUD. Pemerintah menekankan pentingnya

membangun enam komponen fondasi awal kepada siswa. Menurut Badan Standar Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan (2022) salah satu kemampuan fondasi yang dibangun ialah kematangan kognitif yang cukup untuk melakukan kegiatan belajar, seperti dasar literasi, numerasi serta pemahaman hal mendasar yang terjadi dalam kehidupan sehari-hari.

Menurut (Candra & Safitri, 2020) Kemampuan pemecahan masalah merupakan salah satu kemampuan yang ditekankan pada Kurikulum 2013 yang berbasis tema. Salah satu karakteristik pembelajaran tematik adalah menyajikan konsep dari berbagai mata pelajaran dalam suatu proses pembelajaran agar siswa mampu memahami konsep secara utuh dan untuk membantu siswa dalam memecahkan masalah yang dihadapi dalam kehidupan sehari-hari (Prastowo, 2015). Kemampuan pemecahan masalah memegang peranan agar siswa memiliki kemampuan berpikir, bernalar, memprediksi, dan mencari solusi dari masalah yang diberikan. Hal ini sejalan dengan tuntutan Abad-21 yang mengharapkan pembelajaran dilakukan secara aktif, kreatif, inovatif dan mandiri.

Media pembelajaran yang melibatkan aktivitas bermain tentunya dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan. Permainan dalam sebuah pembelajaran memberikan kesan bahwa belajar itu menyenangkan (*learning is fun*), sehingga siswa tidak tertekan secara psikologis dan tidak merasa bosan terhadap apa yang diajarkan oleh guru. Anak ketika melakukan permainan akan berusaha untuk memiliki keinginan dan mencapai keinginannya, sehingga semua aspek perkembangan anak dapat ditingkatkan. dan dengan kebebasan anak dapat

berekspresi serta bereksplorasi untuk memperkuat hal-hal yang sudah diketahui maupun menemukan hal-hal baru (Trinova, 2012).

Berdasarkan Hasil wawancara yang dilakukan pada guru matematika kelas III di SD Negeri 064966 Medan yang dilaksanakan pada tanggal 10 Desember 2025, menyatakan SD Negeri 064966 Medan melaporkan bahwa Sebagian besar siswa mengalami kesulitan dalam memahami konsep dasar matematika, khususnya pada materi operasi hitung seperti penjumlahan, pengurangan, perkalian, dan pembagian. Guru menjelaskan bahwa siswa cenderung menghafal rumus tanpa memahami makna dari proses perhitungan yang dilakukan.

Guru juga mengungkapkan bahwa kesulitan siswa terlihat ketika mereka dihadapkan pada soal cerita. Banyak siswa tidak mampu mengidentifikasi informasi yang diketahui dan ditanyakan dalam soal, sehingga salah dalam menentukan langkah penyelesaian. Hal ini menunjukkan rendahnya kemampuan berpikir dan pemahaman konsep matematika. Selain itu, guru menyampaikan bahwa perbedaan kemampuan siswa menjadi kendala dalam pembelajaran. Beberapa siswa dapat mengikuti pelajaran dengan baik, sementara siswa lainnya membutuhkan penjelasan berulang dan pendampingan khusus. Berdasarkan berbagai uraian masalah terhadap kemampuan berpikir kritis mereka, guru harus mampu memotivasi dan aktif dalam memahami konsep perkalian agar mereka semakin tertarik pada pelajaran.

Melalui board games, siswa belajar sambil bermain, sehingga konsep perkalian yang awalnya dianggap sulit menjadi lebih mudah dipahami. Contohnya, siswa menggunakan board games dengan sistem poin atau langkah

yang mengharuskan mereka melakukan perhitungan perkalian secara berulang, sehingga kemampuan berhitung mereka meningkat secara signifikan. Selain itu, interaksi sosial dalam permainan juga membantu siswa belajar bekerja sama dan berkomunikasi secara efektif. Contohnya, dalam board, siswa harus melempar dadu dan mengalikan angka yang muncul dengan angka pada petak yang mereka tempati untuk bisa naik tangga. Aktivitas ini tidak hanya melatih kemampuan perkalian secara berulang, tetapi juga membantu siswa menghafal fakta perkalian dengan cara yang menyenangkan.

Matematika merupakan salah satu mata pelajaran yang berperan penting dalam kehidupan manusia. Acharya (2017) Matematika merupakan salah satu mata pelajaran yang menekankan konsep. Menurut Rohana, Hartono, dan Purwoko (2009), penguasaan konsep siswa pada mata pelajaran matematika masih lemah bahkan di SD Negeri 064966 Medan, walaupun setiap hari selalu menulis dan mengerjakan materi dalam pelajaran matematika akan tetapi masih banyak yang belum paham pada materi tersebut karena tidak adanya media lain (selain buku paket, LKPD maupun lembar kerja siswa (LKS)) yang mendukung proses pembelajaran sehingga peserta didik cepat merasa bosan dan pembelajaran menjadi kurang menyenangkan, Oleh karena itu untuk meningkatkan kualitas pendidikan yang lebih baik maka perlu media untuk mendukung jalannya proses pembelajaran.

Berdasarkan hasil wawancara dan observasi pada tanggal 10 Desember 2025 dengan guru kelas III di SD Negeri 064966 Medan peneliti menemukan beberapa permasalahan. Berikut adalah permasalahan yang diperoleh peneliti: (1)

Media pembelajaran yang dimiliki hanyalah buku paket, LKPD dan Lembar Kerja Siswa (LKS) saja dan tidak semua memiliki LKS, (2) Proses penyampaian materi hanya menggunakan metode ceramah, (3) Terbatasnya penggunaan media dalam pembelajaran menyebabkan tingkat peningkatan hasil belajar kurang, (4) Rata-rata nilai Matematika kelas III SD Negeri 064966 Medan masih dibawah KKM 80.5) Karakteristik kelas III di SD Negeri 064966 Medan rata-rata berusia 9-10 tahun dimana belum berpikir abstrak dan logis dengan menggunakan pola berpikir karena anak SD Kelas III rata-rata berumur 9-10. (6) Rata-rata peserta didik berasal dari kalangan menengah kebawah.

Untuk memecahkan permasalahan tersebut maka dibutuhkannya media pembelajaran. Dan tidak semua media dapat digunakan sebagai media pembelajaran maupun diterapkan pada semua mata pelajaran akan tetapi media yang akan peneliti buat ini berupa media board game matematika materi pokok semester 2 kurikulum merdeka untuk peserta didik kelas III yang diberikan guru kepada peserta didik. Penggunaan media board game dengan proses belajar peserta didik harus sesuai dengan, karakteristik materi, karakteristik, tujuan pembelajaran, pengalaman dan tingkat kemampuan peserta didik (Nugroho, 2021).

Pendidikan merupakan salah satu cara terbaik untuk meningkatkan kualitas sumber daya manusia guna menjamin keberlangsungan suatu bangsa, maka pendidikan merupakan hal yang sangat penting bagi masyarakat. Pada hakikatnya pendidikan adalah upaya untuk meningkatkan potensi sumber daya manusia agar dapat berkembang menjadi individu yang bermoral tinggi, mampu

hidup bebas dan bertanggung jawab. Jalur pendidikan dipisahkan menjadi tiga kategori: pendidikan nonformal, pendidikan informal, dan pendidikan formal. Anak-anak Indonesia harus bersekolah formal minimal 12 tahun, sebagaimana diamanatkan oleh undang-undang Sistem Sekolah Nasional. (Hakim *et al.*, 2021).

Masalah utama pembelajaran di pendidikan formal saat ini adalah siswa kurang memperhatikan apa yang mereka pelajari. Hal ini tentu saja merupakan akibat dari lingkungan pembelajaran tradisional yang tidak memperhatikan aspek pembelajaran yang sebenarnya mempengaruhi siswa. Guru mengendalikan Sebagian besar proses pembelajaran, mencegah siswa berkembang sendiri melalui penyelidikan mandiri mengenai cara berpikir mereka. (Khasanudin *et al.*, 2020).

Tujuan penelitian dan pengembangan ini adalah untuk menghasilkan suatu produk melalui proses pengembangan dan mengidentifikasi perubahan-perubahan yang terjadi dalam jangka waktu tertentu sebagai akibat dari barang yang diproduksi. Perkembangan teknologi masa kini di bidang pendidikan juga mempengaruhi penciptaan media permainan papan, yang telah berkembang melampaui permainan klasik seperti ular tangga dan monopoli. Media board game terdiri dari papan permainan yang dilengkapi soal-soal latihan yang harus dijawab siswa dan rangkuman isi berupa rumus sub bab perkalian. Soal latihan yang akan dikerjakan siswa dalam permainan papan ini ditentukan dengan melempar dadu, dan isinya dapat dilihat sesuai dengan kebutuhan mereka akan perkalian.

Berdasarkan latar belakang diatas, peneliti ingin mengangkat penelitian yang berjudul **“Pengaruh Media *Board Games* Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Kelas III SD Negeri 064966 Medan.** Pada Materi

Perkalian” dengan adanya media pembelajaran board games ini siswa dapat belajar matematika sambil bermain sehingga pembelajaran matematika tidak jenuh dan membosankan (Magic *et al.*, 2024).

## **1.2 Identifikasi Masalah**

Berdasarkan Latar Belakang masalah yang telah dipaparkan diatas, selanjutnya masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Kemampuan Berpikir Kritis Siswa masih rendah, ditunjukkan dengan kesulitan siswa dalam permasalahan dan menarik kesimpulan.
2. Siswa belum terbiasa berpikir secara logis dalam menyelesaikan soal atau permasalahan pembelajaran.
3. Kurangnya kemampuan berpikir kritis siswa disebabkan oleh pembelajaran yang masih pasif dan kurang keaktifan.
4. Media yang digunakan belum secara khusus dirancang untuk melatih kemampuan berpikir kritis siswa.
5. Media Board Game belum dimanfaatkan secara optimal untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa kelas III SD.

## **1.3 Batasan Masalah**

Agar masalah tidak meluas, maka peneliti membatasi masalah yang kurangnya kemampuan berpikir kritis siswa, sehingga peneliti mencoba menggunakan judul **“Pengaruh Media *Board Games* Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Kelas III SD 064966 Medan”**.

#### **1.4 Rumusan Masalah**

1. Apakah terdapat Pengaruh Media Board Games dalam proses pembelajaran siswa kelas III SD?
2. Bagaimana Kemampuan Berpikir Kritis siswa sebelum menggunakan media Board Game dalam proses pembelajaran?
3. Bagaimana Kemampuan Berpikir Kritis siswa setelah menggunakan media Board Games dalam proses pembelajaran?

#### **1.5 Tujuan Penelitian**

1. Untuk mengetahui pengaruh penggunaan media Board Games dalam proses pembelajaran siswa kelas III SD?
2. Untuk mengetahui peningkatan kemampuan berpikir kritis siswa sebelum diterapkannya media Board Games dalam pembelajaran?
3. Untuk mengetahui peningkatan kemampuan berpikir kritis siswa setelah proses pembelajaran dengan menggunakan media Board Games.

#### **1.6 Manfaat Penelitian**

##### **1.6.1 Manfaat Teoritis**

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memperkaya teori pembelajaran, khususnya yang berkaitan dengan penggunaan media permainan edukatif (board games) sebagai sarana untuk mengembangkan kemampuan berpikir kritis pada siswa sekolah dasar.

##### **1.6.2 Manfaat Praktis**

###### **1. Bagi Siswa**

Membantu meningkatkan kemampuan berpikir kritis melalui kegiatan bermain yang menyenangkan.

## **2. Bagi Guru**

Menjadi alternatif media pembelajaran yang kreatif dan inovatif dalam pembelajaran di kelas III.

## **3. Bagi Sekolah**

Menjadi masukan bagi sekolah dalam meningkatkan kualitas proses pembelajaran, khususnya pada mata pelajaran yang menuntut kemampuan

## **4. Bagi Peneliti**

Menjadi bahan acuan bagi peneliti lain yang ingin mengembangkan atau melakukan penelitian lanjutan tentang media permainan edukatif dan berpikir kritis.

## **BAB II**

### **TINJAUAN PUSTAKA**

#### **2.1 Kerangka Teoritis**

##### **2.1.1 Media Pembelajaran**

###### **2.1.1.1 Pengertian Media Pembelajaran**

Menurut (Fadilah *et al.*, 2023) Media pembelajaran adalah alat yang bisa digunakan untuk membantu jalannya pembelajaran agar lebih efektif dan optimal. Pada saat ini proses pembelajaran tidak hanya terpaku kepada buku dan papan tulis saja, karna saat ini banyak sekali media pembelajaran yang bisa digunakan oleh para pengajar. Menurut Santoso S.Hamijaya, Media merupakan semua bentuk perantara yan dipakai orang penyebar ide, sehingga ide aatau gagasan itu sampai pada penerima. Media pembelajaran adalah alat yang bisa digunakan untuk membantu jalan nya pembelajaran agar lebih efektif dan optimal. Pada saat ini proses pembelajaran tidak hanya terpaku kepada buku dan papan tulis saja, karna saat ini banyak sekali media pembelajaran yang bisa digunakan oleh para pengajar.

Contoh dari media-media tersebut yaitu:

1. Media Visual, Berupa Gambar atau Foto,Grafik,Peta dan Globe, serta Bagan.
2. Media Audio, Berupa Radio, Podcast, Storytelling, Lagu.
3. Media Audio Visual, Berupa Film, Video, Pertunjukan/drama, Televisi

Menurut (Arwita Putri *et al.*, 2023) (No Title, 2025) Kata media pembelajaran berasal dari bahasa latin yakni "medius", yang berarti tengah-tengah, sedangkan menurut Bahasa arab media artinya perantara atau pengantar

yaitu pengantara atau sumber pesan dengan penerima pesan. Media pembelajaran dapat diartikan sebagai perangkat keras atau perangkat lunak yang digunakan dalam penyampaian materi oleh guru kepada siswa dalam proses pembelajaran. Adapun secara istilah pengertian media belajar menurut para ahli diantaranya yakni menurut. Pengertian menurut Abas (2021) media pembelajaran adalah alat atau sarana pendukung yang dapat membantu guru dalam proses mengajar dan menyampaikan informasi kepada siswa.

Definisi media pembelajaran dari Permansah dan Murwaningsih, dengan alasan bahwa media pembelajaran itu cakupannya lebih luas, sehingga media pembelajaran adalah alat, bahan, atau kondisi yang dapat digunakan oleh guru untuk menyampaikan materi pembelajaran kepada siswa dengan cara yang mudah di pahami dan menarik bagi mereka selama kegiatan pembelajaran. Jadi tidak hanya mengacu kepada alat tetapi juga mengacu kepada lingkungan atau peristiwa lainnya.

Menurut (Pasande & Hakim, 2025) Penggunaan media pembelajaran pada kegiatan pembelajaran akan sangat membantu keefektifan proses pembelajaran dan penyampaian pesan isi pelajaran, di samping membangkitkan motivasi dan minat pebelajar, media pembelajaran juga dapat membantu pebelajar meningkatkan pemahaman menyajikan data dengan menarik dan terpercaya memudahkan penafsiran data, dan memadatkan informasi.

Media adalah suatu alat, metode dan teknik yang digunakan dalam rangka lebih mengefektifkan komunikasi dan interaksi antara pengajar dan pembelajar dalam proses pembelajaran di kelas (Hasan, 2021). Kata media pembelajaran

berasal dari bahasa latin "medius" yang secara harfiah berarti "tengah", perantara atau pengantar. Media pembelajaran atau alat peraga lebih dikenal sebagai salah satu alat bantu pembelajaran. Dikatakan sebagai alat karena fungsinya sebagai alat untuk membantu guru dalam memperlancar jalannya pengajar, sehingga dapat memperjelas pemahaman siswa terhadap materi yang sedang dipelajari. Alat bantu tersebut merupakan cara untuk menyajikan suatu materi pelajaran melalui peragaan. Secara khusus, pengertian media dalam proses pembelajaran cenderung diartikan sebagai alat-alat grafis, fotografis, atau elektronis, untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual atau verbal (Mahnun, 2021).

Menurut (Studi *et al.*, 2025) Pengertian Media Pembelajaran Kata media pembelajaran berasal dari bahasa latin "medius" yang secara harfiah berarti "tengah", perantara atau pengantar. Dalam bahasa Arab, media perantara atau pembawa pesan dari pengirim pesan ke penerima pesan. Media adalah suatu komponen sumber belajar atau sarana fisik memuat bahan bahan yang ada di lingkungan siswa dan merangsang belajar siswa. Dalam kaitannya dengan media pembelajaran, media dalam proses belajar mengajar cenderung diartikan sebagai alat grafis fotografis atau elektronik untuk memperoleh, mengolah, dan merekonstruksi informasi visual atau linguistik.

Media pembelajaran merupakan alat yang membantu menjadikan pembelajaran lebih efektif dan optimal. Penggunaan media pembelajaran dapat membuat peserta didik lebih aktif dan lebih tertarik mengikuti proses pembelajaran. Saat ini sudah banyak media pembelajaran yang tersedia bagi Guru, misalnya media visual, audio, dan audio-visual, sehingga proses pembelajaran

tidak hanya terfokus pada buku dan papan tulis. Media pembelajaran dapat disesuaikan dengan kebutuhan individu siswa, memungkinkan mereka untuk belajar dengan cara yang paling efektif bagi mereka. Media pembelajaran yang menarik dan sesuai dengan karakteristik perkembangan siswa dapat membantu menciptakan pengalaman pembelajaran yang lebih positif dan memotivasi.

Menurut (Estate & Tuan, 2024) Media Pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan dari pengirim kepada penerima, merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat sedemikian rupa sehingga terjadi proses pembelajaran, seperti yang dijelaskan oleh Muzdalifah & Subrata, (2022). Berdasarkan pandangan tersebut memang dapat disimpulkan bahwa sumber atau alat apa pun yang mampu menarik minat siswa selama proses pembelajaran dan membantu pemahamannya dapat dikatakan efektif sebagai media pembelajaran. Media pembelajaran yang dirancang dengan cermat mempunyai potensi besar dalam membantu siswa memahami dan mengasimilasi materi yang disampaikan oleh pendidik.

Menurut (Sirait *et al.*, 2023) Media Pembelajaran Kata media berasal dari bahasa Latin *medius* yang secara harfiah berarti tengah, perantara atau pengantar. Dalam bahasa Arab, media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan. Sedangkan menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) media merupakan alat (sarana) komunikasi untuk menyampaikan suatu informasi. Media juga merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang

pikiran, perasaan, perhatian, dan minat serta perhatian siswa sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi (Sadiman, 2002:6).

Berdasarkan definisi yang sudah dijelaskan, media pembelajaran memiliki fungsi sebagai pembawa pesan atau informasi untuk disampaikan ke pendengar atau penerima. Menurut (Fadilah *et al.*, 2023) Media pembelajaran adalah alat yang bisa digunakan untuk membantu jalannya pembelajaran agar lebih efektif dan optimal. Proses pembelajaran tidak hanya terpaku kepada buku dan papan tulis saja, karna saat ini banyak sekali media pembelajaran yang bisa digunakan oleh para pengajar. Menurut (Arwita Putri *et al.*, 2023) (*No Title*, 2025) Kata media pembelajaran berasal dari bahasa latin yakni "medius", yang berarti tengah-tengah, sedangkan menurut Bahasa arab media artinya perantara atau pengantar yaitu pengantara atau sumber pesan dengan penerima pesan.

Menurut (Pasande & Hakim, 2025) Media pembelajaran pada kegiatan pembelajaran akan sangat membantu keefektifan proses pembelajaran dan penyampaian pesan isi pelajaran, di membangkitkan motivasi dan minat pebelajar, media pembelajaran juga dapat membantu pebelajar meningkatkan pemahaman menyajikan data dengan menarik dan terpercaya memudahkan penafsiran data, dan memadatkan informasi. Menurut (Studi *et al.*, 2025) Pengertian Media Pembelajaran Kata media pembelajaran berasal dari bahasa latin "medius" yang secara harfiah berarti "tengah", perantara atau pengantar. Dalam bahasa Arab, media perantara atau pembawa pesan dari pengirim pesan ke penerima pesan. Media adalah suatu komponen sumber belajar memuat bahan bahan yang ada di lingkungan belajar siswa

Menurut (Estate & Tuan, 2024) Media Pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan dari pengirim kepada penerima, merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat sedemikian rupa sehingga terjadi proses pembelajaran, seperti yang dijelaskan oleh Muzdalifah & Subrata, (2022). Menurut (Sirait *et al.*, 2023) Media Pembelajaran Kata media berasal dari bahasa Latin *medius* yang secara harfiah berarti tengah, perantara atau pengantar.

#### **2.1.1.2 Tujuan Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar**

Menurut (Fadilah *et al.*, 2023) Mengajar Media merupakan salah satu bentuk alat untuk membantu guru dalam proses belajar mengajar di kelas. Hal itu bertujuan untuk meningkatkan proses belajar mengajar yang menyenangkan. Salah satu media yang dapat digunakan guru adalah yang bersifat visual. Guru dapat dengan mudah memanfaatkan media gambar atau animasi. Cara sederhana, guru mencari gambar yang sesuai materi pelajaran di internet, mengunduhnya, kemudian mencetaknya. Hal ini berdampak positif dalam pengaruh terhadap penguasaan materi pelajaran yang lebih baik oleh siswa.

Guru pendidik dapat menciptakan berbagai situasi kelas, menentukan metode pengajaran yang akan dipakai. Bahkan alat /media pembelajaran ini dapat membantu, guru membawa dunia luar ke dalam kelas. Dalam pembelajaran, alat atau media pembelajaran jelas diperlukan, sebab alat/media pembelajaran ini memiliki peranan yang besar dan berpengaruh terhadap pencapaian tujuan Pendidikan yang diinginkan. Kegunaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar diantaranya, Media Pembelajaran dapat memperjelas penyajian pesan

supaya tidak terlalu verbalitas.2.Media Pembelajaran dapat membatasi keterbatasan ruang, waktu dan daya indera,misalnya:Objek yang terlalu besar-bisa digantikan dengan realita, gambar,filmbingkai, film atau model.3.Dengan menggunakan Media pembelajaran secara tepat dan bervariasi dapatdiatasisikap pasif anak didik.

Pendapat (Daniyati STAI DRKHEZ Muttaqien Purwakarta *et al.*, 2023)

Pada saat proses mengajar, para guru sering dihadapkan pada persoalan - persoalan yang berkaitan dengan bagaimana cara untuk mempermudah belajar peserta didik. Guru juga perlu memberi kemudahan atau fasilitasi dalam menyampaikan informasi. Sebagaimana dipaparkan di atas bahwa banyak unsur yang berpengaruh agar mempermudah peserta didik dalam memperoleh pengetahuan atau informasi. Salah satu unsur itu adalah media pembelajaran. Perlu kita ketahui bahwasanya kehadiran media pembelajaran ternyata sangat penting dan bergantung pada tujuan dan isi pembelajaran itu sendiri. Media dalam pembelajaran juga ditentukan oleh cara pandang kita terhadap sistem pembelajaran.

Berikut kami sampaikan tujuan media pembelajaran yang dapat membantu guru dalam proses penyampaian materi pembelajaran kepada peserta didik, proses tersebut dilakukan agar semua materi pelajaran yang disampaikan dapat mengerti dan mudah oleh peserta didik, dan menjadikan pembelajaran yang menarik maupun mengasyikkan. Tujuan media dalam proses mengajar:1 Menjadikan proses belajar mengajar menjadi lebih menarik perhatian peserta didik.2 Menjadikan bahan pelajaran menjadi lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih

dipahami.<sup>3</sup> Metode mengajar akan lebih bervariasi dan menarik.<sup>4</sup> Peserta didik akan lebih banyak melakukan kegiatan belajar.

Pendapat (Lestari, 2023) Tujuan evaluasi media pembelajaran adalah untuk memilih media pembelajaran yang akan dipergunakan di kelas, untuk melihat prosedur penggunaan media, untuk memeriksa apakah tujuan penggunaan media tersebut telah tercapai, menilai kemampuan guru menggunakan media, memberikan informasi untuk kepentingan administrasi dan untuk memperbaiki media itu sendiri. 1. Menentukan keefektifan pembelajaran 2. Menentukan kualitas media tersebut dapat meningkatkan ataupun diperbaiki 3. Menentukan apakah Media itu cost-effective dilihat dari hasil belajar peserta didik 4. Memilih media pembelajaran yang sesuai untuk dipergunakan dalam proses belajar di dalam kelas 5. Menentukan apakah isi pelajaran sudah tepat disajikan dalam media itu.

Dalam beberapa poin di atas mengenai tujuan pembelajaran merupakan sebagai hal bahan evaluasi bagi peserta didik maupun pendidik. Dan ketika dari poin tujuan di atas tidak terpenuhi maka harus kita pertanyakan, apakah masalah tersebut berasal dari peserta didik atau mungkin dari pendidik nya sendiri yang tidak bisa menyampaikan materi tersebut. Misalnya jika lebih dari 50% peserta didik tidak memahami apa yang disampaikan oleh pendidik maka bisa jadi masalah tersebut berada di pendidik itu sendiri. Dan apabila hanya 10% sampai dengan 20% peserta didik tidak memahami materi yang disampaikan melalui media tersebut maka itu berada pada peserta didik yang memang kurang memperhatikan dalam penyampaian materi.

Berdasarkan penjelasan diatas, dapat diambil kesimpulan bahwa tujuan media pembelajaran ialah Menurut (Fadilah *et al.*, 2023) Mengajar Media merupakan salah satu bentuk alat untuk membantu guru dalam proses belajar mengajar dikelas. Hal itu bertujuan untuk meningkatkan proses belajar mengajar yang menyenangkan. Salah satu media yang dapat digunakan guru adalah yang bersifat visual.

Pencapaian tujuan Pendidikan yang diinginkan.1Kegunaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar diantaranya, Media Pembelajaran dapat memperjelas penyajian pesan supaya tidak terlalu verbalitas.2 Media Pembelajaran dapat membatasi keterbatasan ruang, waktu dan daya indera.3 Dengan menggunakan Media pembelajaran secara tepat dan bervariasi dapatdiatasisikap pasif anak didik.

Tujuan media dalam proses mengajar:1 Menjadikan proses belajar mengajar menjadi lebih menarik perhatian peserta didik.2 Menjadikan bahan pelajaran menjadi lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami.3 Metode mengajar alan lebih bervariasi dan menarik.4 Peserta didik akan lebih banyak melakukan kegiatan belajar.

### **2.1.1.3 Manfaat Media Dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran**

Menurut (Fadilah *et al.*, 2023) Media pembelajaran merupakan salah satu bagian penting dalam pelaksanaan belajar mengajar. Menguasai media pembelajaran termasuk kedalam kompetensi pedagogik yaitu kemampuan guru dalam mengelola pembelajaran dan pelaksanaan pembelajaran, evaluasi pembelajaran, dan pengembangan peserta didik untuk mengaktualisasikan

berbagai potensi yang dimiliki. Kemampuan merencanakan pembelajaran ini dilihat dari beberapa indikator, yakni perumusan tujuan pembelajaran, pemilihan dan pengorganisasian materi ajar, pemilihan sumber belajar atau media pembelajaran, metode pembelajaran, rencana penilaian yang sesuai dengan tujuan pembelajaran, dan rencana penilaian yang sesuai dilengkapi dengan instrument penilaian.

Suwarna, dkk. Mengemukakan manfaat media pembelajaran secara khusus adalah sebagai berikut:

1. Penyampaian materi pembelajaran dapat diseragamkan. Guru mungkin mempunyai penafsiran yang beraneka ragam mengenai suatu hal. Melalui media, penafsiran yang beragam ini dapat direduksi, sehingga materi tersampaikan secara seragam.
2. Proses pembelajaran menjadi lebih menarik. Media dapat menyampaikan informasi yang dapat didengar (audio) dan dapat dilihat (visual), sehingga dapat mendeskripsikan prinsip, konsep, proses, maupun prosedur yang bersifat abstrak dan tidak lengkap menjadi lebih jelas dan lengkap.
3. Proses pembelajaran menjadi lebih interaktif. Jika dipilih dan dirancang dengan benar, maka media dapat membantu guru dan siswa melakukan komunikasi dua arah secara aktif. Tanpa media, guru mungkin akan cenderung menyampaikan materi secara "satu arah" kepada siswa.

Menurut (Nurhaswinda. & Parisu, 2025) Keunggulan lain dari media pembelajaran digital adalah kemampuannya untuk memfasilitasi pembelajaran yang fleksibel dan mandiri. Platform pembelajaran daring, misalnya,

memungkinkan siswa untuk belajar kapan saja dan di mana saja, asalkan mereka memiliki akses internet. Hal ini memberi siswa kesempatan untuk mengeksplorasi materi pembelajaran lebih mendalam dan mengikuti ritme mereka sendiri (Smith & Murphy, 2015). Dalam konteks pendidikan dasar, pembelajaran berbasis teknologi juga dapat memberikan kesempatan bagi siswa untuk berkolaborasi dengan teman sebaya melalui alat komunikasi digital, yang memperkaya pengalaman belajar mereka.

Namun, meskipun media pembelajaran digital menawarkan banyak manfaat, implementasinya dalam pendidikan dasar menghadapi sejumlah tantangan. Salah satu tantangan utama adalah kesenjangan digital yang terjadi antara daerah perkotaan dan pedesaan, serta antara kelompok sosial-ekonomi yang berbeda. Kesenjangan digital ini memperburuk ketidaksetaraan dalam pendidikan, mengurangi kesempatan siswa di daerah tertentu untuk merasakan manfaat dari pembelajaran berbasis teknologi.

Selain itu, tantangan lain yang dihadapi adalah kesiapan guru dalam mengintegrasikan teknologi ke dalam praktik pengajaran mereka. Banyak guru yang belum terbiasa dengan penggunaan alat digital dalam pengajaran dan membutuhkan pelatihan serta dukungan yang lebih dalam untuk memanfaatkan teknologi secara efektif. Penelitian menunjukkan bahwa pelatihan guru yang tidak memadai menjadi penghalang utama dalam penggunaan teknologi di kelas, meskipun teknologi tersebut telah tersedia (Anderson, 2017). Oleh karena itu, pemberian pelatihan yang lebih terstruktur dan berkelanjutan sangat diperlukan untuk memastikan bahwa guru dapat memanfaatkan media digital untuk

meningkatkan kualitas pembelajaran.berbasis pada keterampilan konvensional yang tetap sangat diperlukan.

Menurut (Jauza & Albina, 2025) Manfaat Media Pembelajaran Macam-macam manfaat media pembelajaran telah dirumuskan oleh banyak ahli. Salah satunya yaitu menurut Kemp & Dayton menyampaikan bahwa dari beberapa hasil sebagai berikut: 1) Penyampaian materi pembelajaran menjadi lebih baku. Setiap siswa yang melihat atau mendengar penyajian melalui media menerima pesan yang sama. 2) Pembelajaran bisa lebih menarik. Media dapat diartikan sebagai penarik perhatian sehingga membuat siswa tetap semangat.3) Pembelajaran menjadi lebih interaktif dengan diterapkannya teori belajar dan prinsip-prinsip psikologis yang diterima 4) Lama waktu pengajaran yang diperlukan dapat dipersingkat karena kebanyakan media hanya memerlukan waktu singkat .5) Kualitas hasil belajar dapat ditingkatkan bilamana integrasi kata dan gambar (Ani Daniyati *et al.*, 2023).

Menurut (Faturrokhman, 2025) Pemanfaatan media pembelajaran interaktif dalam proses pembelajaran di SMK Pembangunan berpotensi guna meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran dan memperkuat pemahaman mereka tentang konsep-konsep yang diajarkan. Media pembelajaran interaktif dapat digunakan di berbagai bidang keahlian seperti teknik, pemrograman, desain grafis, serta berbagai bidang keahlian lainnya di SMK Pembangunan. Pemanfaatan media pembelajaran interaktif diharapkan dapat membantu guru dalam memfasilitasi pembelajaran yang interaktif, yang dapat meningkatkan pemahaman siswa tentang konsep-konsep yang diajarkan.

Dalam konteks SMK Pembangunan, penerapan media pembelajaran interaktif dapat memberikan manfaat yang signifikan bagi proses pembelajaran. Sebagai lembaga pendidikan yang fokus pada pengembangan keterampilan teknis dan praktis, media pembelajaran interaktif dapat membantu siswa untuk lebih aktif terlibat dalam pembelajaran keterampilan-keterampilan tersebut. Dengan adanya simulasi serta permainan edukatif, siswa dapat mengasah keterampilan teknis mereka secara virtual sebelum mereka mengaplikasikannya dalam dunia nyata. Hal ini dapat membantu mereka untuk mendapatkan pemahaman yang lebih mendalam dan mengurangi risiko kesalahan yang dapat terjadi saat mereka melakukan praktik langsung (Sulistiani *et al.*, 2020).

Selain manfaat bagi siswa, media pembelajaran interaktif juga dapat memberikan manfaat bagi para pendidik. Guru dapat menggunakan media pembelajaran interaktif untuk menciptakan pengalaman pembelajaran yang lebih menarik dan efektif bagi siswa. Mereka dapat memanfaatkan berbagai aplikasi dan tools digital untuk menciptakan materi pembelajaran yang interaktif dan personal bagi siswa. Selain itu, dengan adanya data interaksi yang dihasilkan dari media pembelajaran interaktif, guru dapat memantau kemajuan belajar siswa dengan lebih baik serta memberikan bantuan tambahan jika diperlukan.

Dalam penerapan media pembelajaran interaktif, peran guru juga tetap sangat penting. Meskipun media pembelajaran interaktif dapat menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik dan efektif, guru tetap memegang peran sebagai fasilitator dan pembimbing dalam proses pembelajaran. Mereka bisa membimbing siswa dalam menggunakan media pembelajaran interaktif dengan

bijak, dan membantu mereka untuk memperoleh pemahaman yang mendalam tentang materi pelajaran. Guru juga dapat memanfaatkan interaksi dua arah yang terjadi dalam media pembelajaran interaktif untuk memperoleh wawasan tentang kebutuhan belajar siswa yang lebih spesifik, sehingga mereka dapat menyusun strategi pembelajaran yang lebih tepat (Hanum, 2013).

Menurut (Mawar Sari, 2024) Manfaat Permainan Edukasi Bagi perkembangan anak, Permainan edukasi bukan hanya sarana hiburan, tetapi juga alat penting dalam perkembangan anak yang komprehensif. Melalui permainan yang dirancang khusus, anak-anak dapat belajar secara tidak langsung sambil menikmati kegiatan yang mereka sukai. Permainan edukasi memiliki berbagai manfaat yang dapat mendukung perkembangan kognitif, sosial, emosional, fisik anak-anak.

**a. *Perkembangan Kognitif***

Permainan edukasi membantu merangsang perkembangan kognitif anak dengan cara yang menyenangkan. melalui permainan yang melibatkan pemecah masalah, logika, strategi, anak-anak belajar berpikir kritis, menganalisis situasi, dan membuat keputusan. Misalnya, permainan teka-teki atau permainan papan yang mengharuskan anak untuk merencanakan langkah ke depan dapat meningkatkan kemampuan berpikir logis dan keterampilan memecahkan masalah mereka.

**b. *Perkembangan Sosial***

Permainan edukasi sering kali melibatkan interaksi dengan orang lain, baik itu teman sebaya, guru, atau anggota keluarga. Melalui interaksi ini,

anak-anak belajar keterampilan sosial penting seperti bekerja sama, bergiliran, berbagi, dan berkomunikasi dengan baik. Misalnya, permainan kelompok membantu anak-anak memahami pentingnya kolaborasi dan bagaimana berfungsi dalam kelompok.

#### ***c. Perkembangan Emosional***

Permainan edukasi juga memberikan manfaat signifikan bagi perkembangan emosional anak. Ketika anak-anak bermain, mereka seringkali menghadapi tantangan dan kegagalan.

#### ***d. Perkembangan Fisik***

Banyak permainan edukasi juga dirancang untuk mendukung permainan fisik anak. Permainan yang melibatkan gerakan fisik, seperti permainan outdoor atau permainan yang membutuhkan keterampilan motorik halus, membantu anak-anak mengembangkan koordinasi, keseimbangan, dan kekuatan fisik mereka.

Berdasarkan beberapa pendapat para ahli manfaat media pembelajaran dapat disimpulkan Penyampaian materi pembelajaran dapat diseragamkan. Guru mungkin mempunyai penafsiran yang beraneka ragam mengenai suatu hal. Melalui media, penafsiran yang beragam ini dapat direduksi, sehingga materi tersampaikan secara seragam. Penyampaian materi pembelajaran menjadi lebih baku. Setiap siswa yang melihat atau mendengar penyajian melalui media menerima pesan yang sama. 2) Pembelajaran bisa lebih menarik. Media dapat

diartikan sebagai penarik perhatian sehingga membuat siswa tetap semangat.3) Pembelajaran menjadi lebih interaktif dengan diterapkannya teori belajar dan prinsip-prinsip psikologis yang diterima

Berpotensi guna meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran dan memperkuat pemahaman mereka tentang konsep-konsep yang diajarkan. Media pembelajaran interaktif dapat digunakan di berbagai bidang keahlian seperti teknik, pemrograman, desain grafis, Selain manfaat bagi siswa, media pembelajaran interaktif juga dapat memberikan manfaat bagi para pendidik. Guru dapat menggunakan media pembelajaran interaktif untuk menciptakan pengalaman pembelajaran yang lebih menarik dan efektif bagi siswa. Mereka dapat memanfaatkan berbagai aplikasi dan tools digital untuk menciptakan materi pembelajaran yang interaktif dan personal bagi siswa. Selain itu, dengan adanya data interaksi yang dihasilkan dari media pembelajaran interaktif, guru dapat memantau kemajuan belajar siswa dengan lebih baik.

Permainan edukasi membantu merangsang perkembangan kognitif anak dengan cara yang menyenangkan. melalui permainan yang melibatkan pemecah masalah, logika, strategi, anak-anak belajar berpikir kritis, menganalisis situasi, dan membuat keputusan. Misalnya, permainan teka-teki atau permainan papan yang mengharuskan anak untuk merencanakan langkah ke depan dapat meningkatkan kemampuan berpikir logis dan keterampilan memecahkan masalah mereka.

#### **2.1.1.4 Jenis-Jenis Media Pembelajaran.**

##### **1. Media Visual (Gambar atau Foto).**

Media Gambar menurut para ahli di jelaskan:

- a. Menurut Oemar Hamalik (1986:43), Gambar adalah segala sesuatu yang di wujudkan secara visual dalam bentuk dua dimensi sebagai curahan perasaan taupikiran.
- b. Menurut KBBI, Gambar adalah tiruan barang, binatang, tumbuhan dan sbagainya Media gambar adalah suatu bentuk visual yang hanya bisa dilihat tetapi tidak memiliki unsur suarat atau audio. Adapun pengertian media gambar yang lain, Media gambar adalah sesuatu yang bisa diwujudkan secara visual 2 dimensi sebagai pemikiran atau curahan yang bermacam-macam.

## **2. Media Visual (Grafik)**

Grafik dapat dildefenisikan sebagai penyajian data berangka, suatu label gambar yang mempunyai nilai informasi yang sangat berfaedah, namun dari grafik yang menggambarkan intisari informasi sekilas akan lebih lefektif, grafik merupakan perpaduan yang lebih menarik dari sejumlah tabulasi data yang tersusun dengan baik, tujuan membuat grafik adalah untu lmemperhatikan perbandingan, informasi kualitatif dengan cepat serta sederhana. Ada beberapa macam grafik, dan yang painng umum digunakan adalah grafik-grafi garis, batang, lingkaran,atau piring dan grafik bergambar. Grafik adalah suatu grafis yang menggunakan titik-titik atau garis untuk menyamakan informasi statistic yang saling berhubungan (R.l Warsito).

## **1. Media Visual (Bagan)**

Seperti halnya media visual yang lain, bagan mempunyai fungsi yang pokok yaitu, menyajikan ide-ide atau konsep-konsep yang sulit bila hanya disampaikan secara tertulis atau lisan secara visual. Bagan juga mampu memberikan ringkasan butir-butir penting dari suatu presentasi. Sebagai media yang baik, bagan haruslah:

1. Dapat dimengerti anak,
2. Sederhana dan lugas, tidak rumit atau berbelit-belit,
3. Diganti pada waktu-waktu tertentu agar tidak kehilangan daya Tarik

## 2. Media Audio (Radio)

Program kaset audio interaktif ini di desain sedemikian rupa sehingga peserta didik dimungkinkan dapat terlibat secara aktif dan terus-menerus berinteraksi dengan guru radio. Mengingat pembelajaran yang harus selalu bersifat interaktif. Artinya peserta didik dapat memberikan respons setelah mendengarkan program program audio. Misalnya mengerjakan tugas latihan, mengucapkan dan sebagainya. Program kaset audio interaktif dapat dimanfaatkan di dalam kelas di bawah bimbingan guru. Program yang dikemas di dalam kaset audio ini memungkinkan peserta didik dapat belajar, baik secara individual maupun kelompok dengan atau tanpa bimbingan guru, berinteraksi dengan program media audio pembelajaran. (Fadilah *et al.*, 2023).

Menurut (Fatmawati & Farisi, 2025):

- a. **Media Audio**, Media audio digunakan oleh guru kelas I dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, khususnya pada materi membaca puisi.

Guru menyadari bahwa sebagian besar siswa masih berada pada tahap awal belajar membaca sehingga membutuhkan model suara yang bisa ditirukan. Media audio merupakan sarana yang menyalurkan pesan dalam bentuk lambang auditif yang membantu meningkatkan keterampilan mendengarkan.

- b. Media Visual,** Media visual digunakan guru kelas II pada pembelajaran IPA untuk menjelaskan organ tubuh manusia. Anak-anak pada usia sekolah dasar masih berada pada tahap operasional konkret sehingga membutuhkan bantuan visual untuk memahami konsep abstrak. Poster organ tubuh memberigambaran nyata yang membantu siswa mengenali bagian tubuh dengan lebih mudah.

Menurut (Nabila & Rustini, 2024):

- a. **Media Pembelajaran Audio-Visual,** Riyana dalam Wirasasmita & Putra (2015:267) mengatakan bahwa media Audio-Visual pendidikan merupakan media yang menayangkan materi berupa audio beserta terdapat visual/gambar yang mengandung isi materi (pesan) berupa pendidikan yang bagus yang meliputi konsep, prinsip, prosedur, teori, penerapan ilmu untuk memahami materi pendidikan, video dapat diperuntukkan untuk menyampaikan materi pembelajaran. Video edukasi juga diartikan sebagai rangkaian gambar yang berisi materi edukasi juga dapat menyampaikan isi/pesan dari pengirim ke penerima.
- b. **Media Pembelajaran Visual,** Media visual adalah penampil sesuatu yang dapat dilihat. Media ini dapat dimanfaatkan pada mata pelajaran

IPS berupa foto, bagan, ataupun gambar yang berkaitan dengan materi pembelajaran. Media visual dapat menampilkan hal-hal nyata dari fenomena yang diajarkan. Dengan menggunakan media visual, siswa tidak hanya membayangkan fenomena pembelajaran yang dipelajari, guru bisa mudah menampilkan apa yang dimaksud dan apa yang akan disampaikan (Pujilestari & Susila, 2020).

**c. Media Pembelajaran Infografis,** Infografis dapat menyajikan informasi berupa teks yang panjang, gambar, dan data berupa angka menjadi lebih mudah dipahami oleh pembaca. Informasi yang sangat membutuhkan minat baca yang tinggi dapat dijadikan infografis dengan kreativitas, keindahan, dan ilustrasi yang tepat sehingga pembaca lebih menarik untuk membaca dan memahami informasi ada dalam infografis (Astutik & Hendriani, 2023).

Berdasarkan beberapa pendapat ahli diatas mengenai jenis-jenis media pembelajaran dapat disimpulkan, Menurut Oemar Hamalik (1986:43), Gambar adalah segala sesuatu yang di wujudkan secara visual dalam bentuk dua dimensi sebagai curahan perasaan taupikiran. Menurut KBBI, Gambar adalah tiruan barang, binatang, tumbuhan dan sbagainya Media gambar adalah suatu bentuk visual yang hanya bisa dilihat tetapi tidak memiliki unsur suarat atau audio.

Menurut (Fatmawati & Farisi, 2025): **Media Audio,** Media audio digunakan oleh guru kelas I dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, khususnya pada materi membaca puisi. Guru menyadari bahwa sebagian besar siswa masih berada pada tahap awal belajar membaca sehingga membutuhkan model suara

yang bisa ditirukan. **Media Visual**, Media visual digunakan guru kelas II pada pembelajaran IPA untuk menjelaskan organ tubuh manusia. Anak-anak pada usia sekolah dasar masih berada pada tahap operasional konkret sehingga membutuhkan bantuan visual untuk memahami konsep abstrak.

Menurut (Nabila & Rustini, 2024): **Media Pembelajaran Audio-Visual**, Riyana dalam Wirasasmita & Putra (2015:267) mengatakan bahwa media Audio-Visual pendidikan merupakan media yang menayangkan materi berupa audio beserta terdapat visual/gambar. **Media Pembelajaran Visual**, Media visual adalah penampil sesuatu yang dapat dilihat. Media ini dapat dimanfaatkan pada mata pelajaran IPS berupa foto, bagan, ataupun gambar yang berkaitan dengan materi pembelajaran. **Media Pembelajaran Infografis**, Infografis dapat menyajikan informasi berupa teks yang panjang, gambar, dan data berupa angka menjadi lebih mudah dipahami oleh pembaca.

#### **2.1.1.5 Fungsi Media Sebagai Sistem Dalam Pembelajaran**

Menurut (Fadilah *et al.*, 2023) Ada beberapa pendapat tentang fungsi media pembelajaran sangatlah penting menentukan efektivitas dan efisiensi dalam tujuan pencapaian pembelajaran. Ada empat fungsi media dalam pembelajaran yaitu pertama mengubah titik berat pendidikan formal yaitu dengan adanya media pembelajaran yang asalnya masih abstrak menjadi pembelajaran yang konkret. kedua, menumbuhkan semangat motivasi belajar, karena penggunaan media pada saat proses pembelajaran menjadi lebih menarik. Ketiga, memberikan kejelasan, supaya pengetahuan dan pengalaman yang didapatkan peserta didik dapat tersampaikan dengan jelas dan dapat dipahami Terakhir, keempat yaitu

memberikan sebuah rangsangan terutama rasa keinginan tahun peserta didik dalam memahami materi yang disampaikan.

Kemudian fungsi media pembelajaran menurut Rowntree Kemukakan ada 6 fungsi media yaitu yang pertama membangkitkan motivasi semangat belajar dimana peserta didik menjadi lebih tertarik belajar.yang kedua, mengulas materi yang telah dipelajari guna supaya anak tidak lupa dengan materi sebelumnya. ketiga, memberikan stimulus belajar peserta didik diberikan rangsangan sebagai cara membuat peserta didik untuk lebih berpikir rasa ingin tahu yang tinggi. yang keempat, mengaktifkan respon siswa untuk aktif di kelas yang kelima guru memberikan umpan balik.ke enam, mengadakan latihan yang sesuai atau evaluasi penilaian.

Menurut (Jauza & Albina, 2025) Fungsi Media Pembelajaran Media pembelajaran memberikan fungsi penting dalam pendidikan. Media pembelajaran dapat memenuhi tiga fungsi utama apabila media itu digunakan untuk perorangan, kelompok, atau kelompok pendengar yang besar jumlahnya. 1) Fungsi pertama, memotivasi minat atau tindakan. Hasil yang diharapkan adalah melahirkan minat dan merangsang para peserta didik untuk bertindak. 2) Fungsi kedua, menyajikan informasi. Isi dan bentuk penyajian bersifat amat umum, berfungsi sebagai pengantar, ringkasan laporan, atau pengetahuan latar belakang. 3) Fungsi ketiga, tujuan pembelajaran. Media pembelajaran memiliki fungsi untuk tujuan belajar di mana informasi yang terdapat di dalam media itu harus menyertakan peserta didik baik dalam fikiran atau mental (Miftah, 2013).

Menurut (Pasande & Hakim, 2025) Fungsi media pembelajaran Sumadi dalam Hasan (2021) mengungkapkan fungsi media pembelajaran secara kompleks yaitu, fungsi media pembelajaran sebagai sumber belajar merupakan sebuah komponen sistem yang meliputi pesan, orang, bahan, alat, teknik, dan lingkungan, Fungsi sumatik, berkaitan dengan “meaning” atau arti suatu kata, istilah, tanda atau simbol. Fungsi manipulatif, adalah kemampuan media dalam menampilkan kembali suatu benda/peristiwa dengan berbagai cara sesuai kondisi, situasi, tujuan, dan sasarannya. Fungsi fiksatif, adalah yang berkenaan dengan kemampuan suatu media untuk menangkap, menyimpan kembali suatu objek atau kejadian yang sudah lama terjadi. Fungsi distributif, berarti dalam sekali penggunaan satu materi, objek ataupun kejadian,

Berdasarkan beberapa pendapat ahli fungsi media pembelajaran diatas dapat disimpulkan fungsi media pembelajara dapat mengubah titik berat pendidikan formal yaitu dengan adanya media pembelajaran yang asalnyamasih abstrak menjadi pembelajaran yang konkrit. membangkitkan motivasi semangat belajar dimana peserta didik menjadi lebih tertarik belajar.yang kedua, mengulas materi yang telah dipelajari guna supaya anak tidak lupa dengan materi sebelumnya.

Memotivasi minat atau tindakan. Hasil yang diharapkan adalah melahirkan minat dan merangsang para peserta didik untuk bertindak. Menyajikan informasi. Isi dan bentuk penyajian bersifat amat umum, berfungsi sebagai pengantar, ringkasan laporan, atau pengetahuan latar belakang. Sebagai sumber belajar

merupakan sebuah komponen sistem yang meliputi pesan, orang, bahan, alat, teknik, dan lingkungan,

## **2.1.2 Board Games**

### **2.1.2.1 Pengertian Board Game**

Menurut (Reviana Ardila *et al.*, 2025) Terkait dengan kasus tersebut, maka dibutuhkan media pembelajaran yang interaktif bagi anak-anak agar tertarik kembali belajar bahasa Minang dari usia dini. Menurut Simkin (2013: 204) board game adalah permainan yang efektif untuk mengenalkan hal baru kepada siswa secara lebih efektif karena dapat menarik minat serta membangkitkan semangat siswa dalam proses pembelajaran.

Media edukatif Board Game dipilih karena dapat menunjang kebutuhan serta perkembangan karakter anak SD. Anak SD (umur 6-12 tahun) merupakan fase dimana anak dalam proses membentuk diri, belajar benar dan salah, trial and error serta cenderung memiliki rasa penasaran atau curiosity yang tinggi, senang meniru, dan bermain (Angie Nathania Devi, wawancara pribadi, 5 Maret 2024). Sehingga diperlukan permainan yang lebih mengutamakan komunikasi dan kerja sama serta mendukung anak-anak untuk berinteraksi dengan orang lain. Oleh sebab itu, diharapkan dengan media board game, anak-anak dapat meningkatkan keterampilan berbicara, sikap peduli lingkungan, serta mudah dalam menyerap informasi yang diberikan.

Menurut (Syafiah *et al.*, 2025) Pembelajaran di sekolah masih cenderung monoton dan berpusat pada buku paket, sehingga kurang mendorong partisipasi siswa. Oleh karena itu, diperlukan media pembelajaran yang inovatif dan menarik,

salah satunya adalah Board Game berbasis Who Is It yang dirancang untuk melatih keterampilan berbicara melalui aktivitas tanya jawab, deskripsi tokoh, dan penyebutan ciri-ciri secara lisan dalam suasana yang menyenangkan (Susanto et al., 2023).

Media ini dinilai mampu memperkaya kosakata, meningkatkan struktur bahasa, serta menumbuhkan kepercayaan diri siswa dalam berkomunikasi baik dengan sesama siswa maupun guru. Menunjang proses pembelajaran serta meningkatkan minat belajar siswa, pendidik di sekolah memanfaatkan berbagai jenis media pembelajaran (Luthfi *et al.*, 2023). Media pembelajaran merupakan sarana atau alat yang berfungsi sebagai perantara dalam penyampaian materi ajar oleh guru kepada siswa. Keberadaan media ini tidak hanya mempermudah penyampaian informasi, tetapi berperan dalam menciptakan suasana pembelajaran yang interaktif dan menarik. Dengan demikian, penggunaan media pembelajaran dapat mendorong peningkatan minat belajar siswa secara signifikan (Aisah & Armariena, 2024).

Salah satu media pembelajaran yang penting dan sering digunakan. Teknologi turut mendukung dengan menyediakan berbagai alat dan bahan pendidikan yang mempermudah komunikasi antara guru dan siswa, guru tidak hanya dituntut menjelaskan materi, tetapi juga menguasai berbagai gaya, teknik, dan media pembelajaran. Hal ini dikarenakan kecenderungan siswa lebih menyukai kegiatan pembelajaran yang aktif dari pada pasif (Takwim *et al.*, 2021). Keterampilan berbicara sangat cocok dikembangkan dalam pembelajaran bahasa

Arab karena mencerminkan kemampuan komunikasi siswa dan dapat ditingkatkan melalui aktivitas komunikatif di sekolah.

Media pembelajaran Board Game berbasis Who Is It merupakan media interaktif yang menggabungkan elemen permainan dan komunikasi. Media ini memiliki berbagai fungsi, yaitu Fungsi afektif membangkitkan emosi dan sikap positif melalui interaksi sosial dalam permainan. Fungsi kognitif mempercepat pemahaman dan daya ingat siswa terhadap materi melalui pertanyaan dan deskripsi karakter. Board game merupakan permainan berbasis bidang datar yang dimainkan sesuai dengan aturan tertentu, di mana pemain harus menempuh lintasan yang telah ditentukan untuk menyelesaikan misi sesuai dengan tema yang telah dirancang (Anindita & Pratama, 2024).

Board game merupakan salah satu media yang efektif dalam mengajarkan berbagai keterampilan. Permainan ini dapat melatih konsentrasi dan daya ingat, serta pada anak usia sekolah, mampu mengembangkan kemampuan pemecahan masalah, perencanaan strategi, berpikir kreatif, dan berpikir kritis. Penggunaan board game dalam pembelajaran mencakup tiga aspek utama, yaitu aspek visual (melalui gambar), aspek audio (melalui diskusi dan tanya jawab), serta aspek afektif (penguatan sikap dan karakter) (Nugroho, 2021). Salah satu bentuk utama dari bahasa lisan adalah keterampilan berbicara. Berbicara merupakan ekspresi lisan yang disusun secara bebas dan dirancang untuk menyampaikan informasi mengenai topik tertentu (Sakti & Kartini, 2023).

Disetiap jenis *board games* akan memiliki segenap peraturan yang harus dilaksanakan oleh setiap pemain yang akan membawa pemain pada tahap

menyusun strategi untuk menang. Dengan mengandalkan sebuah benda dengan bentuk berupa papan menjadikan *board games* menjadi lebih menarik dan kreatif untuk dapat dimainkan (Utami dkk., 2021). Menurut beberapa penelitian yang dilakukan sebuah proses pembelajaran yang menggunakan media *board games* menjadi media yang efektif untuk meningkatkan daya serap pemahaman siswa terhadap suatu pelajaran (Widiyoni dkk., 2021). Media *board games* juga dapat menarik minat siswa terhadap media pembelajaran berbasis visual yang sangat baik, sehingga dapat menarik sikap antusiasisme siswa untuk belajar menggunakan media board games.

Menurut (Rizkha & Anggapuspa, 2022) Board Game merupakan metode belajar Pembelajaran Aktif, Inovatif, Kreatif, Efektif dan Menyenangkan (PAIKEM). Media ini juga termasuk salah satu media edukasi yang telah terbukti mampu memotivasi dan memengaruhi siswa untuk belajar pentingnya memilih untuk mengonsumsi makanan sehat atau tidak sehat. Dengan menggunakan board game yang menggabungkan permainan dan belajar, kegiatan belajar akan menjadi lebih menarik. Metode edukasi yang menarik diharapkan mampu untuk membuat anak mudah dalam menerima informasi dan memudahkan mereka untuk menghafalnya dengan baik. Hal tersebut telah dikatakan oleh Ayu Murini Wulandari (2021).

Berdasarkan dua penelitian sebelumnya yang relevan dengan perancangan ini, dapat dibedakan letak perbedaan perancangan yang dilakukan oleh peneliti dengan perancangan sebelumnya, yaitu: (1) Board game pada perancangan ini menggunakan metode perancangan desain oleh Robin Landa, (2) Alurdibuat mirip

dengan monopoly game dan komponen permainan dibuat menjadi lebih menarik, salah satunya tersedia pion karakter yang berkaitan dengan materi, (3) Ditujukan kepada target audience yang berusia 9-12 tahun atau anak kelas 4-6 sekolah dasar, dan dapat dimanfaatkan dalam pembelajaran oleh orangtua ataupun guru.

#### **a. Permainan Sebagai Media Edukatif**

Media pembelajaran atau edukatif merupakan segala sesuatu yang dapat menunjang penyampaian informasi atau pesan dalam memproses pembelajaran sehingga diharapkan peserta didik memiliki perhatian lebih terhadap minat belajar. Alat yang digunakan sebagai media pembelajaran meliputi beberapa bentuk fisik maupun non-fisik untuk menyajikan poin-poin materi.

#### **b. Board Game Sebagai Media Edukasi**

Pengertian board game menurut Gobet, Voogt, Retschitzki (2004:2), adalah sebuah permainan yang dilengkapi dengan beberapa aturan yang dapat membatasi jumlah token atau keping dalam papan, jumlah posisi keping, dan jumlah kemungkinan pergerakan pion. Board game ini mengajak seorang pemain (player) untuk saling berinteraksi dengan aturan yang telah dibuat, pergerakan pemain akan mempengaruhi posisi pion yang dimainkan di atas papan dan saling terhubung satu sama lain

#### **c. Gaya Bermain Anak Pada Usia 9-12**

Tahun Pada usia 9-12 tahun adalah akhir dari masa perkembangan kanak-kanak (late childhood). dalam masa ini mereka gunakan untuk bermain di luar rumah dan mulai bergaul dengan teman sebaya. Interaksi

sosial yang anak lakukan menjadi lebih luas dengan teman karena sering menerima feedback dari lingkungan atau teman berupa kritik dan evaluasi, sehingga membantu anak semakin mempunyai konsep diri yang positif (Erikson dalam Sarayati, 2016).

#### **d. Layout Dalam Board Game**

Dalam penerapan layout dibutuhkan sebuah prinsip untuk menekan nilai estetis elemen grafis pada media tertentu agar menampilkan desain yang baik. Layout menurut Birchfield (2008) adalah penataan peralatan untuk menciptakan area kerja yang efisien, aman, dan ergonomis. Area kerja dengan tata letak yang baik akan menciptakan tingkat efisiensi dan produktivitas tinggi bagi pendesain. Desainer grafis diharuskan untuk membuat layout yang baik agar informasi yang ditampilkan dapat ditangkap dengan jelas dari sudut pandang target audience. Layout yang baik dapat dinilai dari beberapa prinsip, yaitu:

1. Keseimbangan (Balance) Adanya prinsip keseimbangan adalah bagian penting dalam penerapan layout, karena ukuran yang seimbang menjadi hal yang akan mempermudah target audience untuk merasakan isi konten.
2. Irama (Rhythm) Variasi elemen dapat disebut sebagai irama juga perlu diterapkan secara repetitif dan konsisten karena akan mempengaruhi keseluruhan visual sebagai langkah untuk menghindari visual yang terlihat membosankan.

3. Titik Berat (Emphasis) Penambahan titik berat dilakukan agar memancing target audience dapat tetap fokus melihat desain tersebut.
4. Kesatuan (Unity) Kesatuan diperlukan dalam sebuah layout karena merupakan hubungan elemen satu dengan elemen lainnya hingga menciptakan keselarasan seluruh unsur desain.

Penerapan layout dalam board game merupakan proses menata letak elemen visual pada media yang berbentuk papan kertas cetak 2 dimensi. Peran layout sangat penting dalam board game, dengan adanya layout board game menjadi lebih terorganisir rapi sehingga dengan mudah dibaca dan dipahami oleh target audience, yaitu anak sekolah dasar.

Menurut (Aziza, 2024) Pengertian Board Game, Board game merupakan suatu permainan yang alat-alat atau potongan-potongan permainannya dapat, ditempatkan, ataupun digerakkan pada suatu permukaan yang diberi tanda ataupun dibagi dengan beberapa aturan yang mengikat (Kurniawan dkk., 2021) Sedangkan menurut Garcia (2022) mengemukakan bahwa board game ialah permainan non digital atau konvensional yang memiliki beberapa peraturan jelas berfungsi untuk memudahkan, memahami, memulai, dan mempertahankan permainan. Permainan ini menggunakan kombinasi material yang nyata dengan mode giliran serta adanya interaksi antar tim atau rekan bermain (Arboleya-García & Miralles, 2022).

Menurut (Matematika *et al.*, 2024) Salah satu media pembelajaran berbasis permainan yang dapat mendorong interaksi siswa dalam pembelajaran matematika adalah permainan papan. Erlitasari dan Dewi (2016), media

boardgame memungkinkan siswa untuk saling berinteraksi sehingga dapat membentuk kemampuan siswa dalam berkomunikasi. Board game juga dinilai lebih efektif karena tidak kalah asyiknya dengan gadget. Hal ini sesuai dengan pernyataan Wijaya, Tanudjaja dan Salomoon (2016) bahwa board game dinilai lebih efisien karena board game stand dapat mengurangi penggunaan perangkat. Pembelajaran juga lebih efektif jika dilakukan dengan board game, karena memiliki kemampuan menggabungkan aktivitas bermain, belajar dan komunikasi (Cindra, 2017).

Board game juga mampu merangsang banyak hal dengan cara yang menarik dan menyenangkan (Cindra, 2017). Hal ini sesuai dengan klaim (Ningrum, 2016), bahwa media berbasis game padadasarnya adalah permainan yang menantang, adiktif dan menyenangkan dan dapat memberikan dampak positif jika permainan bersifat mendidik. KomentarSadiman, (2011) tentang deskripsi permainan yaitu:Salah satu cara untuk meningkatkan minat siswa belajar matematika dapat diatasi dengan pembuatan media belajar yang dapat membuat siswa menjadi tertarik dan minat belajar matematis (Ariawan, Muhsetyo, & Qohar, 2017; Dwijayani, Putra, & Jayantika, 2019) dengan media pembelajaran siswa juga menjadi lebih enjoy dalam menerima pelajaran.

Boardgame merupakan bahan pembelajaran dengan unsur permainan dan dimainkan secara berkelompok. Mike Scorvian (Erlitasari & Dewi, 2016) dalam Table Game History and Game Psychology, board game adalah alat atau potongan permainan yang ditempatkan, dipindahkan, atau dipindahkan pada permukaan

yang ditandai atau dibagi menurut seperangkat aturan. Permainan papan didasarkan pada strategi murni dan seringkali memiliki tujuan yang ingin dicapai.

Menurut Adieb (Limantara, Waluyanto dan Zacky,2015), boardgame memiliki sejumlah kepentingan dan peran dalam kehidupan sosial, antara lain aturan main, interaksi sosial, pendidikan, simulasi kehidupan, dan koneksi generasi. Pembelajaran juga akan lebih efektif jika dilakukan dengan boardgames, karena memiliki kemampuan menggabungkan kegiatan bermain, belajar dan komunikasi. Boardgame juga mampu mempromosikan banyak hal dengan cara yang menarik dan menyenangkan (Yunianta, 2019).

Permainan papan berbentuk ular tangga ini kami buat menggunakan permainan untuk membuat media pembelajaran yang membuat siswa bersemangat untuk berpartisipasi dalam pembelajaran matematika. Ular Tangga merupakan salah satu permainan yang dapat digunakan sebagai sarana pembelajaran. Lingkungan permainan Ular Tangga menjadi sarana yang menarik bagi siswa karena tayangannya cukup familiar, namun disajikan dalam format permainan yang sedikit berbeda dari biasanya. jadi mereka menggunakan proses matematika dalam game ini yaitu penjumlahan dan pengurangan. Permainan ular tangga dapat dijadikan pembelajaran yang menyenangkan bagi siswa. Siswa biasanya tertarik untuk mengamati proses pembelajaran.

Menurut (Mawar Sari, 2024) Pengertian Board games adalah salah satu bentuk permainan yang menggunakan papan sebagai media kotak, Atau area yang harus dijelajahi atau ditempati oleh komponen tambahan seperti dadu, kartu,

token, atau figur kecil cil yang digunakan untuk melambangkan pemain dan langkah-langkah dalam permainan.

Permainan papan memiliki berbagai manfaat edukasi. Mereka mengajar anak-anak tentang strategi, perencanaan, logika, dan sering kali melibatkan keterampilan seperti berhitung atau membaca. selain itu, permainan papan juga mempromosikan interaksi sosial, karena sering kali dimainkan oleh beberapa orang secara bersamaan, sehingga mengajarkan anak-anak tentang kerja sama, bergiliran, dan bermain secara sportif. Permainan papan klasik seperti monopoli, catur, dan Scrabble adalah contoh yang populer dan dapat dinikmati oleh semua kalangan, baik anak-anak maupun orang dewasa. setiap permainan memiliki aturan dan tujuan yang berbeda, yang membuatnya menarik dan bervariasi dalam mengasah kemampuan pemain.

Berdasarkan beberapa pendapat para ahli, dapat disimpulkan pengertian board game permainan yang efektif untuk mengenalkan hal baru kepada siswa secara lebih efektif karena dapat menarik minat serta membangkitkan semangat siswa dalam proses pembelajaran. Board Game berbasis Who Is It yang dirancang untuk melatih keterampilan berbicara melalui aktivitas tanya jawab, deskripsi tokoh, dan penyebutan ciri-ciri secara lisan dalam suasana yang menyenangkan.

Salah satu media pembelajaran yang penting dan sering digunakan. Teknologi turut mendukung dengan menyediakan berbagai alat dan bahan pendidikan yang mempermudah komunikasi antara guru dan siswa, guru tidak hanya dituntut menjelaskan materi, tetapi juga menguasai berbagai gaya, teknik, dan media pembelajaran. Board game merupakan permainan berbasis bidang datar

yang dimainkan sesuai dengan aturan tertentu, di mana pemain harus menempuh lintasan yang telah ditentukan untuk menyelesaikan misi sesuai dengan tema yang telah dirancang.

Board games adalah salah satu bentuk permainan yang menggunakan papan sebagai media kotak, Atau area yang harus dijelajahi atau ditempati oleh komponen tambahan seperti dadu, kartu, token, atau figur kecil cil yang digunakan untuk melambangkan pemain dan langkah-langkah dalam permainan. Permainan papan klasik seperti monopoli, catur, dan Scrabble adalah contoh yang populer dan dapat dinikmati oleh semua kalangan, baik anak-anak maupun orang dewasa.

#### **2.1.2.2 Karakteristik Board Games**

Menurut (Pitaloka *et al.*, 2025) Karakteristik board game mendukung terciptanya lingkungan belajar yang menyenangkan dan kolaboratif. Tantangan dalam setiap kotak permainan menstimulasi daya pikir kritis, keterampilan sosial, dan kerja sama siswa. Media kontekstual sangat penting di jenjang pendidikan dasar (Nugraha & Hambali, 2023) Penyesuaian media terhadap kondisi infrastruktur, seperti keterbatasan listrik, menjadikan media konkret sebagai pilihan strategis (Samala *et al.*, 2024), (Nurgiansah, 2022) Ini membuktikan bahwa media yang sederhana namun tepat sasaran dapat memberikan dampak lebih besar dibandingkan media canggih yang tidak sesuai konteks.

#### **2.1.2.3 Jenis-Jensi Permainan Edukasi**

##### **1) Permainan Papan (Board Games)**

Pengertian board game adalah salah satu bentuk permainan yang menggunakan papan sebagai media kotak, Atau area yang harus dijelajahi atau ditempati oleh komponen tambahan seperti dadu, kartu, token, atau figur kecil cil yang digunakan untuk melambangkan pemain dan langkah-langkah dalam permainan. Permainan papan memiliki berbagai manfaat edukasi. Mereka mengajar anak-anak tentang strategi, perencanaan, logika, dan sering kali melibatkan keterampilan seperti berhitung atau membaca. selain itu, permainan papan juga mempromosikan interaksi sosial, karena sering kali dimainkan oleh beberapa orang secara bersamaan, sehingga mengajarkan anak-anak tentang kerja sama, bergiliran, dan bermain secara sportif.

## **2) Permainan Digital (Digital Games) dalam Pendidikan**

Permainan digital telah menjadi alat edukasi yang efektif dan menarik bagi anak anak di era modern. Dengan memanfaatkan teknologi, permainan digital dapat meningkatkan keterampilan kognitif, problem sloving, Dan kreativitas anak melalui interaksi langsung dan tantangan yang disesuaikan dengan kemampuan mereka.

### *1. Interaktif dan berbasis tantanga:*

Permainan digital sering kali mengemukakan elemen tantangan dan penghargaan yang memotivasi anak untuk terus belajar. Misalnya, mereka dapat menghadapi level level yang semakin sulit, yang mengicu rasa pencapaian telah menyelesaikannya. Hal ini membantu anak meningkatkan ketekunan dan kemampuan berpikir kritis.

## 2. Belajar yang Dapat Dipersonalisasi:

Salah satu keunggulan permainan digital adalah kemampuannya untuk menyesuaikan materi dan tantangan berdasarkan tingkat kemampuan individu. Sistem permainan ini sering kali memberikan umpan balik langsung, memungkinkan anak untuk memperbaiki kesalahan mereka dan mempelajari cara menyelesaikan masalah dengan cara baru.

### Contoh Permainan Digital Edukatif:

- **Permainan Matematika:** Anak-anak dapat belajar berhitung atau aljabar melalui permainan yang melibatkan angka dan logika.
- **Permainan Sains:** Mereka bisa menjelajahi dunia virtual untuk memahami proses ilmiah seperti siklus air atau evolusi makhluk hidup.
- **Permainan Bahasa:** Membantu anak-anak meningkatkan kemampuan bahasa asing dengan memecahkan teka-teki atau cerita interaktif.

### 3) Permainan Fisik (Physical Games)

Permainan fisik adalah jenis permainan yang melibatkan aktivitas fisik seperti berlari, melompat, menendang, atau memegang benda. Permainan ini sangat penting untuk perkembangan motorik kasar dan halus anak-anak, serta membantu mereka belajar melalui gerakan. Selain bermanfaat untuk kebugaran tubuh, permainan fisik juga membantu anak dalam meningkatkan kemampuan kognitif dan sosial, seperti bekerja sama, mengikuti aturan, serta mengembangkan rasa percaya diri.

### **Manfaat Permainan fisik:**

- 1) *Perkembangan Motorik*: Anak-anak mengasah keterampilan motorik kasar seperti keseimbangan, koordinasi, dan kelincahan.
- 2) *Kerja Sama dan Kompetisi Sehat*: Melalui permainan kelompok, anak belajar bekerja sama, menumbuhkan semangat tim, dan membangun keterampilan sosial.
- 3) *Pemahaman Aturan dan Displin*: Permainan fisik sering kali memiliki aturan sederhana yang membantu itu anak anak memahami pentingnya mengikuti instruksi Dan menghormati giliran.

### **Contoh Permainan Fisik:**

- Melompat tali
- Lempar -Tangkap bola
- Lari Estafet

#### **4) Permainan Peran (Role-Playing Games)**

Pengertian permainan peran atau Rolepla ying Games adalah permainan di mana pemain berperan sebagai karakter tertentu dan memainkan peran tersebut dalam sebuah cerita atau skenario. Permainan ini biasanya melibatkan interaksi sosial yang intensif, di mana anak-anak belajar mengekspresikan diri, berimajinasi, dan mengembangkan empati melalui eksplorasi peran yang berbeda.

### **Manfaat Permainan Peran**

1. Pengembangan Kreativitas: Anak-anak menggunakan imajinasi mereka untuk menciptakan situasi, karakter, dan cerita baru, yang membantu mengembangkan kemampuan berpikir kreatif.
2. Keterampilan Sosial dan Emosional: Melalui interaksi antar karakter, anak-anak belajar berkomunikasi, memahami perasaan orang lain, dan bekerja sama dalam situasi yang sering kali penuh tantangan.
3. Peningkatan Empati dan Pemahaman Dunia: Bermain peran memungkinkan anak dalam memahami berbagai peran dalam masyarakat, seperti dokter, guru, polisi, atau orang tua. Ini membantu mereka memahami tanggung jawab hak dan kewajiban dalam dunia nyata.

### **Contoh Permainan Peran**

- Dokter dan Pasien: Anak-anak berpura-pura menjadi dokter dan pasien, membantu satu sama lain dengan mengobati penyakit imajiner.
- Pedagang dan Pembeli: Permainan ini mengajarkan anak-anak tentang transaksi, nilai uang, interaksi di pasar

### **5) Permainan kartu (Card Games)**

Permainan kartu itu adalah jenis permainan yang menggunakan set kartu khusus dan sering kali melibatkan strategi, memori, dan keterampilan berhitung. Permainan ini bisa sangat sederhana atau kompleks, tergantung pada aturan dan tujuan permainan. Contoh permainan kartu edukasi adalah *Uno*, *Memori Game*, dan *Flashcard Math*. Permainan *Uno*, misalnya, mengajarkan anak-anak tentang angka, warna,

strategi permainan, sementara *Memory Game* yang membantu mengembangkan Memori visual dan konsentrasi mereka. permainan kartu juga sering kali cepat dan mudah dipelajari, membuatnya ideal untuk digunakan di kelas atau di rumah. (Mawar Sari, 2024).

Berdasarkan jenis-jenis permainan edukasi dapat disimpulkan ada 5 jenis permainan edukasi yaitu papan permainan, papan sebagai media kotak, Atau area yang harus dijelajahi atau ditempati oleh komponen tambahan seperti dadu, kartu, token, atau figur kecil cil yang digunakan untuk melambungkan pemain dan langkah-langkah dalam permainan. alat edukasi yang efektif dan menarik bagi anak-anak di era modern. Permainan fisik jenis permainan yang melibatkan aktivitas fisik seperti berlari, melompat, menendang, atau memegang benda. Permainan ini sangat penting untuk perkembangan motorik kasar dan halus anak-anak, serta membantu mereka belajar melalui Gerakan. permainan peran atau Roleplay yang Games permainan di mana pemain berperan sebagai karakter tertentu dan memainkan peran tersebut dalam sebuah cerita atau scenario. Permainan kartu jenis permainan yang menggunakan set kartu khusus dan sering kali melibatkan strategi, memori, dan keterampilan berhitung

#### **2.1.2.4 Jenis Jenis Board Games**

Menurut (Putri & Anggapuspa, 2023) (Jeffrey P. Hinebaugh, 2009; (Chiong *et al.*, n.d.) juga disebutkan jenis board game yang dikategorikan sebagai berikut: (1) War Game permainan yang bertujuan untuk mengalahkan lawan, (2) Race Game permainan yang bertanding untuk mencapai garis finish tercepat, (3)

Alignment Game permainan yang bertujuan membuat sebuah garis pada papan. jenis board game digolongkan seperti berikut: (1) Strategy Game permainan yang dimainkan banyak pemain dan mengandalkan strategi untuk memenangkan permainan, (2) Eurogames permainan yang fokus pada strategi dan keahlian, (3) Roll and Move permainan yang menggunakan dadu sebagai acuan keberuntungan bermain, (4) Trivia permainan yang mengandalkan kecepatan menjawab untuk menjadi pemenang, (5) Word Game permainan yang melatih otak untuk mengatur kosakata.

#### **2.1.2.4 Komponen Permainan**

##### **Menurut (Putri & Anggapuspa, 2023)**

1) Papan permainan

Papan board game berbentuk persegi dengan kotak-kotak permainan yang disusun hingga membentuk ilustrasi masjid sebagai identitas visual board game.

2) Pion permainan

Pion Permainan terdiri dari 2 karakter laki-laki dan 2 karakter perempuan.

3) Dadu

Dadu berjumlah 1 buah dan digunakan untuk mengetahui jumlah Langkah sehingga dapat menjalankan pion permainan.

4) Token koin

Token koin bisa didapatkan ketika pemain berhasil menjawab pertanyaan dengan benar. Token berjumlah 100 buah.

Menurut pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa komponen permainan ada tiga yaitu papan permainan yang berbentuk kotak-kotak, yang kedua pion terdiri dari 2 karakteristik laki-laki dan perempuan, yang ketiga dadu berjumlah 1 buah, yang terakhir token pion berjumlah 100 buah.

### **2.1.2.6 Langkah-Langkah Penggunaan Board Games**

Menurut (Putri & Anggapuspa, 2023)

- Siapkan papan permainan beserta komponen lainnya, kemudian acak kartu dan letakkan pada papan permainan.
- Bagikan pion ke setiap pemain dan letakkan pada kotak 'MULAI' yang ada di papan permainan. Kemudian lempar dadu untuk menentukan urutan bermain. Angka dadu yang terbesar, akan mendapat giliran pertama.
- Pemain pertama melempar dadu untuk menjalan pion sesuai hasil angka dadu yang didapatkan.
- Ketika pemain pertama berhenti di salah satu kotak 'Rukun Islam', maka kartu yang berisi pertanyaan akan dibacakan oleh pemain sesuai urutannya.
- Apabila pemain bisa menjawab pertanyaan dengan benar, maka pemain akanmendapatkan 1 koin. Jika tidak bisa menjawab, pemain tidak mendapatkan apapun. Jawaban dapat dilihat pada kartu tersebut.
- Apabila pemain berhenti di kotak 'LEBARAN', maka pemain berhak mendapatkan 5 koin.
- Bila pemain berhenti di kotak 'LEMPAR DADU', maka pemain mendapatkan kesempatan untuk melempar dadu lagi.

- Pemain dapat menukar 5 koin yang dimiliki dengan kartu 'SKIP' yang berfungsi untuk melewati 1 pertanyaan.
- Permainan berakhir apabila ada salah satu pemain yang berhasil menyentuh kotak 'SELESAI'
- Pemain dengan jumlah koin terbanyak yang akan menjadi pemenang permainan.

Menurut pendapar diatas Langkah-langkah penggunaan media board game dapat disimpulkan letakkan pion pada kotak 'MULAI' yang ada di papan permainan. melempar dadu untuk menjalan pion sesuai hasil angka dadu yang didapatkan. Apabila pemain bisa menjawab pertanyaan dengan benar, maka pemain akanmendapatkan 1 koin. Bila pemain berhenti di kotak 'LEMPAR DADU', maka pemain mendapatkan kesempatan untuk melempar dadu lagi. Pemain dengan jumlah koin terbanyak yang akan menjadi pemenang permainan.

#### **2.1.2.7 Kelebihan dan Kelemahan Board Games**

Menurut (Auliya *et al.*, 2024) Adapun kelebihan dan kekurangan dari beberapa jenis media pembelajaran. Dalam sebuah media pembelajaran yang memanfaatkan suara, didapatkan kelebihan-kelebihan, seperti: Dapat memusatkan perhatian dan mempertahankan pemusatan perhatian, harga yang relatif murah, mudah dipindahkan, bisa mengatasi masalah waktu jika digunakan bersama-sama, dapat mengembangkan daya imajinasi anak, dan juga merangsang anak untuk dapat berpartisipasi aktif. Media pembelajaran berjenis suara ini juga memiliki berbagai kekurangan, seperti: Sifat komunikasinya hanya satu arah, guru

terkadang tidak dapat mengontrol sepenuhnya, dalam penggunaan radio jadwal siaran dengan jadwal pelajaran sering menimbulkan masalah.

Selain itu, media pembelajaran yang berupa media cetak juga memiliki kelebihan-kelebihan, seperti: Siswa dapat tidak mudah tertinggal dalam memahami materi, siswa dapat mengulangi materi dalam media cetak, perpaduan antara teks dengan gambar dapat menambah daya tarik serta dapat memperlancar pemahaman informasi, media cetak dapat direproduksi dengan ekonomis dan didistribusikan dengan mudah. Adapun berbagai kekurangan dari media cetak adalah: Sulitnya menampilkan gerakan dalam halaman media, biaya pencetakan yang mahal jika menampilkan ilustrasi gambar yang berwarna-warni, proses pencetakan yang memakan waktu, media cetak dapat cepat rusak atau hilang.

Media pembelajaran berupa objek fisik juga memiliki berbagai kelebihan sebagai berikut: Membantu siswa dalam menghubungkan pengetahuan yang baru didapatkannya dengan pengetahuan yang sudah dipelajarinya, membantu siswa membentuk dan menginternalisasi representasi masalah atau tugas, membantu siswa mengidentifikasi persamaan antara masalah baru dan pengalaman yang lalu yang berisikan masalah serupa, siswa dapat bereksplorasi. Kekurangan dalam media pembelajaran berupa objek fisik berupa: Siswa akan lebih cepat bosan, tidak efektif penyampaiannya jika terlalu banyaknya audiens, siswa akan sulit memahami.

Menurut (Bloom & Reenen, 2024) Kelebihan dan Kekurangan Media Board Game. Karakteristik suatu permainan dapat dilihat dari segi warna, desain

bentuk, dan cara bermainnya. Selain itu permainan mempunyai kelebihan dan kekurangan.

**Kelebihan permainan antara lain:**

- Permainan adalah sesuatu yang menyenangkan untuk dilakukan dan sesuatu yang menghibur.
- Permainan memungkinkan adanya partisipasi aktif dari siswa untuk belajar.
- Permainan dapat memberikan umpan balik langsung.
- Permainan memungkinkan penerapan konsep-konsep ataupun peran-peran dalam situasi dan peranan yang sebenarnya di masyarakat).

**Permainan juga mempunyai kekurangan, antara lain:**

- Karena asyik, atau karena belum mengenai aturan / teknis pelaksanaan.
- Dalam mensimulasikan situasi sosial permainan cenderung terlalu menyederhanakan konteks sosialnya sehingga tidak mustahil siswa justru memperoleh kesan yang salah.
- Kebanyakan permainan hanya melibatkan beberapa orang siswa saja, padahal keterlibatan seluruh siswa / warga belajar amatlah penting agar 9 proses belajar bisa lebih efektif dan efisien.

Berdasarkan jumlah pendapat tersebut, penulis menyimpulkan bahwa cara menggunakan board game dalam pembelajaran dilakukan secara terencana dengan menyesuaikan permainan terhadap tujuan dan materi pembelajaran. Guru menjelaskan aturan permainan, membimbing siswa selama proses bermain, serta memastikan siswa terlibat aktif dalam setiap langkah permainan. Setelah

permainan selesai, guru melakukan refleksi dan evaluasi untuk mengaitkan kegiatan bermain dengan materi yang dipelajari. Dengan demikian, penggunaan board game dapat menciptakan pembelajaran yang lebih menarik, bermakna, dan membantu meningkatkan pemahaman serta kemampuan berpikir siswa.

#### **2.1.2.8 Manfaat Board Games**

Menurut (Nurlaela *et al.*, 2025) Permainan papan memungkinkan interaksi antara pemain, baik secara kompetitif maupun kooperatif, yang memperkaya pengalaman bermain (Wibawanto, 2024: 1). Board game memiliki beberapa manfaat, diantaranya: sebagai penangkal ketergantungan gawai; melatih fokus; sebagai pengendalian emosi; menumbuhkan jiwa kompetisi dan sebagai media belajar yang menyenangkan (Mahyuddin, 2023: 90-91).

Dalam konteks pendidikan, permainan papan telah terbukti sebagai alat yang sangat berguna untuk mengajarkan berbagai konsep dan keterampilan. Permainan papan memberikan kesempatan kepada pemain untuk belajar melalui pengalaman langsung. Ini berarti pemain dapat mempelajari konsep-konsep seperti matematika, logika, atau keterampilan sosial melalui interaksi mereka dengan permainan dan sesama pemain. Sebagai contoh, permainan papan matematika dapat membantu siswa memahami konsep perhitungan atau probabilitas dengan cara yang lebih menarik dan aplikatif daripada pembelajaran konvensional. Interaksi yang terjadi selama bermain juga membantu memperkuat keterampilan komunikasi dan kerja sama.

Pendapat berbagai ahli di atas dapat menunjukkan bahwa board gamebermanfaat untuk melatih fokus, mengendalikan emosi, menumbuhkan jiwa

kompetisi, mengurangi ketergantungan terhadap gawai, serta menjadi media pembelajaran yang efektif dan menyenangkan. Board game memungkinkan siswa belajar melalui tantangan, kerja sama, dan eksplorasi ide yang menyenangkan. Dalam konteks keterampilan berbicara, board game menyediakan ruang aman bagi siswa untuk menyampaikan pendapat dan bercerita. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa board game adalah permainan berbasis papan yang dimainkan oleh dua orang atau lebih dengan menggunakan berbagai komponen seperti kartu, papan, petak, pion, dadu, token, dan buku peraturan, yang semuanya berfungsi untuk mendukung jalannya permainan sesuai aturan tertentu.

Menurut (Pitaloka *et al.*, 2025) Media pembelajaran merupakan sarana penting dalam menciptakan proses belajar mengajar yang aktif, kreatif, dan menyenangkan. Kehadirannya tidak hanya memperjelas penyampaian materi, tetapi juga memberikan rangsangan visual dan pengalaman konkret yang memperkuat pemahaman siswa terhadap konsep yang diajarkan. Penggunaan media di sekolah dasar terbukti meningkatkan hasil belajar karena membuat pembelajaran lebih menarik dan mudah dipahami (Ferdiansyah *et al.*, 2022; Rambe & Erika, 2025) Media memiliki peran penting dalam memperkuat pemahaman siswa terhadap konsep sains dan dapat diterapkan pula pada mata pelajaran lain seperti IPS (Janatin, 2024).

Tantangan pendidikan Indonesia tidak hanya terletak pada kurikulum, tetapi juga pada kemampuan guru dalam mengelola pembelajaran secara kreatif dengan dukungan media yang tepat (Nugraha & Hambali, 2023). Maka dari itu,

penguatan media pembelajaran yang relevan dan adaptif menjadi kunci untuk menciptakan pembelajaran yang bermakna dan berdampak bagi siswa.

Pemanfaatan media pembelajaran semakin krusial ketika dihubungkan dengan tantangan struktural dalam sistem pendidikan nasional. Sistem pendidikan di Indonesia masih dianggap kaku dan kurang adaptif terhadap perkembangan zaman (Rafsanjani & Rozaq, 2024) dampaknya terlihat pada rendahnya relevansi materi ajar serta metode pembelajaran yang kurang optimal. Selain itu, keterbatasan infrastruktur dan kekurangan guru memperlebar kesenjangan kualitas pendidikan, terutama di tingkat sekolah dasar (Samala *et al.*, 2024) oleh karena itu, media pembelajaran yang fleksibel dan dapat digunakan secara berulang menjadi solusi strategis untuk mengatasi kendala operasional guru.

Menurut (Annisa *et al.*, 2025) Pemanfaatan media pembelajaran kimia berbasis permainan lebih memungkinkan siswa untuk turut aktif dalam pembelajaran. Permainan yang akan didesain tidak hanya sekedar bertujuan untuk membuat suasana menjadi lebih menyenangkan melalui berbagai tantangan, namun harus membuat siswa lebih memahami materi pelajarannya (Lutfi *et al.*, 2021). Salah satu bentuk media berbasis permainanyang dapat digunakanyaitumediaboard games (papan permainan). Papan permainan merupakan permainan yang dilakukan di atas papan dan dimainkan lebih dari satu orang sehingga para pemain dapat berinteraksi secara langsung dengan para pemain lain (Fathonah *et al.*, 2021).

Menurut Perancangan ini memiliki berbagai manfaat, diantaranya manfaat teoritis dan manfaat praktis. Adapun manfaat teoritisnya adalah perancangan

board game ini diharapkan menjadi referensi dan dikembangkan sebagai media pembelajaran yang menyenangkan untuk pelaksanaan penelitian selanjutnya. Sedangkan manfaat praktisnya adalah (1) Board game yang dirancang dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang menyenangkan. (2) Media board game dapat digunakan sebagai opsi lain untuk mendukung kegiatan pembelajaran.

Berdasarkan pada perancangan tersebut dapat disimpulkan bahwa board game dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif media pembelajaran. Efektivitas media board game sebagai media pembelajaran juga dibuktikan dari berbagai penelitian. Selain itu, penggunaan board game dapat meningkatkan kemampuan mengingat istilah-istilah dan konsep utama, seperti kosakata yang terkait tema. Penelitian yang dilakukan oleh juga membuktikan bahwa board game mampu membangun suasana pembelajaran yang menyenangkan, serta siswa dapat memiliki kesempatan untuk menyelesaikan masalah melalui soal yang diberikan dalam board game.

### **2.1.3 Berpikir Kritis**

#### **2.1.3.1 Pengertian Berpikir Kritis**

Menurut (Wasuha, 2021) plato berpikir adalah berbicara dengan diri sendiri di dalam batin (dalam Hasanudin, 2007). Kalimat diatas dapat diartikan bahwa berpikir merupakan suatu proses kejiwaan yang didalamnya menghubungkan atau membanding-bandingkan antara suatu fakta, ide atau kejadian dengan fakta, ide atau kejadian lainnya. Setelah proses berpikir itu seseorang memperoleh suatu kesimpulan hasil pemikirannya.

Berpikir adalah satu keaktifan pribadi manusia yang mengakibatkan penemuan yang terarah kepada suatu tujuan. Proses berpikir juga merupakan suatu kegiatan mental untuk membangun dan memperoleh pengetahuan. Dalam suatu proses pembelajaran, kemampuan berpikir peserta didik dapat dikembangkan dengan memperkaya pengalaman yang bermakna melalui persoalan pemecahan masalah. Pernyataan tersebut sejalan dengan apa yang dikemukakan oleh Tyler (Maulana, 2007) mengenai pengalaman atau pembelajaran yang memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk memperoleh ketrampilan-ketrampilan dalam pemecahan masalah, sehingga kemampuan berpikir dapat dikembangkan.

Menurut Champagne (Tarwin, 2005) berpikir kritis merupakan suatu proses untuk menemukan kombinasi dari aturan yang lebih dipelajari sebelumnya dapat dipakai untuk memecahkan masalah yang dihadapi. Sementara itu, menurut Wijaya (Tarwin, 2005) mengungkapkan, berpikir kritis merupakan kegiatan mengalisis ide atau gagasan ke arah lebih spesifik, membedakannya secara tajam, memilih, mengidentifikasi, mengkaji dan mengembangkan ke arah lebih sempurna.

Menurut Mayers (dalam Hasanudin, 2007: 55) pengembangan kemampuan berpikir kritis harus didukung oleh lingkungan kelas yang mendorong munculnya diskusi, tanya jawab, penyelidikan, dan pertimbangan. Lingkungan kelas yang demikian dapat dibuat melalui pengaturan waktu yang memungkinkan lebih banyak diskusi dan melalui pembuatan tugas-tugas yang efektif dan jelas. Sedangkan menurut Tapilouw (dalam Hakim, 2004: 15) berpikir kritis merupakan

berpikir disiplin yang dikendalikan oleh kesadaran, cara berpikir terarah, terencana, mengikuti alur logis dan sesuai fakta.

Dari uraian diatas, dapat dirumuskan bahwa berpikir kritis adalah berpikir yang menanyakan kembali fakta, ide, gagasan, atau hubungan antar ide apakah benar atau tidak. Berpikir kritis juga diartikan berpikir membangun suatu ide, konsep atau gagasan dari hasil pertanyaan-pertanyaan yang menanyakan kebenaran pikiran itu. Kemampuan berpikir kritis setiap orang berbeda-beda, akan tetapi ada indikator-indikator yang dapat dikenali untuk menentukan apakah seseorang telah memiliki kemampuan berpikir kritis.

Menurut (Puspita & Dewi, 2021) Kemampuan berpikir secara kritis merupakan salah satu kecakapan hidup yang perlu dipelajari dan dikembangkan. Glaser (Fisher, 2008) menjelaskan berfikir kritis sebagai suatu sikap berfikir mendalam terhadap masalah serta menerapkannya dalam metode pemeriksaan dan penalaran yang logis. (Sukmadinata, 2012) berpikir kritis merupakan kecakapan dalam bernalar secara teratur. Artinya memiliki berfikir secara sistematis dalam menilai, memecahkan masalah, menarik keputusan, dan menyatakan keyakinan dengan bukti yang jelas. berpikir Kritis adalah aktivitas kognitif, yang terkait dengan penggunaan pikiran, Belajar untuk berpikir dengan cara kritis analitis dan evaluatif berarti menggunakan proses mental seperti perhatian, kategorisasi, seleksi, dan penilaian. (Cottrell, 2005) (Puspita *et al.*, 2020).

Implementasi berfikir kritis menggunakan pendekatan investigasi dilakukan dalam bentuk ELKPD. Menurut (Trianto, 2013) Lembar Kerja Peserta Didik Elektronik (E-LKPD) merupakan rangkaian kegiatan yang digunakan siswa

dalam melakukan penyelidikan dan penyelesaian masalah. sedangkan (Putriyana *et al.*, 2020) (Umriani, 2020) menjelaskan E-LKPD berupa panduan kerja peserta didik untuk mempermudah siswa dalam memahami materi pembelajaran dalam bentuk elektronik yang pengaplikasiannya menggunakan desktop komputer, notebook, smartphone, maupun handphone. sekumpulan kegiatan mendasar yang harus dilakukan oleh siswa untuk memaksimalkan pemahaman dalam upaya mencapai tujuan pembelajaran.

Menurut (Susilowati *et al.*, 2017) menjelaskan temuan penelitian di sekolah dasar terkait rendahnya keterampilan siswa dalam mengerjakan soal berpikir kritis, oleh karenanya direkomendasikan untuk melakukan penelitian yang dapat meningkatkan keterampilan berpikir kritis siswa khususnya di sekolah dasar. Keterampilan berpikir kritis sangat baik digunakan dalam pembelajaran di kelas V, karena dengan kegiatan berfikir kritis siswa akan mampu memecahkan masalah dengan langkah-langkah yang dapat melatih berfikir secara terstruktur.

Berdasarkan pendapat ahli berpikir kritis dapat disimpulkan dengan berpikir merupakan suatu proses kejiwaan yang didalamnya menghubungkan-hubungkan atau membanding-bandingkan antara suatu fakta, ide atau kejadian dengan fakta, ide atau kejadian lainnya. Proses berpikir juga merupakan suatu kegiatan mental untuk membangun dan memperoleh pengetahuan. berpikir kritis merupakan kegiatan mengalisis ide atau gagasan ke arah lebih spesifik, membedakannya secara tajam, memilih, mengidentifikasi, mengkaji dan mengembangkan ke arah lebih sempurna. pengembangan kemampuan berpikir

kritis harus didukung oleh lingkungan kelas yang mendorong munculnya diskusi, tanya jawab, penyelidikan, dan pertimbangan.

Berpikir kritis adalah berpikir yang menanyakan kembali fakta, ide, gagasan, atau hubungan antar ide apakah benar atau tidak. rendahnya keterampilan siswa dalam mengerjakan soal berpikir kritis, oleh karenanya direkomendasikan untuk melakukan penelitian yang dapat meningkatkan keterampilan berpikir kritis siswa khususnya di sekolah dasar. Keterampilan berpikir kritis sangat baik digunakan dalam pembelajaran di kelas V.

#### **2.1.3.2 Indikator yang Membuat Peserta Didik Berpikir Kritis dan Kreatif Menurut (Wasuha, 2021),**

- **Mengembangkan Berpikir Kritis Peserta Didik**

Istilah berpikir kritis (critical thinking) sering disamakan artinya dengan berpikir konvergen, berpikir logis. R.H Ennis, dalam Hassoubah (2004), mengungkapkan bahwa berpikir kritis adalah berpikir secara beralasan dan reflektif dengan menekankan pembuatan keputusan tentang apa yang harus dipercayai atau dilakukan. Oleh karena itu, indikator kemampuan berpikir kritis dapat diturunkan dari aktivitas kritis siswa sebagai berikut:

1. Mencari pernyataan yang jelas dari setiap pertanyaan.
2. Mencari alasan.
3. Berusaha mengetahui informasi dengan baik.
4. Memakai sumber yang memiliki kredibilitaskredibilitas dan menyebutkannya.

5. Memperhatikan situasi dan kondisi secara keseluruhan.
6. Berusaha tetap relevan dengan ide utama.keseluruhan masalah.

- **Mengembangkan Kreatifitas Peserta Didik**

Sedangkan untuk dapat memiliki perilaku positif untuk berpikir kreatif maka pada setiap individu siswa perlu ditumbuhkan sifat-sifat berikut:

- a) Rasa ingin tahu

Orang kreatif ingin mengetahui segala hal- segalanya-hanya sekedar untuk ingin tahu. Pengetahuan tidak membutuhkan alasan.

- b) Tantangan

Orang-orang kreatif suka mengidentifikasi dan mencari tantangan di balik gagasan, usulan, permasalahan, kepercayaan dan pendapat.

- c) Ketidak puasan terhadap apa yang ada

Ketika anda merasa tidak puas terhadap sesuatu, ketika anda melihat ada masalah, akankah anda mencoba memecahkan masalah dan memperbaiki keadaan. Semakin banyak masalah yang anda temui, semakin banyak pula pemecahan dan peningkatan yang dapat anda buat.

### **2.1.3.3 Pentingnya Keterampilan Berpikir Kritis**

Keterampilan berpikir kritis sangat penting dalam kehidupan sehari-hari dan juga dalam dunia akademik. Dalam kehidupan sehari-hari, keterampilan ini dapat membantu seseorang membuat keputusan yang tepat dan terhindar dari penipuan dan manipulasi informasi. Dalam dunia akademik, keterampilan berpikir kritis sangat penting dalam mengembangkan keterampilan akademik yang lebih

tinggi, seperti pemecahan masalah, berpikir kreatif, dan keterampilan berpikir analitis.

#### **2.1.3.4 Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis**

Menurut (Ariadila *et al.*, 2023) Ada beberapa cara yang bisa dilakukan untuk meningkatkan kemampuanberpikir kritis. Pertama, seseorang dapat mempelajari teknik berpikir kritis, seperti mengidentifikasi kesalahan dalam berpikir, menghilangkan informasi, dan menganalisis argumen. Kedua, seseorang dapat meningkatkan keterampilan berpikir kritis melalui latihan, seperti membaca dan menulis secara kritis, serta berpartisipasi dalam diskusi dan debat. Selain itu, meningkatkan keterampilan membaca juga dapat membantu meningkatkan keterampilan berpikir kritis. Seseorang dapat membaca buku, artikel atau berita dan mengajukan pertanyaan kritis nformasi yang terkandung dalam bahan bacaan. Ini dapat membantu seseorang untuk mengidentifikasi kesalahan dalam berpikir dan mengembangkan keterampilan berpikir analitis.

Pendidikan juga dapat memainkan peran penting dalam meningkatkan keterampilan berpikir kritis. Pendidikan yang berfokus pada pengembangan keterampilan berpikir kritis dapat membantu seseorang mengembangkan keterampilan tersebut secara lebih terstruktur dan efektif. Meskipun keterampilan berpikir kritis sangat penting, namun masih ada beberapa tantangan yang perlu diatasi dalam mengembangkan keterampilan tersebut. Salah satu tantangan utama adalah kurangnya kesadaran akan pentingnya berpikir kritis dalam masyarakat dan kurangnya pemahaman tentang bagaimana mengembangkan keterampilan ini. Oleh karena itu, diperlukan upaya yang lebih besar untuk meningkatkan

kesadaran dan pemahaman masyarakat akan pentingnya kemampuan berpikir kritis.

Berdasarkan literatur review yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa keterampilan berfikir kritis sangat penting dalam berbagai bidang, terutama dalam dunia pendidikan dan kehidupan sehari-hari. Keterampilan berfikir kritis dapat membantu individu untuk meningkatkan kemampuan belajar mereka, memecahkan masalah dengan lebih efektif, dan mengambil keputusan yang lebih bijaksana. Terdapat beberapa strategi pembelajaran dan teknik yang dapat digunakan untuk meningkatkan keterampilan berfikir kritis, seperti pembelajaran berbasis masalah, pembelajaran reflektif, dan pembelajaran kolaboratif. Meskipun keterampilan berfikir kritis sangat penting, masih terdapat beberapa tantangan yang perlu diatasi dalam mengembangkan keterampilan.

#### **2.1.3.5 Berpikir Kreatif Melalui Board Games**

Menurut (Journal *et al.*, 2023) kreativitas merupakan satu dari sekian yang proses penting dalam tumbuh kembang seorang anak, di mana kreatif tidak hanya berperan dalam perkembangan seni, melainkan juga berperan dalam perkembangan aspek kognitif yang dalam pendidikan merupakan bagian dari proses berpikir divergen Yang merujuk pada proses satu pertanyaan dengan berbagai macam jawaban yang mungkin ada. Oleh karena itu, perkembangan kreativitas tidak boleh dilupakan dalam perkembangan anak. Dalam mengekspresikan emosi dan perasaan mereka, anak lebih mudah mengekspresikannya dalam kegiatan yang telah mereka kenal sejak kecil, dalam hal ini biasanya materi yang diajarkan ke siswa PAUD menggambar dan menulis

yang diberikan melalui board game lebih dipahami siswa daripada hanya melalui kegiatan menulis di meja.

## **2.1.4 Matematika**

### **2.1.4.1 Pengertian Matematika**

Pendapat (*Psikosospen : Jurnal Psikososial Dan Pendidikan*, 2026)

Menurut (Trisnani 2022) Matematika merupakan salah satu objek pembelajaran yang dilaksanakan di dalam kelas atau persekolahan. Banyak ahli telah mengartikan pengertian dari matematika sebagai suatu ilmu, antara lain menyebutkan bahwa matematika merupakan ilmu yang mempelajari tentang pola keteraturan, pola keterurutan, dan ilmu tentang struktur yang terorganisasikan. Konsep-konsep yang ada dalam matematika tersusun secara hierarkis, terstruktur, logis, dan sistematis, mulai dari konsep yang paling sederhana sampai konsep yang paling rumit.

Menurut Sukasnodalam (Kristina and Permatasari 2021) mengungkapkan bahwa Jika siswa mempelajari matematika dengan cara yang benar, maka kemampuan penalaran siswa akan meningkat. Akan tetapi, keluhan siswa terhadap mata pelajaran ini masih sangat banyak. Kebanyakan siswa SD menganggap bahwa matematika adalah mata pelajaran yang sulit. Matematika juga dipandang sebagai salah satu mata pelajaran yang menakutkan, tidak menarik, dan juga membosankan.

Berdasarkan pendapat para ahli tersebut, dapat disimpulkan bahwa matematika merupakan bidang studi yang sangat penting dan tidak terpisahkan dari kehidupan sehari-hari serta diajarkan pada seluruh jenjang pendidikan.

Matematika tidak hanya berperan dalam membantu individu menyelesaikan permasalahan praktis, seperti pengukuran dan transaksi, tetapi juga berfungsi untuk melatih kemampuan berpikir logis, rasional, dan kritis agar siswa mampu menghadapi perkembangan dan perubahan zaman. Selain itu, matematika sebagai ilmu memiliki konsep-konsep yang tersusun secara hierarkis, terstruktur, logis, dan sistematis, sehingga menuntut pemahaman yang bertahap dari konsep sederhana hingga kompleks.

Pendapat (Dr. ABDUL MAJID, M.PdFITRI REZKI AMALIAH, S.Pd., 2021) Menurut Sujono (1988) mengemukakan matematika adalah cabang ilmu pengetahuan yang eksak dan terorganisasi secara sistematis, matematika adalah bagian pengetahuan manusia tentang bilangan dan kalkulasi, matematika membantu orang dalam menginterpretasikan secara tepat berbagai ide dan kesimpulan, matematika adalah ilmu pengetahuan tentang penalaran yang logis dan masalah-masalah yang berhubungan dengan bilangan, matematika berkenaan dengan fakta-fakta kuantitatif dan masalah tentang ruang dan bentuk, dan matematika adalah ilmu pengetahuan tentang kuantitas dan ruang. Suherman dan Winataputra (1992) mengutip pandangan James dan James (1976), Jonson dan Rising (1972), Reys dkk. (1984) dan Kline (1973) berkenaan dengan istilah matematika.

Jika kita mengartikan matematika sebagai ilmu maka matematika adalah salah satu cabang ilmu yang tersusun secara sistematis dan eksak. Pengertian eksak tersebut tidak berarti bahwa matematika eksak secara mutlak, tetapi matematika sebagai ilmu eksak daripada ilmu-ilmu sosial dan lebih eksak dan

lebih eksak daripada ilmu-ilmu fisik. Karena bersifat eksak maka matematika seringkali disebut sebagai ilmu pasti.

Hal ini dikarenakan adanya bermacam alasan orang dalam mengembangkan matematika, yaitu ada orang yang mengembangkan matematika untuk keperluan penggunaan di luar matematika, ada orang mengembangkan matematika untuk keperluan matematika tanpa menghiraukan kegunaannya di luar matematika, sementara ada orang yang mengembangkan matematika karena menganggap pengembangan sebelumnya kurang sempurna atau terdapat kelemahan.

Pendapat (2023, 2021) Matematika adalah suatu cabang ilmu yang sangat penting bagi perkembangan peradaban dan teknologi, bahkan matematika dianggap sebagai ratunya ilmu (Skemp, 1987). Khai (2005) menjelaskan, "Mathematics is an essentially linguistic activity characterized by association of words with precise meanings". "Matematika adalah aktivitas linguistik yang pada dasarnya dicirikan oleh asosiasi kata-kata dengan makna yang tepat dan bermakna. Wittgenstein berpendapat bahwa matematika adalah ciptaan atau kreasi manusia. Keberadaan objek matematika tidak bebas dari penemuan manusia, semua dikreasi oleh manusia. Secara mendasar matematika adalah hasil kegiatan manusia (Hardi, 2007).

Menurut para ahli pendidikan matematika, matematika adalah ilmu yang membahas pola atau keteraturan (pattern) dan tingkatan (order). Implikasinya guru matematika harus memfasilitasi siswanya untuk belajar berpikir melalui keteraturan/terpola (pattern) yang ada (Shadiq, 2014). Sedangkan Gie (1985)

mengemukakan beberapa pengertian matematika yang dibuat oleh para ahli pada tahun 1940-an sampai dengan 1970-an. Pengertian matematika dikelompokkan: (1) matematika sebagai ilmu tentang bilangan dan ruang, (2) matematika sebagai ilmu tentang besaran (kuantitas), (3) matematika sebagai ilmu tentang bilangan, ruang, besaran, dan keluasan, (4) matematika sebagai ilmu tentang hubungan (relasi), (5) matematika sebagai ilmu tentang bentuk yang abstrak, dan (6) matematika sebagai ilmu yang bersifat deduktif.

Perbedaan pengertian ini juga dipengaruhi terhadap objek-objek keahlian dari matematikawan sendiri. Sementara itu Soedjadi (2000), mengemukakan ciri-ciri matematika memiliki, yaitu: (1) memiliki objek yang abstrak/tangible, (2) bertumpu pada kesepakatan/ agreement, (3) mindsetdeduktif, (4) memiliki simbol-simbol yang kosong arti/free value, (5) memperhatikan semesta pembicaraan, (6) konsisten dalam sistemnya (systemic). Objek matematika.

Pendapat (Agus Lina Silvia, Rosiana Mufliva, Asyifa Nurjannah, 2023) Matematika merupakan salah satu mata pelajaran yang diajarkan disemua jenjangpendidikan. Hampir semua aktivitas sehari-hari melibatkan konsep matematika baik dari melihat atau menghitung waktu, transaksi jual beli, mengukur jarak dan kecepatan dalam perjalanan, menabung, dan masih banyak lagi. (Rismayanis, Kusnandar, & Juanda, 2022) mengatakan bahwa matematika di sekolah dasar merupakan peletak konsep dasar yang dijadikan landasan untuk belajar, baik itu untuk jenjang pendidikan berikutnya, maupun untuk diterapkan dikehidupan sehari-hari. Tujuan mata pelajaran matematika diajarkan disemua jenjang pendidikan adalah untuk membekali siswa dengan kemampuan berfikir

logis, kritis dan kreatif serta mempunyai kemampuan bekerjasama (Unaenah, Sartika, Syurgaini, & Ramadanti, 2022).

Maka dari itu, penting bagi siswa tingkat sekolah dasar menguasai konsep dari materi matematika agar memudahkan mereka saat memasuki jenjang pendidikan berikutnya, serta dalam melakukan aktivitas sehari-hari yang melibatkan konsep matematika. Terdapat banyak materi matematika yang diajarkan di sekolah dasar, salah satunya adalah materi mengenai operasi hitung.

Matematika memiliki empat operasi hitung yaitu penjumlahan, pengurangan, perkalian dan pembagian. Materi operasi hitung matematika diajarkan secara terurut mulai dari penjumlahan dan pengurangan lalu berikutnya perkalian dan pembagian. Setelah memahami konsep dari operasi hitung penjumlahan dan pengurangan, siswa harus menguasai konsep operasi hitung perkalian. Perkalian adalah penjumlahan berulang dari bilangan yang sama pada setiap sukunya. Pemahaman konsep perkalian yang didapat oleh siswasingkali mengalami kesalahan, yaitu kesalahan dalam mengelola informasi dan mengaplikasikannya, Indriani, Salsabila, & Firdau (2022).

Konsep-konsep matematika merupakan konsep yang abstrak, sementara pola pikir siswa di sekolah dasar menurut Piaget masih pada tahap operasi konkret (Unaenah, Sartika, Syurgaini, & Ramadanti, 2022). Dalam pembelajaran matematika yang abstrak, siswa memerlukan suatu alat bantu berupa bahan ajar dan media yang dapat memperjelas apa yang akan disampaikan oleh guru sehingga siswa dapat lebih memahami dan mengerti.

Pendapat (Aulilfida, 2025) Definisi matematika menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) adalah ilmu bilangan, hubungan antar bilangan, dan operasi penyelesaian masalah bilangan. Matematika juga diartikan sebagai ilmu logika, bilangan, ruang, dan operasi-operasi yang menghubungkannya. Matematika merupakan ilmu yang banyak digunakan dalam kehidupan sehari-hari. Baik secara umum maupun khusus. Matematika umumnya digunakan dalam perdagangan, pertukangan, dll. Hampir setiap aspek kehidupan ilmu matematika diterapkan.

Menurut Uno, pembelajaran matematika merupakan aktivitas mental yang melibatkan pemahaman makna, hubungan, dan simbol serta menerapkannya pada situasi kehidupan nyata. Belajar matematika adalah tentang mempelajari apa dan bagaimana menggunakan matematika untuk mengambil keputusan ketika memecahkan masalah.

Berdasarkan uraian diatas, maka dapat disimpulkan bahpembelajaran matematika adalah proses memberikan peserta didik pengalaman belajar melalui serangkaian kegiatan yang direncanakan sehingga mereka memperoleh keterampilan tentang materi matematika yang dipelajari. Pembelajaran yang dimaksud ini adalah kegiatan guru untuk memberikan siswanya pengalaman belajar yang aman dan menyenangkan melalui model terbimbing.

Suatu aktivitas dalam pembelajaran matematika dapat membantu mencapai tujuan untuk melatih dan menumbuhkan cara berpikir sistematis, logis, kritis, kreatif, dan konsisten, serta mengembangkan sikap gigih dan percaya diri dalam menyelesaikan masalah. Matematika merupakan salah satu mata pelajaran

yang diajarkan disemua jenjang pendidikan. Hampir semua aktivitas sehari-hari melibatkan konsep matematika baik dari melihat atau menghitung waktu, transaksi jual beli, mengukur jarak dan kecepatan dalam perjalanan, menabung, dan masih banyak lagi.

Matematika memiliki empat operasi hitung yaitu penjumlahan, pengurangan, perkalian dan pembagian. Materi operasi hitung matematika diajarkan secara terurut mulai dari penjumlahan dan pengurangan lalu berikutnya perkalian dan pembagian. Setelah memahami konsep dari operasi hitung penjumlahan dan pengurangan, siswa harus menguasai konsep operasi hitung perkalian. Matematika merupakan ilmu yang banyak digunakan dalam kehidupan sehari-hari. Baik secara umum maupun khusus. Matematika umumnya digunakan dalam perdagangan, pertukangan, dll. Hampir setiap aspek kehidupan ilmu matematika diterapkan.

#### **2.1.4.2 Tujuan Matematika**

Pendapat (Negeri *et al.*, 2025) Tujuan pembelajaran matematika dapat dikelompokkan menjadi tiga yaitu: (a) tujuan yang bersifat formal, menekankan kepada penataan penalaran dan pembentukan kepribadian peserta didik, (b) tujuan yang bersifat material, menekankan kepada kemampuan memecahkan masalah dan menerapkan matematika, dan (c) kemampuan yang berkaitan dengan matematika yang dapat digunakan dalam memecahkan masalah matematika, pelajaran lain, ataupun masalah yang berkaitan dengan kehidupan nyata dan dapat dialihgunakan pada setiap keadaan, seperti berpikir kritis, logis,

sistematis, bersifat objektif, jujur, disiplin dalam memandang dan menyelesaikan suatu masalah.

Berdasarkan penjelasan di atas, dapat ditarik sebuah kesimpulan bahwatujuan mempelajari matematika adalah untuk membentuk kepribadian peserta didik seperti jujur, berbicara sesuai dengan fakta yang ada. Selain itu, siswa juga diharapkan bisa memberikan jalan keluar dari setiap permasalahan yang dihadapi, misalnya menyelesaikan masalah-masalah sesuai dengan cara-cara yang terdapat dalam ilmu matematika.

#### **2.1.4.3 Manfaat Pembelajaran Matematika**

Pendapat (Mega & Faisal Madani, 2023) Manfaat asesmen autentik dalam pembelajaran matematika di sekolah dasar menurut HR, NR, VR metode pembelajaran menjadi proyek, sehingga banyak proyek bagi siswa. memberikan stimulasi yang sesuai agar anak dapat berkembang secara optimal. Dari hasil tersebut memang sesuai karena informan beranggapan bahwa mereka dengan menerapkan implementasi asesmen autentik mereka dapat merubah cara belajarnya menerapkan metode pembelajaran berbasis proyek yang sesuai dengan materi yang akan melatih siswa dengan melihat kinerjanya dan menghasilkan produk pembelajaran sehingga siswa dapat berpikir kritis dan kreatif sejalan dengan itu menurut (Syamsinar dkk., 2022) bahwa manfaat yang diperoleh yakni dapat mengembangkan keterampilan berpikir kritis dan kreatif.

Menurut II Manfaatnya siswa lebih aktif dalam pembelajaran dan suasana kelas menjadi kondusif, MM Paham masalah yang dialaminya, dan LR Manfaat yang dapat setelah mengimplementasikan yakni secara teoretis, penelitian ini

diharapkan dapat memberikan memberikan bahan pemikiran dan acuan dalam evaluasi terhadap proses pembelajaran siswa di kelas. Guru dapat memperoleh wawasan tentang kebutuhan evaluasi yang sesuai dengan kondisi siswa. dan bagi sekolah, memberikan bahan acuan yang dapat digunakan dalam upaya meningkatkan kualitas guru dan siswa di sekolah. Penelitian ini dapat menjadi dasar untuk pengembangan kebijakan atau program di tingkat sekolah yang berfokus pada peningkatan kualitas pembelajaran.

Berdasarkan apa yang telah menurut informan HR, NR, VR dan II, MM, LR dapat disimpulkan bahwa Assesmen autentik memiliki manfaat dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap konsep matematika karena melibatkan situasi atau konteks nyata yang relevan dengan kehidupan sehari-hari siswa, serta menekankan pada penggunaan pengetahuan dan keterampilan dalam situasi nyata tersebut dan mampu mengembangkan keterampilan berpikir kritis dan kreatif: Memberikan umpan balik yang lebih bermakna Meningkatkan motivasi belajar serta ada penambahan dari Meningkatkan transfer pembelajaran yang dapat membantu meningkatkan transfer pembelajaran dari situasi belajar ke situasi dunia nyata.

#### **2.1.4.5 Faktor-Faktor Pembelajaran Matematik**

Pendapat (Firmansyah & Muaini, 2025) Faktor pertama yang ditemukan adalah rendahnya motivasi intrinsik siswa terhadap matematika. Sebagian besar siswa mengungkapkan bahwa mereka merasa matematika adalah mata pelajaran yang sulit dan membingungkan, sehingga mereka kurang tertarik untuk mempelajarinya lebih lanjut. Hal ini sesuai dengan penelitian yang

dilakukan oleh Schiefele (1991), yang menyatakan bahwa minat intrinsik berperan penting dalam membangun keterlibatan siswa dalam pembelajaran.

Faktor kedua yang mempengaruhi minat belajar siswa adalah metode pengajaran yang diterapkan oleh guru. Observasi menunjukkan bahwa metode yang digunakan cenderung monoton dan kurang bervariasi. Guru lebih sering mengandalkan ceramah dan latihan soal tanpa melibatkan siswa dalam kegiatan yang lebih interaktif atau aplikatif. Menurut Hidi dan Renninger (2006), metode pengajaran yang membangkitkan minat situasional dan melibatkan siswa secara aktif dalam proses pembelajaran dapat meningkatkan minat belajar mereka. Oleh karena itu, penggunaan metode pengajaran yang lebih menarik, seperti pembelajaran berbasis masalah atau pembelajaran kontekstual, dapat membantu meningkatkan minat siswa terhadap matematika.

Faktor lingkungan sosial, terutama dukungan orang tua, juga turut berpengaruh terhadap minat belajar siswa. Berdasarkan hasil wawancara dengan orang tua, ditemukan bahwa sebagian besar orang tua belum memberikan perhatian yang cukup terhadap pembelajaran matematika anak mereka. Dukungan orang tua yang minim ini berdampak pada rendahnya motivasi siswa dalam belajar matematika. Menurut Zimmerman (2000), dukungan keluarga sangat penting dalam membentuk sikap dan minat siswa terhadap pembelajaran. Oleh karena itu, penting bagi orang tua untuk terlibat lebih aktif dalam mendukung proses pembelajaran anak, baik melalui pemberian dorongan maupun membantu mereka dalam mengatasi kesulitan belajar.

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa rendahnya minat belajar siswa pada mata pelajaran matematika di kelas VI SD Negeri Aik Berik, Kecamatan Batukliang, Kabupaten Lombok Tengah, dipengaruhi oleh berbagai factor yang saling terkait. Faktor utama yang mempengaruhi minat belajar siswa meliputi faktor internal siswa, metode pengajaran, lingkungan sosial, dan keterbatasan fasilitas yang ada di sekolah.

Secara keseluruhan, untuk meningkatkan minat belajar matematika siswa di SD Negeri Aik Berik, diperlukan upaya kolaboratif antara pihak sekolah, guru, orang tua, dan masyarakat. Guru perlu mengembangkan metode pengajaran yang lebih menarik dan relevan, orang tua harus lebih aktif, mendukung pendidikan anak, dan pihak sekolah harus memperbaiki fasilitas yang tersedia. Dengan demikian, diharapkan minat dan motivasi siswa dalam belajar matematika dapat meningkat, yang pada gilirannya akan berdampak pada peningkatan hasil belajar mereka.

Menurut (Ayumi & Ferianto, 2023):

#### 1. Faktor Internal

##### a. Kemampuan siswa dalam menghadapi pelajaran matematika

Seorang siswa pasti memiliki kemampuan yang berbeda-beda dalam bidang materi yang di ajar, ada siswa yang pintar dibidang akademik dan ada pula siswa yang pintar dalam bidang non-akademik, ada juga siswa yang mampu dalam perhitungan dan ada juga siswa yang pintar dalam sejarah maupun cerita.

Pada dasarnya siswa memiliki sifat dan kemampuan yang berbeda-beda, ada yang memang suka mempelajari matematika dan menjadi suka dengan matematika, siswa seperti ini sudah terlihat dari cara logika dia berfikir tentang matematika, cepat, dan mudah ketika guru menerangkan materinya. Lalu ada siswa yang awalnya tidak suka matematika menjadi suka, faktor ini ada dari cara guru mengajar kepada siswanya, terkadang guru yang menyenangkan juga dapat mempengaruhi siswa dalam memahami pelajaran matematika. Lalu ada siswa yang suka matematika menjadi tidak suka, faktor ini terjadi pada siswa yang awalnya bisa memahami materi tersebut diawal, dengan bertambahnya materi yang semakin berat dia enggan dalam mempelajarinya dan memahami materinya Kembali.

#### b. Kesehatan siswa

Faktor ini juga harus menjadi tanggung jawab seorang guru dimana guru juga harus perhatian dan mengingatkan kepada siswanya agar menjaga kesehatan tubuhnya, ketika siswa sakit maka tidak akan hadir dalam kelas dan akibatnya siswa tertinggal materi yang diajarkan oleh guru. Lalu kondisi kesehatan siswa juga berpengaruh di dalam kelas, ketika siswa merasa tidak sehat akan mempengaruhi konsentrasi dalam kelas yang akhirnya sulit untuk dicerna dan dipahami oleh siswa. Kesehatan pada siswa juga menjadi tanggung jawab orang tua di dalam rumah.

## 2. Faktor Eksternal

a. Fasilitas sekolah atau media pembelajaran di sekolah SDN Kranji II

Media pembelajaran di sekolah SDN Kranji II tergolong sudah memakai sebagian media akan tetapi kurang pembaharuan dalam media pembelajarannya. Di sekolah tersebut masi memakai penggaris, pita meteran, timbangan, perkalian hingga pembagian. Dengan adanya pembaharuan media pembelajaran akan membuat siswa merasakan kelas matematika yang menyenangkan dan memiliki pemahaman baru tentang media pembelajaran matematika

b. Keluarga

Perhatian dari keluarga juga berpengaruh pada siswa, sebagai orang tua perlu memperhatikan perkembangan anak dalam belajarnya terkadang orang tua yang sibuk kerja kurang memperhatikan perkembangan anaknya, sehingga orang tua tidak mengetahui kondisi kesulitan anaknya. Selain itu perlu juga adanya komunikasi orang tua dengan anak agar anak merasa ringan dengan apa yang sedang di alaminya. Pengaruh keluarga terutama orang tua juga berpengaruh dalam belajar anak dirumah karena ketika anak sudah pulang dari sekolah tanggung jawab sebagai pendidik berada di tangan orang tua.

c. Teman

Faktor ini terjadi karena siswa tersebut merasa risih dan tidak nyaman ketika ada siswa lain yang sering menyontek kepadanya. Biasanya siswa tersebut enggan untuk bertanya kepada guru karena malu, lemah

dalam memahami pelajaran matematika, dan anak yang dicontek juga merasa tidak enak untuk menolaknya.

#### **2.1.4.6 Kelebihan dan Kelemahan Pembelajaran Matematika**

Pendapat (Fatmala & Pujilestari, 2019)

##### **1. Kelebihan**

- a. Perhatian anak didik dapat dipusatkan, dan titik berat yang dianggap penting oleh guru dapat diamati.
- b. Perhatian anak didik akan lebih terpusat pada apa yang didemonstrasikan, jadi proses anak didik akan lebih terarah dan akan mengurangi perhatian anak didik kepada masalah lain karena terlihat hal yang baru.
- c. Dapat merangsang siswa untuk lebih aktif dalam mengikuti proses belajar.
- d. Dapat menambah pengalaman anak didik.
- e. Bisa membantu siswa ingat lebih lama tentang materi yang disampaikan.
- f. Dapat mengurangi kesalahan pemahaman karena pengajaran lebih jelas dan konkrit.
- g. Dapat menjawab semua masalah yang timbul di dalam pikiran setiap siswa karena ikut serta berperan secara langsung

Pendapat (Novi Suarti\*, Nurul Hikmah Kartini\*\*, 2021)

##### **2. Kelemahan**

1. Peserta didik mengalami kesulitan dalam menyelesaikan soal perkalian, peserta didik bingung bagaimana cara menyelesaikan soal yang telah diberikan oleh gurunya, banyak peserta didik yang masih salah dalam menerapkan konsep matematika ke dalam jawaban mereka. Sering kali peserta didik meminta bantuan dengan gurunya, tapi setelah dijelaskan oleh guru tersebut peserta didik masih keliru dalam menyelesaikan soal perkalian.
2. Kesulitan dalam mentransfer pengetahuan Namun masih ada beberapa peserta didik yang mengalami kesulitan dalam mentransfer pengetahuan. Peneliti menemukan bahwa peserta didik sering menundukan kepala, berbicara bersama temannya, dan tidak bisa tenang selama pelajaran, hal tersebut sangat berpengaruh dalam proses mentransfer pengetahuan, akibatnya peserta didik menjadi tidak paham dengan penjelasan yang telah disampaikan oleh guru.
3. Kesulitan dalam bahasa Peserta didik menjadi kesulitan dalam memahami maksud soal, peserta didik kesulitan untuk menerapkan konsep perkalian, peserta didik kesulitan menetapkan nilai tempat pada perkalian susun ke bawah, peserta didik kesulitan menerjemahkan soal cerita ke dalam kalimat matematika dan peserta didik kesulitan untuk menentukan operasi hitung pada soal cerita yang diberikan.

## 2.2 Penelitian Yang Relevan

Menurut (Febrian et al., 2025) Dalam penelitian ini, peneliti mengacu dengan referensi dari peneliti yang sudah dilaksanakan oleh beberapa peneliti terdahulu.

Adapun peneliti terdahulu yang dijadikan referensi yaitu:

1. Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan metode eksperimen. Design penelitian menggunakan metode one-group pretest-posttest. Sampel penelitian ini SD Negeri Ngurenrejo, dengan objek kelas III jumlah lebih kurang 30 siswa. Hasil penelitian dibeperlakukan melalui penggunaan media flashcard berbantuan boardgame. Hasil sebelum diterapkan media flashcard berbantuan boardgame rata-rata 57,93 dan setelah diterapkan menjadi 85,84. Berdasarkan uji N-Gain hasil pretest posstest menunjukkan skor 0,67. Hasil pretest dan posstest yang signifikan skor rata-rata. Nilai rata-rata pretest sebesar 57,93% untuk posttest 85,84 menunjukkan kemajuan cukup besar dalam pemahaman materi. Peningkatan sebesar 27,91% hasil belajar menunjukkan media flashcard berbantuan boardgame memberikan pengaruh positif. Artinya menolak  $H_0$  dan menerima  $H_a$ .
2. Penelitian yang dilaksanakan oleh (Ilmiyah et al., 2024) Dengan bantuan media board game siswa dapat meningkatkan pemahaman mengerjakan soal perkalian dasar, sehingga mendapatkan hasil belajar optimal, kelas II SDN Becironggor berjumlah 30 siswa. Dengan Metode eksperimental dan data kuantitatif. Penelitian menggunakan desain Nonequivalent

Control Group. Dengan sampel 15 siswa. Menggunakan teknik random sampling bantuan aplikasi spinner. Nilai rata-rata pretest kelas eksperimen sebesar 67,33, sementara hasil pretest kelas kontrol adalah 50,66. diartikan kedua kelas mempunyai kemampuan sama, karena rata-ratanya tidak jauh berbeda. Artinya menolak  $H_0$  dan menerima  $H_a$ .

3. Penelitian dilakukan 23 siswa, kelas 2 SD N Wringputih 01. Penelitian ini menggunakan Teknik pengumpulan data observasi partisipan, wawancara, dan kuisioner. Metode menggunakan kualitatif dengan desain studi kasus. Metode kualitatif melibatkan pengumpulan dan analisis data deskriptif (Solihin, 2021). Partisipan penelitian terdiri 23 siswa SD N Wringinputih 1, melalui penggunaan media permainan Permainan mencakup skenario kompleks, dilema etika, dan situasi Berdasarkan analisis data yang dikumpulkan dari 23 siswa di kelas 2 dapat disimpulkan bahwa permainan boardgame "BERANI". Data dikumpulkan melalui observasi partisipan, wawancara, dan angket. Observasi partisipatif dilakukan selama sesi permainan untuk mengamati interaksi dan reaksi siswa.

Berdasarkan 3 penelitian relevan diatas memiliki kesamaan adalah sama-sama menggunakan metode kuantitatif dan menggunakan metode eksperimental. Perbedaanya dengan penelitian terdahulu terletak di lokasi penelitiannya dan desain penelitiannya.

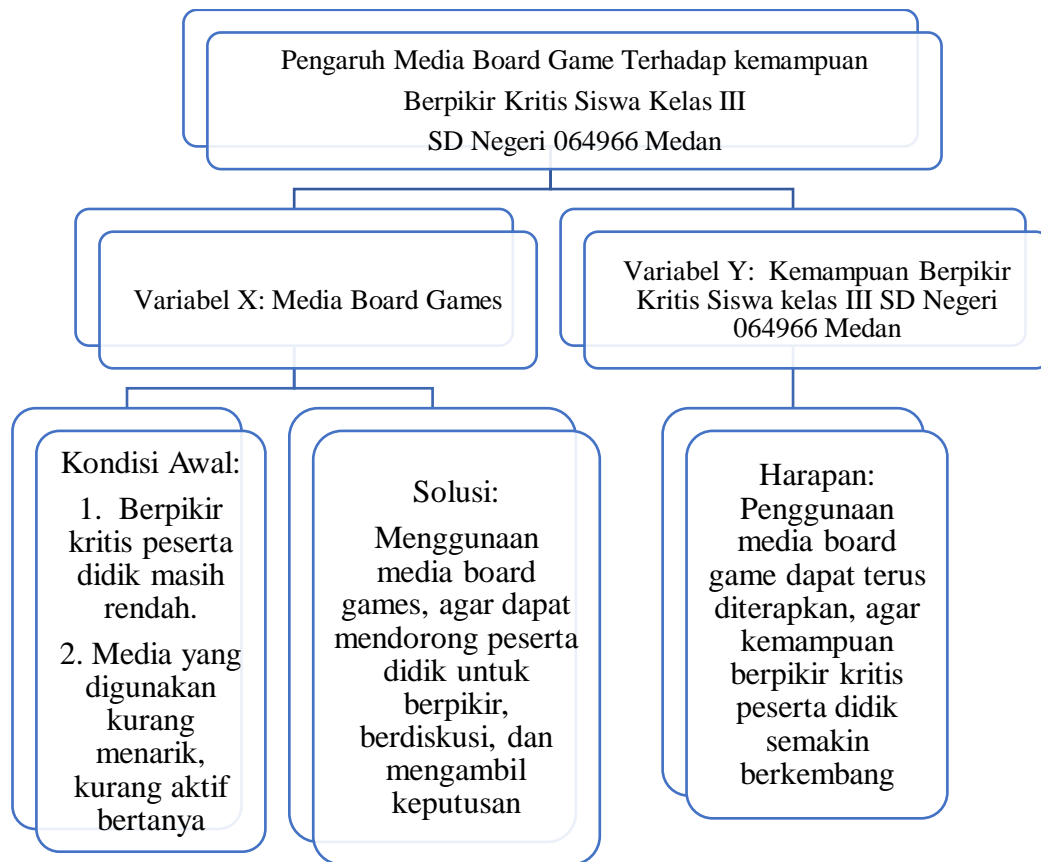
### **2.3 Kerangka Konseptual**

Pada awalnya, kemampuan berpikir kritis peserta didik masih rendah. Proses pembelajaran cenderung satu arah dan media yang digunakan kurang

menarik, sehingga peserta didik kurang aktif bertanya, menganalisis masalah, dan memberi pendapat. Tindakan dilakukan penggunaan media board games di rancang berisi permasalahan, tantangan dan aturan yang mendorong peserta didik untuk berpikir, berdiskusi, dan mengambil keputusan. Solusi pembelajaran yang lebih interaktif dan menyenangkan. Melalui permainan, peserta didik dilatih untuk menganalisis situasi, memecahkan masalah, bekerja sama, dan menyampaikan alasan yang diambil. Kondisi akhir menggunakan media board game, peserta didik menjadi lebih aktif, mampu berpikir lebih kritis, berani mengemukakan pendapat, serta dapat menyelesaikan masalah dengan alasan yang logis.

Diharapkan penggunaan media board game dapat terus diterapkan sebagai alternatif pembelajaran agar kemampuan berpikir kritis peserta didik semakin berkembang dan proses belajar menjadi lebih bermakna serta menyenangkan. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa media board games memiliki pengaruh terhadap kemampuan berpikir kritis siswa, karena permainan edukatif mampu menciptakan suasana belajar yang aktif, menyenangkan, dan menantang sehingga mendorong siswa untuk berpikir secara logis dan sistematis. Supaya semakin mempermudah dalam memahami kerangka tersebut, maka kerangka proses dalam kaitannya dengan pengaruh media board games terhadap kemampuan berpikir kritis kelas III SD Negeri 064966 Medan.

Secara praktis digambarkan dalam peta konsep berikut:



**Gambar 2.1 Kerangka Konseptual**

#### 2.4 Hipotesis Tindakan

Hipotesis adalah berupa tanggapan sementara atau dengan terdapat rumusan masalah dalam penelitian. Sesuai dengan kerangka berpikir tersebut, dapat dirumuskan hipotesis seperti dibawah ini:

**Ha** : Terdapat Pengaruh yang signifikan dari Media Board Games terhadap kemampuan Berpikir kritis yang diajarkan di kelas III SD Negeri 064966 Medan.

**Ho** : Tidak Terdapat Pengaruh dari Media Board Games terhadap kemampuan berpikir kritis yang diajarkan di kelas III SD Negeri 064966 Medan.

## **BAB III**

### **METODE PENELITIAN**

#### **3.1 Pendekatan Penelitian**

Menurut (Muhammad Syahrul Kahar, Zakiyah Anwar Zakiyah Anwar, 2020) penelitian ini akan menggunakan pendekatan kuantitatif yang bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media board games terhadap

kemampuan berpikir kritis. Sugiono merumuskan yang termasuk dalam jenis metode kuantitatif adalah metode penelitian eksperimen dan survey. Penelitian eksperimen untuk mengetahui pengaruh variabel tertentu terhadap variabel yang lain dalam kondisi yang terkontrol secara ketat.

Rancangan penelitian yang dilakukan adalah penelitian eksperimen. Penelitian yang digunakan adalah Pre Eksperimental menggunakan tipe *One Group Prettest Posttest Design*. Jenis penelitian ini digunakan karena yang menjadi subjek penelitiannya hanya terdiri dari satu kelas dengan satu kali pretest-posttes, tanpa perlu adanya kelas kontrol. Berikut merupakan tabel desain penelitian *one group pretest-posttest* (Sugiyono, 2015: 11):

**Tabel 3.1 *One Group Pre-Test Post-Test Design***

<b>Pret-test</b>	<b>Perlakuan</b>	<b>Post-test</b>
O <sub>1</sub>	X	O <sub>2</sub>

Keterangan:

O<sub>1</sub> = Nilai Pretest (sebelum diberi perlakuan)

X = Tindakan yang diberikan yaitu kegiatan pembelajaran dengan mempergunakan media board game

O<sub>2</sub> = Nilai Posttest (setelah diberi perlakuan).

### 3.2 Lokasi dan Waktu Penelitian

#### 3.2.1 Tempat Penelitian

Penelitian dilaksanakan di SD Negeri 064966 Medan yang alamatnya di Jl. Sehati No.142, Kelurahan Tegalrejo, Kecamatan Medan Perjuangan, Kota Medan, Provinsi Sumatera Utara. Peneliti mengambil tempat penelitian disini karena lokasi ini sesuai dengan masalah yang terdapat di latar belakang.

#### 3.2.2 Waktu penelitian

Penelitian ini dilaksanakan pada bulan Oktober 2025 sampai dengan bulan Februari 2026 untuk lebih jelas dapat dilihat pada tabel berikut:

**Tabel 3.2 Waktu Penelitian**

No	Jenis Kegiatan	Bulan									
		Okt	Nov	Des	Jan	Feb	Mar	Apr	Mey	Jun	Jul
1.	Pengajuan Judul	■									
2.	ACC Judul										
3.	Penyusunan Proposal	■	■	■							
4.	Bimbingan Proposal			■	■	■					
5.	Seminar Proposal					■					
6.	Riset Penelitian					■					
7.	Penulisan Skripsi					■	■				
8.	Bimbingan Skripsi						■				
9.	Persetujuan Skripsi							■			
10.	Sidang Meja Hijau							■			

### 3.3 Populasi dan Sampel

#### 3.3.1 Populasi

Populasi adalah, populasi didefinisikan sebagai wilayah generalisasi yang terdiri dari objek atau subjek dengan karakteristik tertentu yang akan dipelajari untuk menarik kesimpulan (Gede, 2024). Dalam penelitian ini populasinya merupakan semua siswa yang ada di kelas III SD Negeri 064966 Medan hanya terdapat satu kelas dengan jumlah 27 Siswa.

#### 3.3.2 Sampel

Sampel adalah didefinisikan sebagai bagian dari populasi yang dipilih untuk dianalisis dengan tujuan agar hasilnya dapat digeneralisasikan ke seluruh populasi. Adapun jenisnya, menjelaskan bahwa sampel adalah sampling dari populasi yang dipilih menggunakan teknik tertentu untuk memastikan representativitasnya (Gede, 2024). Hal tersebut dilaksanakan mengingat jumlah dari populasi pebelitan kurang dari 100 yaitu 27 siswa, jadi semua populasi akan digunakan menjadi sampel. Sehingga sampel dalam peneliti yaitu siswa kelas III SD Negeri 064966 Medan sebanyak 27 siswa.

**Tabel 3.3 Populasi dan Sampel**

Jenis Kelamin	Kelas	Jumlah (Orang)
Perempuan	III	18
Laki-Laki	III	9
Total		27

Sumber: Guru kelas III SD Negeri 064966 Medan

### **3.4 Variabel Penelitian dan Defenisi Operasional**

#### **3.4.1 Variabel penelitian**

Pendapat (Nurul Melani Haifa *et al.*, 2025) Dari Variabel dapat diartikan sebagai karakteristik atau sifat dari suatu objek yang dapat mengalami perubahan dan bisa diukur, baik secara kuantitatif maupun kualitatif. Dalam konteks penelitian pendidikan, variabel kerap berkaitan dengan hal-hal seperti prestasi belajar peserta didik, strategi pembelajaran, partisipasi guru, hingga semangat belajar siswa. Penelitian ini mempergunakan 2 Variabel yang dapat didefinisikan operasional yang Variabel bebas yaitu X dan Variabel terkait yaitu Y.

1. Variabel X: Pengaruh Media Board Games.
2. Variabel Y: Kemampuan Berpikir Kritis.

#### **3.4.2 Definisi Operasional**

Pendapat dari (Andrew Gustnest Binalay *et al.*, 2024) Definisi operasional adalah penentuan konstruk sehingga menjadi variabel yang dapat diukur. Variabel adalah segala sesuatu yang dapat diberi berbagai macam nilai. Variabel dapat diukur dengan berbagai macam nilai tergantung pada konstruk yang diwakilinya, yang dapat berupa angka atau berupa atribut yang menggunakan ukuran atau skala dalam suatu penilaian.

##### **1. Media Board Games**

Pendapat (Susiawati & , Angko Wildan, 2020) Board game merupakan permainan yang dilakukan pada bidang datar sebagai media tempat bermain.) (Putri 2018) mengungkapkan bahwa board game

merupakan salah satu bentuk inovasi media pembelajaran yang didalamnya mengandung unsur permainan dan dimainkan secara berkelompok. Menurut Mike Scorvian tentang Sejarah Board Game dan Psikologi Permainan dalam (Erlitasari, Nova Dwi., & Dewi 2016) menyatakan bahwa, board game adalah seperangkat permainan dengan alat-alat dan bagian-bagian yang ditempatkan, dipindahkan, digerakkan dan ditempatkan pada permukaan yang telah ditandai atau dibagi-bagi berdasarkan seperangkat aturan yang telah ditetapkan.

Jadi dapat disimpulkan bahwa Board game merupakan permainan yang dilakukan pada bidang datar dengan seperangkat aturan yang telah ditetapkan dimana didalamnya ada track yang harus dilalui oleh pemain untuk menyelesaikan misi pada tema yang telah dibuat.

## **2. Kemampuan Berpikir Kritis**

Pendapat (Yulianti *et al.*, 2022) Kemampuan berpikir kritis adalah kemampuan berpikir reflektif dan beralasan dalam mengambil keputusan (Fajari *et al.*, 2020; Lestari *et al.*, 2020) Berpikir kritis merupakan kemampuan berpikir secara rasional dan reflektif sehingga dapat memutuskan apa yang dilakukan atau dipercayainya (Ennis, 1993; Wijayanti *et al.*, 2020). Berpikir kritis sebagai proses pemikiran, merupakan pemikiran yang baik yang memenuhi kriteria atau standar kecukupan (Gelerstein *et al.*, 2016; Tanti *et al.*, 2020).

Berpikir kritis sebagai proses berpikir untuk menerapkan konsep, menganalisis pendapat, mensintesis dan mengevaluasi informasi serta

membuat kesimpulan (Liesa-Orús *et al.*, 2020; Yuliati & Saputra, 2019). Berpikir kritis sangat diperlukan untuk memecahkan permasalahan untuk membuat keputusan yang efektif dalam kehidupan sehari-hari (Tempelaar, 2017).

### 3.5 Instrumen Penelitian

Menurut (Rongcai *et al.*, n.d.) Instrumen penelitian berperan penting dalam memperoleh data. Sehingga instrumen adalah alat bantu yang digunakan oleh peneliti untuk mengumpulkan dan mengukur informasi kuantitatif tentang variabel yang sedang diteliti. Sebagai alat bantu dalam pengumpulan data penelitian, mutu instrumen sangat menentukan mutu data yang dikumpulkan.

Instrumen yang digunakan peneliti dalam mengumpulkan data pada penelitian ini yaitu tes objektif berbentuk Tes Pilihan Ganda yang nantinya akan dipakai untuk mengumpulkan data tentang kemampuan berpikir kritis siswa kelas III dengan materi perkalian. Tes yang digunakan meliputi 15 item berbentuk soal Pilihan Ganda yang akan diberikan dua kali, yakni sebelum pemberian tindakan (pretest) dan sesudah pemberian tindakan (posttest).

Berikut akan disajikan kisi-kisi instrumen yang akan dipakai dalam penelitian ini yakni meningkatkan hasil belajar matematika materi perkalian:

**Tabel 3.4 Kisi-kisi Instrumen *Pre-test* Dan *Post-test***

Kompetensi	Indikator	Jenjang Kognitif						Jumlah Soal
		C1	C2	C3	C4	C5	C6	
Dasar								
Menyelesaikan	Diberikan	1,	4,	6,	8,	11,	13,	15

permasalahan yang melibatkan pengaplikasian sifat-sifat operasi hitung pada bilangan cacah.	soal, siswa bisa memecahkan soal perkalian dalam bentuk cerita.	2, 3	5	7	9, 10	12	14, 15	
<b>Jumlah</b>								<b>15</b>

Sumber: Guru SD Negeri 064966 Medan

Adapun kriteria penilaian kemampuan berpikir kritis siswa pada tabel.

**Tabel 3.5 Kriteria Kemampuan Berpikir Kritis Siswa**

No	Interval Nilai	Keterangan
1	86 - 100	Sangat Baik
2	71 - 85	Baik
3	56 - 70	Cukup
4	41 - 55	Kurang
5	$\leq 40$	Sangat Kurang

Sumber: Fajran dalam Depdiknas, 2022

### 3.6 Teknik Analisis Data

Menurut (Qomari, 1970) Analisis data merupakan tahap penting, di mana data yang dikumpulkan dengan menggunakan berbagai teknik pengumpulan data (misalnya observasi, interview, angket, maupun teknik pengumpulan data yang lain), diolah, dan disajikan untuk membantu peneliti menjawab permasalahan yang ditelitinya.

Penelitian kependidikan pada hakikatnya tidak berbeda dengan penelitian-penelitian lainnya, khususnya penelitian ilmu-ilmu sosial, baik langkah-langkah maupun prosedurnya. Jika dibandingkan dengan penelitian ilmu-ilmu eksakta, memang terdapat perbedaan yang menonjol, yakni pada karakteristik yang diteliti. Dalam analisis data terdapat 2 penguian data yakni diantaranya:

### **3.6.1 Uji Validitas**

Menurut (Fitri, 2020) Validitas menunjukkan sejauh mana ketepatan alat pengukur untuk melakukan fungsi ukurnya. Valid tidaknya suatu item instrumen dapat diketahui dengan menggunakan SPSS 26 *for windows*. Validasi dilakukan pada perangkat pembelajaran seperti silabus, rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP), kisi-kisi materi ajar, materi ajar, lembar kerja siswa (LKS), kisi-kisi penilaian, kisi-kisi observasi, penilaian soal *pretest* dan *posttest*. Sebelum instrumen penelitian digunakan, perlu dilakukan pengujian untuk mengetahui soal tersebut layak digunakan atau tidak. Instrumen yang valid berarti mempunyai validitas yang tinggi, sebaliknya instrumen yang kurang valid berarti memiliki validitas rendah Hal tersebut dapat dilakukan dengan pengujian validitas instrumen dengan bantuan program komputer SPSS 26 *for windows*.

Uji validitas instrumen merupakan uji yang dilakukan untuk mengetahui keabsahan/ketetapan/kecermatan suatu item soal dalam mengukur variabel yang diteliti. Keriteria validnya suatu soal ditentukan dari banyaknya validitas masing-masing soal. Uji validitas yang digunakan dalam penelitian ini korelasi dengan signifikan 5% atau  $\alpha = 0,05$ . Apabila rhitung  $>$  rtabel maka dikatan "valid". Adapun kriteria uji validitas dalam penelitian ini adalah sebagai berikut: Jika taraf

signifikan = 5% atau 0,05 dengan  $r_{tabel} = 0,607$  maka kriteria yang digunakan adalah jika  $r_{hitung} > r_{tabel}$  maka dikatakan “valid”, jika sebaliknya  $r_{hitung} < r_{tabel}$  maka dikatakan tidak “tidak valid”.

$$r_{xy} = \frac{n \sum xy - (\sum x)(\sum y)}{\sqrt{\{n \sum x^2 - (\sum x)^2\} \{n \sum y^2 - (\sum y)^2\}}}$$

Dimana:

$r_{xy}$  = Koefisien korelasi antara variabel x dan y

n = Banyaknya sampel

$\sum x$  = Banyaknya butir soal

$\sum y$  = Jumlah skor total

Supaya semakin mudah dalam mengetahui validitas instrumen pada penelitian ini, digunakan program SPSS versi 26 *for windows*. Berikut adalah langkah penggunaannya:

1. Membuka program SPSS.
2. Klik *Variabel View* dan masukkan nama yang diperlukan.
3. Klik *data view* lalu diisi dengan data yang benar.
4. Klik *view*, ketik Total pada name sesudah data ke 15.
5. Klik, menu *Analyze* → *Correlate* → *Bivariate*.
6. Seluruh item *Variable* kiri dipindahkan ke kanan.
7. Seluruh soal 1-15 dan total dipindahkan ke kolom variabel, pada *correlation coefficient*, selanjutnya centang *pearson*.
8. Kemudian pilih Ok

Ketentuan dalam pengujian:

1. Jika nilainya  $r_{hitung} < r_{tabel}$  artinya datanya tidak valid
2. Jika nilainya  $r_{hitung} \geq r_{tabel}$  berarti datanya valid.
3. Kemudian jika penentuannya mempergunakan nilai Signifikansi:
4. Jika nilainya  $Sig. \leq 0,05$  berarti datanya valid.
5. Jika nilainya  $Sig. \geq 0,05$  berarti datanya tidak valid.

### 3.6.2 Uji Reliabilitas

Menurut (Forester *et al.*, 2024) Uji reliabilitas dapat digunakan untuk mengetahui sebuah konsistensi dari alat ukur, apakah dapat alat yang digunakan dengan konsisten saat diuji berulang. Alat ukur yang dapat dikatakan reliabel apabila ketika dilakukan uji berulang akan mendapat hasil yang konsisten dan sama. Reliabilitas adalah kesamaan hasil pengukuran atau pengamatan bila fakta atau kenyataan hidup tadi diukur atau diamati berkali-kali dalam waktu yang berlainan (Nursalam, 2003). Hasil pengukuran yang dinilai sama harus memiliki alat serta cara mengukur yang sama dengan peranan penting saat proses penilaian pada waktu yang bersamaan.

Pada uji reliabilitas yang dijelaskan tersebut dapat menggunakan Alpha Cronbach  $> 0.60$  maka dapat disimpulkan bahwa variabel atau alat ukur tersebut bisa dikatakan reliabel atau konsisten dalam pengukuran. Jadi, dapat diartikan bahwa uji reliabilitas ialah sebuah alat ukur yang memiliki konsistensi dalam pengambilan, pengumpulan, dan hasil akhir yang reliabel dengan pembuktian bahwa alat, bahan, serta data yang diuji memiliki konsistensi yang sama dalam

proses dan tahap pengambilan data yang dilakukan secara berulang-ulang dan tidak dapat berubah.

Jenis uji ini digunakan Untuk mencari reliabilitas instrumen yang skornya bukan 1 atau 0 (Budiastuti & Bandur,2018). Pada pengukuran datanya cronbach's alpha menggunakan rumus sebagai berikut:

$$r_{11} = \left( \frac{k}{(k-1)} \right) \left( 1 - \frac{\sum \sigma_t^2}{\sigma_t^2} \right)$$

Keterangan

$r_{11}$ : koefisien reliabilitas instrumen (total tes)

$k$ : jumlah butir pertanyaan yang sah

$\sum \sigma_t^2$  : jumlah varian skor tiap item

$\sigma_t^2$  : varian skor total

Supaya semakin mudah dalam mengetahui reliabilitas instrumen pada penelitian ini, berbantuan *SPSS 26*. Dengan langkah-langkah uji reliabilitas me pergunakan *Cronbach,S Alfa* yaitu :

1. Membuka program *SPSS* versi 26.
2. Klik *Variable View* dan masukkan nama yang diperlukan.
3. Klik *Data View* dan isi data dengan benar
4. Kemudian klik *analyze* → *scale* → klik *Reliability analysis*
5. Seluruh variable dimasukkan ke kotak *items*, selanjutnya bagian model klik *Alpha*
6. Klik *Statistic* pada *Descriptive for*, klik *scale if item deleted*, klik *continue* dan OK

**Tabel 3.6 Nilai Koefisien Reliabilitas**

<b>Nilai Koefisien Reliabilitas</b>	<b>Interpretasi</b>
$0,00 \leq r < 0,20$	Sangat Rendah
$0,20 \leq r < 0,40$	Rendah
$0,40 \leq r < 0,60$	Cukup
$0,60 \leq r < 0,80$	Tinggi
$0,80 \leq r < 1,00$	Sangat Tinggi

Sumber: Hermawaty, 2019

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan koefisien reliabilitas ( $r$ )

1. Jika nilainya Cronbach's alpha  $> 0,60$  yang artinya konsisten atau reliable.
2. Jika nilainya Cronbach's alpha  $< 0,60$  yang artinya tidak konsisten atau tidak reliable

### **3.6.3 Uji Hipotesis**

Pendapat (Utpalasari, 2023) Perumusan Hipotesis, Hipotesis penelitian adalah hipotesis yang dibuat oleh peneliti. Hipotesis penelitian harus diterjemahkan ke dalam kalimat matematika sebelum diuji secara statistik. Hipotesis statistik terdiri dari dua bagian: hipotesis nihil ( $H_0$ ) dan hipotesis alternatif ( $H_a$ ). Sangat ketat adalah peraturan yang digunakan untuk mengubah hipotesis penelitian menjadi hipotesis statistik. Ini sesuai dengan sifat statistik sebagai cabang matematika, yang berarti konsisten dalam sistemnya. Selain itu, ada kemungkinan besar bahwa peneliti akan sampai pada kesimpulan yang salah jika terjadi kesalahan dalam perumusan hipotesis statistik. (M. Zaki & Saiman, 2021).

Prosedur Pengujian hipotesis statistik adalah prosedur yang digunakan untuk menentukan apakah suatu hipotesis tentang parameter populasi diterima atau tidak. Setidaknya lima langkah harus dilakukan dalam pengujian hipotesis statistic:

1. Merumuskan hipotesis nol ( $H_0$ ) dan hipotesis alternatif ( $H_1$ )
2. Menemukan tingkat signifikansi ( $\alpha$ ) yang digunakan
3. Menemukan statistik uji yang benar dan menghitung nilai statistik aritmatika
4. Membuat keputusan.

Untuk membandingkan rata-rata dua kelompok yang tidak berpasangan atau tidak terkait, digunakan uji statistik yang disebut uji-t. Tidak saling berpasangan berarti penelitian dilakukan untuk dua subjek yang berbeda sebagai sampel. Uji perbedaan varian antara dua kumpulan data berbeda adalah dasar dari pengujian ini. Oleh karena itu, sebelum memulai pengujian, Anda harus memastikan apakah variasinya sama (Variasi Sama) atau berbeda (Variasi Berbeda). T-test digunakan untuk menentukan apakah dua sampel berasal dari populasi yang sama dengan rata-rata yang sama. Uji-t digunakan untuk menguji satu atau dua populasi, dan uji-t untuk satu sampel membandingkan dua rata-rata (mean) untuk menentukan apakah perbedaan rata-rata adalah fakta atau kebetulan.

Uji berpasangan adalah uji parametrik yang dapat dilakukan pada dua set data yang dipasangkan. Uji-t sampel independen dapat digunakan untuk menentukan apakah ada perbedaan rata-rata antara dua sampel berpasangan atau terkait, karena sampel berpasangan memiliki jumlah data yang sama atau berasal

dari sumber yang sama. Langkah berikutnya adalah menentukan apakah data tersebut merupakan data parametrik atau tidak berdasarkan syarat parametrik. Jika data tersebut merupakan data parametrik, metode ini dapat digunakan; jika tidak, perbandingan rata-rata dua kelompok nonparametrik dapat dilakukan untuk mengetahui apakah mereka memenuhi syarat parametrik. (Yudi Saputra *et al.*, 2022)

Uji hipotesis digunakan untuk melihat hasil tes peserta didik dari nilai *pretest* dan nilai *posttest* yaitu *Paired Sample T-Test*. Dalam penelitian *uji-t* dilakukan menggunakan *SPSS 26 for windows* untuk membandingkan sebelum dan sesudah perlakuan ataupun membandingkan nilai *pretest* dan *posttest*. Hipotesis dalam penelitian ini adalah  $H_0$  = Kedua populasi identik (Hasil belajar kedua kelompok tidak berbeda secara signifikan); dan  $H_a$  = Kedua populasi tidak identik (Hasil belajar kedua kelompok berbeda secara signifikan).

Seorang ahli statistik yang bernama Pallant. J menjelaskan dalam bukunya yang berjudul *SPSS Survival Manual: A StepbyStep Guide to Data Analysis Using IBM SPSS* bahwa teori dasar pengujian hipotesis adalah:

- Jika  $\alpha < 0.05$ , maka  $H_0$  diterima.
- Jika  $\alpha > 0.05$ , maka  $H_0$  ditolak.

Terlihat dari hasil uji-t diatas pada kolom Asymp. Sig. (2 tailed) diperoleh nilai signifikansi sebesar 0.000 dan  $\alpha = 0.05$ , yang artinya nilai signifikansi  $< 0.05$  atau  $0.000 < 0.05$ , atau sama artinya dengan  $t$  hitung  $> t$  tabel atau  $8.877 > 2.093$ . Pengambilan keputusan yaitu  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Sehingga bisa diartikan

bahwa penggunaan media Sidarama secara signifikan bisa berpengaruh terhadap kemampuan berpikir kritis siswa kelas III SD 064066 Medan.

Supaya membantu dalam mengolah datanya, Peneliti mempergunakan program *SPSS 26*. Berikut langkah-langkahnya dalam menghitung uji hipotesis dengan *SPSS 26*:

1. Aktifkan software *SPSS versi 26*, masuk kelayar utama *SPSS*.
2. Kemudian klik variabel view setelah itu ketikkan nama variabel yang akan diolah, yakni pre-test dengan post-test.
3. Kemudian input data yang telah didapatkan.
4. Klik *analyze* setelah itu klik menu *compare means* kemudian klik *paired sampel T-Test*.
5. Selanjutnya akan muncul kotak perintah *paired sampel T-Test* kemudian *pretest* dimasukkan ke kolom 1 dan *post-test* di masukkan ke kolom 2.
6. Setelah itu klik ok.

## **BAB IV**

### **HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

#### **4.1 Deskripsi Hasil Penelitian**

Penelitian ini Bertujuan untuk mengetahui: Pengaruh Media Board Games terhadap kemampuan Berpikir Kritis Siswa Kelas III SD Negeri 064966 Medan. Subjek berjumlah 27 Siswa. pengumpulan datanya desain *One Group Pretest-Posttest Design*, 15 butir soal pilihan berganda. Langkah awal melakukan uji validitas kemudian soal diuji kembali dengan uji reliabilitas dan Hasil akhir dilihat dari pengerjaan *Post-Test* yang kemudian akan diuji menggunakan Uji Hipotesis dan dilihat nilai signifikansinya.

##### **4.1.1 Analisi Data Penelitian**

#### **Pengaruh Media Board Games Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Kelas III SD Negeri 064966 Medan.**

Penelitian ini sejalan dengan Penelitian (Febrian et al., 2025) ini merupakan penelitian kuantitatif dengan metode eksperimen. Design penelitian menggunakan metode one-group pretest-posttest, dengan objek kelas III 30 siswa. Hasil sebelum diterapkan media flashcard berbantuan boardgame rata-rata 57,93 dan setelah diterapkan 85,84. Berdasarkan uji N-Gain hasil pretest posstest menunjukkan skor 0,67. Hasil pretest dan posstest yang signifikan skor rata-rata. Nilai rata-rata pretest sebesar 57,93% untuk posttest 85,84 menunjukkan kemajuan cukup besar dalam pemahaman materi. Peningkatan sebesar 27,91% hasil belajar menunjukkan media flashcard berbantuan boardgame memberikan pengaruh positif. Artinya menolak  $H_0$  dan menerima  $H_a$ .

#### 4.1.1.1 Uji Validitas

Berdasarkan hasil dari uji validitas instrumen soal mempergunakan rumus berbantuan *SPSS* versi 26. dari 15 butir soal yang sudah diuji cobakan pada kelas III, semua dapat dipakai. Suatu pernyataan dapat dinyatakan valid apabila  $r_{hitung} > r_{tabel}$  pada taraf signifikansi 0,05, jika  $r_{hitung} > r_{tabel}$  berarti tidak valid dengan nilai signifikan 0,05. Instrumen soal diuji cobakan pada 10 siswa dengan demikian diperoleh  $r_{tabel}$  dengan besar 0,05. Berikut adalah hasil pengujian yang sudah dilaksanakan;

**Tabel 4.1 Hasil Uji Validitas Instrumen Tes**

No	Item	Nilai Sig.tabel	Nilai Sig.hitung	Keterangan
1.	Item	0,05	0,000	Valid
2.	Item	0,05	0,000	Valid
3.	Item	0,05	0,000	Valid
4.	Item	0,05	0,000	Valid
5.	Item	0,05	0,000	Valid
6.	Item	0,05	0,000	Valid
7.	Item	0,05	0,000	Valid
8.	Item	0,05	0,000	Valid
9.	Item	0,05	0,000	Valid
10.	Item	0,05	0,000	Valid
11.	Item	0,05	0,000	Valid
12.	Item	0,05	0,000	Valid
13.	Item	0,05	0,000	Valid

14.	Item	0,05	0,000	Valid
15.	Item	0,05	0,000	Valid

Sumber Pengelola SPSS

Tabel tersebut memperlihatkan ada 15 soal yang dikatakan valid, yang digunakan dalam penelitian ini. Sesudah melakukan uji validitas maka langkah selanjutnya yaitu mengadakan uji realibilitas.

#### 4.1.1.2 Uji Reliabilitas

Berdasarkan ketentuan yang digunakan dalam pengujian, suatu tes akan dinyatakan reabilitas yang baik apabila mendapatkan nilai Alpha  $> 0,6$ . Hasil pengujian yang sudah dilakukan akan disajikan berikut:

**Tabel 4.2 Hasil Uji Reliabilitas Tes**

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.998	15

Sumber Pengelola SPSS

Tabel tersebut memperlihatkan jika nilai Cronbach's Alpha yang dihasilkan dari 15 item soal adalah 0,998. Maka  $0,998 > 0,6$  dengan ini dinyatakan dalam kategori sangat tinggi. Sehingga, dapat dikatakan jika butir soal tersebut reliabel atau konsisten.

#### 4.1.1.3 Hasil Data Penelitian Pre-Test dan Post-Test Siswa

Pengumpulan nilai siswa dilakukan melalui dua cara, yaitu menggunakan hasil Pre-Test sebelum pemberian tindakan, setelah itu menggunakan Post-Test pada siswa yang sudah diberikan perlakuan.

#### 4.1.1.4 Hasil Data Pret-Test Hasil Belajar Siswa

Penulis akan menyajikan tabel data Pre-Test dan Post-Test Berikut peneliti sajikan dalam tabel berikut.

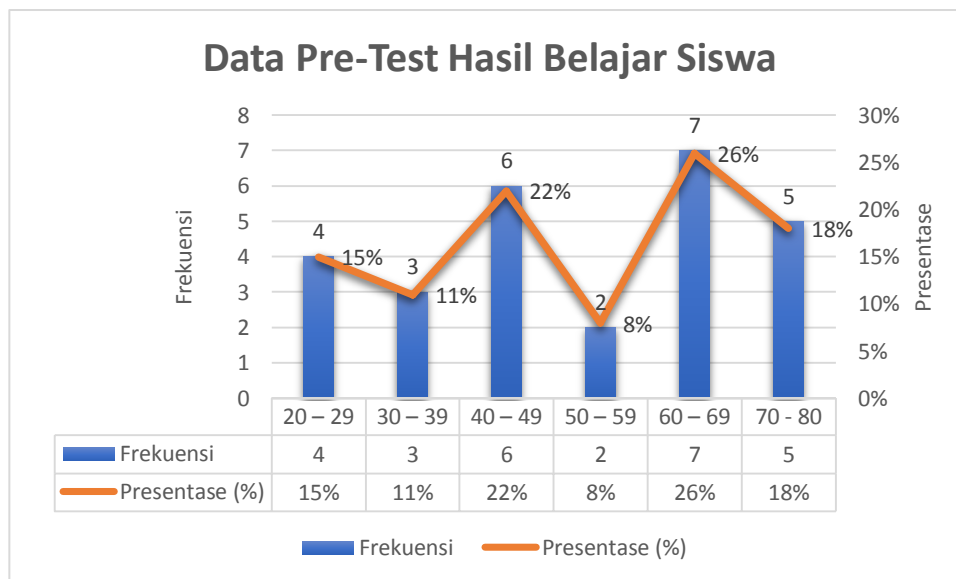
**Tabel 4.3 Data Pre-Test Hasil Belajar Siswa**

<b>Nilai</b>	<b>Frekuensi</b>	<b>Presentase (%)</b>
20 – 29	4	15%
30 – 39	3	11%
40 – 49	6	22%
50 – 59	2	8%
60 – 69	7	26%
70 - 80	5	18%
<b>Total</b>	<b>27</b>	<b>100%</b>
	<b>Mean</b>	<b>52,59</b>
	<b>Nilai Maksimum</b>	<b>93</b>
	<b>Nilai Minimum</b>	<b>20</b>

Sumber Pengelola SPSS

Tabel tersebut memperlihatkan hasil pretest sebelum diberikan perlakuan yang berjumlah 27 siswa dengan perolehan nilai rata-rata yaitu 52,59% dengan nilai tertinggi 93 dan nilai terendah yaitu 20. Terdapat 4 siswa (15%) dengan

interval 20-29, 3 siswa (11%) dengan interval 30-39, 6 siswa (22%) dengan interval 40-49, 2 siswa (8%) dengan interval 50-59, 7 siswa (26%) dengan interval 60-69, 5 siswa (18%) dengan interval 70-80. Untuk lebih lanjut tabel frekuensi hasil pretest akan disajikan berbentuk diagram.



**Gambar 4.1 Grafik Pre-Test Hasil Belajar Siswa**

Berdasarkan gambar grafik pre-test diatas, Masih banyak siswa yang tidak mencukupi standart kkm yaitu 75. Terdapat 4 siswa (15%) dengan interval 20-29, 3 siswa (11%) dengan interval 30-39, 6 siswa (22%) dengan interval 40-49, 2 siswa (8%) dengan interval 50-59, 7 siswa (26%) dengan interval 60-69, 5 siswa (18%) dengan interval 70-80. Hanya 5 siswa yang memenuhi standart kkm dan sisanya ada 22 siswa lainnya tidak memenuhi standart kkm.

#### **4.1.1.5 Hasil Data Post-Test Hasil Belajar Siswa**

Penulis akan menyajikan tabel data Post-Test setelah diberikn perlakuan. Adapun hasil post-test yang didapatkan dapat dilihat sebagai berikut:

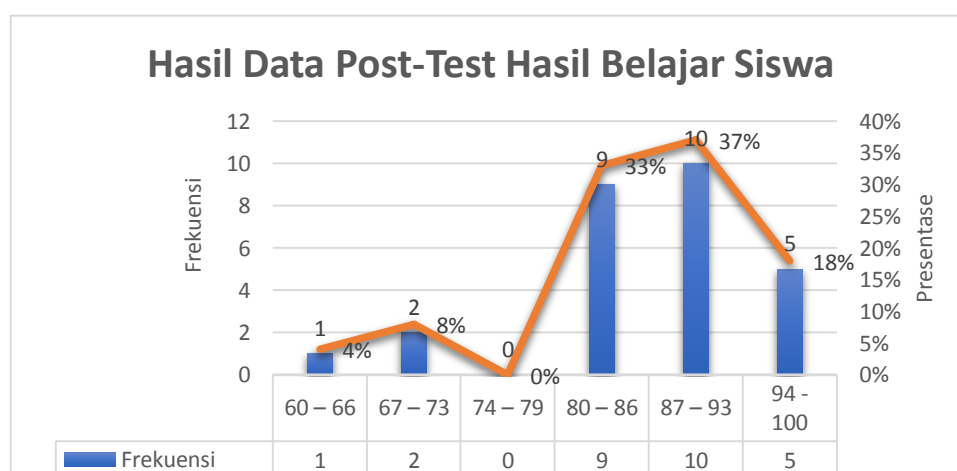
**Tabel 4.4 Data Post-Test Hasil Belajar Siswa**

Nilai	Frekuensi	Presentase (%)
60 – 66	1	4%
67 – 73	2	8%
74 – 79	0	0%
80 – 86	9	33%
87 – 93	10	37%
94 - 100	5	18%
<b>Total</b>	<b>27</b>	<b>100%</b>
	<b>Mean</b>	<b>86,14</b>
	<b>Nilai Maksimum</b>	<b>100</b>
	<b>Nilai Minimum</b>	<b>60</b>

Sumber Pengelola SPSS

Tabel memperlihatkan hasil post-test sesudah diberikan perlakuan dengan mendapatkan nilai mean 86,14 dengan nilai tertinggi adalah 100 dan nilai terendah yaitu 60. Terdapat 1 siswa (4%) dengan interval 60-66,2 siswa (8%) dengan interval 67-73,0 siswa (0%) dengan interval 74-79,9 siswa (33%) dengan interval 80-86,10 siswa (37%) dengan interval 87-93,5 siswa (18%) dengan interval 94-100.

Untuk lebih lanjut tabel frekuensi hasil Post-Test akan disajikan kebentuk diagram.



### Gambar 4.2 Grafik Post-Test Hasil Belajar Siswa

Berdasarkan gambar grafik post-test diatas, diketahui banyak siswa yang sudah mencapai KKM 75. Terdapat 1 siswa (4%) dengan interval 60-66,2 siswa (8%) dengan interval 67-73, 9 siswa (33%) dengan interval 80-86,10 siswa 37%) dengan interval 87-93,5 siswa (18%) dengan interval 94-100.Dimana ada 24 siswa yang berhasil mencapai KKM dan sisanya sebanyak 3 siswa lainnya tidak mencapai KKM.

#### 4.1.1.6 Uji Hipotesis

Dalam pengujiannya mempergunakan uji t dengan jumlah 27 siswa dengan pre-test dan post-test. Supaya dapat mengetahui ada atau tidaknya pengaruh dalam penelitian ini menggunakan ketentuan yang diuraikan di bawah ini:

- a. Apabila nilainya signifikansi  $< 0,05$ , berarti variabel bebasnya secara signifikan mempengaruhi variabel terikat.
- b. Apabila nilainya signifikansi  $> 0,05$ , berarti variabel bebasnya secara signifikan tidak mempengaruhi variabel terikat”

Adapun hasil dari pengujian yang sudah dilakukan akan disajikan dalam table berikut:

**Tabel 4.5 Hasil Uji Hipotesis**

	Paired Differences	t	df	Sig.

		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				(2-tailed)
					Lower	Upper			
Pair 1	Pretest - Postes	-27.59259	21.15376	4.07104	-35.96074	-19.22444	-6.778	26	.000

Tabel tersebut memperlihatkan nilai signifikan yakni 0,000 dimana pengambilan keputusan hasil sig  $0,00 < 0,05$  yang artinya menerima  $H_a$  dan menolak  $H_o$ . Berdasarkan data tersebut maka dapat ditarik kesimpulan jika ada pengaruh media board games terhadap kemampuan berpikir kritis siswa kelas III SD Negeri 064966 Medan.

## 4.2 Pembahasan Hasil Penelitian

### 4.2.1 Kemampuan Berpikir Siswa Kelas III Sebelum Menggunakan Media

#### Board Games

Sesuai dengan hasil dari tes awal Hasil penelitian memperlihatkan sebelum menerapkan media board games mendapatkan nilai rata-rata siswa yakni 52,59 belum mencapai nilai KKM yaitu 75, dan Hasil pretest yang diperoleh keseluruhan siswa terdapat 5 siswa yang memenuhi standart KKM dan terdapat 22 orang siswa tidak memenuhi standart KKM. nilai tertinggi yaitu 93 dan nilai terendah yaitu 20.

#### **4.2.2 Kemampuan Berpikir Siswa Kelas III Sesudah Menggunakan Media**

##### **Board Games**

Berdasarkan dari tes akhir sesudah diberikannya tindakan memperoleh nilai rata-rata 86,14 dimana terdapat 24 siswa yang mencapai KKM dan hanya 3 orang siswa yang tidak memenuhi standart KKM. Dengan nilai tertinggi yang didapatkan adalah 100 dan perolehan nilai terendah yang didapatkan adalah 60.

#### **4.2.3 Pengaruh Media Board Games Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Kelas III SD Negeri 064966 Medan.**

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan dengan dilakukannya uji hipotesis dimana hasil dari uji t menunjukkan hasil pada taraf signifikan yakni  $0,000 < 0,05$  jadi bisa ditarik kesimpulan bahwa menerima  $H_a$  dan menolak  $H_o$ . Berdasarkan data tersebut maka dapat ditarik kesimpulan jika ada pengaruh media Board Games Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Kelas III SD Negeri 064966 Medan.

Penelitian ini sejalan dengan Penelitian (Febrian et al., 2025) ini merupakan penelitian kuantitatif dengan metode eksperimen. Design penelitian menggunakan metode one-group pretest-posttest. Sampel penelitian ini SD Negeri Ngurenrejo, dengan objek kelas III jumlah lebih kurang 30 siswa. Hasil penelitian dibeperlakukan melalui penggunaan media flashcard berbantuan boardgame.

Hasil sebelum diterapkan media flashcard berbantuan boardgame rata-rata 57,93 dan setelah diterapkan menjadi 85,84. Berdasarkan uji N-Gain hasil pretest posstest menunjukkan skor 0,67. Hasil pretest dan posstest yang signifikan skor rata-rata. Nilai rata-rata pretest sebesar 57,93% untuk posttest 85,84 menunjukkan

kemajuan cukup besar dalam pemahaman materi. Peningkatan sebesar 27,91% hasil belajar menunjukkan media flashcard berbantuan boardgame memberikan pengaruh positif. Artinya menolak  $H_0$  dan menerima  $H_a$ . Dengan demikian ditarik kesimpulan jika ada pengaruh media board Games terhadap kemampuan berpikir kritis siswa kelas III SD Negeri 064966 Medan.

#### **4.3 Keterbatasan Penelitian**

Dalam pelaksanaan penelitian tentu saja memiliki keterbatasan diantaranya yaitu:

1. Dalam mengumpulkan data penelitian hanya menggunakan teknik tes, artinya peneliti cuma menguji kemampuan kognisi siswa.
2. Hanya meneliti mengenai Pengaruh Media Board Games Terhadap kemampuan Berpikir Kritis Siswa Kelas III Sd Negeri 064966 Medan.
3. Kurang fokus dalam mengerjakan penelitian ini, mengingat peneliti masih dalam keadaan belajar. Hal tersebut secara tidak langsung menyadarkan peneliti mengenai totalitas dalam melaksanakan penelitian dan juga hal lain yang penting dalam hidup.
4. Berdasarkan sejumlah keterbatasan dalam penelitian ini, membuat masih ada berbagai kekurangan serta kelemahan dalam penelitian ini. Sehingga, dengan penuh keterbukaan peneliti mengharapkan adanya ketertarikan untuk melakukan perbaikan dan penyempurnaan hasil penelitian ini.

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **5.1 Kesimpulan**

Sesuai dengan hasil penelitian dan pembahasan yang sudah dilakukan, maka dapat ditarik kesimpulan yaitu:

1. Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Kelas III Sd Negeri 064966 medan sebelum menggunakan media Board Games memperoleh nilai rata-rata yakni 52,59 termasuk kedalam kategori kurang. Dimana dalam pembelajaran perolehan nilai tertinggi yang diperoleh yaitu 93 dan perolehan nilai terendah yang diperoleh yaitu 20.
2. Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Kelas III Sd Negeri 064966 medan sesudah mempergunakan media Board games semakin meningkat yakni mengalami perubahan yang signifikan terlihat dari nilai rata-rata 86,14 termasuk kedalam kategori baik. Dengan perolehan nilai tertinggi yang didapatkan adalah 100 dan perolehan nilai terendah yang didapatkan adalah 60.
3. Ada pengaruh Media board Games terhadap kemampuan berpikir kritis siswa kelas III SD Negeri 064966 Medan Hal ini dapat dilihat berdasarkan perolehan hasil signifikan 2 tailed 0,00 yakni artinya  $< 0,05$  jadi menerima  $H_a$  dan menolak  $H_o$ .

#### **5.2 Saran**

Berkaca dari hasil penelitian diatas, maka dapat dikemukakan berapa saran yang bisa diambil yaitu:

### **1. Bagi Guru**

Sebaiknya lebih sering mempergunakan media dalam pembelajaran, penerapan media pembelajaran ini akan membuat minat siswa semakin meningkat dan siswa semakin termotivasi dalam belajar, yang nantinya akan membuat hasil belajar siswa di kelas semakin meningkat.

### **2. Bagi Siswa**

Harus mengoptimalkan penerapan media pembelajaran untuk meningkatkan wawasan pengetahuan. Sehingga siswa akan semakin aktif dan memiliki wawasan yang lebih besar untuk belajar.

### **3. Bagi Peneliti Lain**

Penelitian mengenai media Board Games lebih mengedepankan penilaian kognitif untuk mengetahui tingkat hasil sesuai dengan hasil penelitian terkait pembelajaran mempergunakan media dengan begitu bisa mempengaruhi terhadap kemampuan berpikir kritis siswa kelas III SD Negeri 064966 Medan.

### DAFTAR PUSTAKA

- K. et al M. (2021). Aksiologi Matematika Dan Implikasinya Dalam Pembelajaran Matematika. 32(3), 167–186.
- Agus Lina Silvia, Rosiana Mufliva, Asyifa Nurjannah, A.T. C. (2023). Meningkatkan Pemahaman Konsep Perkalian Matematika Pada Siswa Kelas III Sekolah Dasar Dengan Menggunakan LKPD Berbantuan Media Kantong Perkalian Matematik. *DWIJA CENDEKIA: Jurnal Riset Pedagogik*.
- Andrew Gustnest Binalay, Silvy L. Mandey, & Christoffel M. O. Mintardjo. (2024). Pengaruh Sikap, Norma Subjektif Dan Motivasi Terhadap Minat Beli Secara Online Pada Mahasiswa Fakultas Ekonomi Dan Bisnis Di Manado. *Jurnal EMBA: Jurnal ...*, 4(1), 108–124.  
<https://ejournal.unsrat.ac.id/index.php/emba/article/view/11607%0Ahttps://ejournal.unsrat.ac.id/index.php/emba/article/download/11607/11203>
- Annisa, D. A., Baturante, N. J., Fadillah, N., & Saiful, P. (2025). *Pemanfaatan Media Board Games Dalam Pembelajaran Kimia di SMA Negeri 1 Kota Ternate*.
- Ariadila, S. N., Silalahi, Y. F. N., Fadiyah, F. H., Jamaluddin, U., & Setiawan, S. (2023). Analisis Pentingnya Keterampilan Berpikir Kritis Terhadap Pembelajaran Bagi Siswa [Analysis of the Importance of Critical Thinking Skills for Student Learning]. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 9(20), 664–669.
- Arwita Putri, Riris Nurkholidah Rambe, Intan Nuraini, Lilis Lilis, Pinta Rojulani

- Lubis, & Rahmi Wirdayani. (2023). Upaya Peningkatan Keterampilan Membaca Di Kelas Tinggi. *Jurnal Pendidikan Dan Sastra Inggris*, 3(2), 51–62. <https://doi.org/10.55606/jupensi.v3i2.1984>
- Aulilfida, Y.M. (2025). PENGEMBANGAN MEDIA MATHSMART CUPBOARD UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA DALAM MATA PELAJARAN MATEMATIKA MATERI PENYAJIAN DATA KELAS IV MI MIFTAHUL MUNA. 14–37.
- Auliya, F. D., Oktaviani, D., & Ummah, S. I. (2024). Pengembangan Board Game Catur Matematika Sebagai Media Pembelajaran Pada Materi Matriks Serta Barisan Dan Deret. *Algoritma: Jurnal Matematika, Ilmu Pengetahuan Alam, Kebumihan, Dan Angkasa*, 2(4), 130–147. <https://doi.org/10.62383/algoritma.v2i4.103>
- Ayumi, A. B., & Ferianto, F. (2023). Pengaruh Metode Pengajaran Kreatif terhadap Motivasi Belajar Siswa dalam Pelajaran Matematika SDN Kranji II. *Az-Zakiy: Journal of Islamic Studies*, 1(01), 1–8. <https://doi.org/10.35706/azzakiy.v1i01.9936>
- Aziza, N. (2024). Pengembangan Board Game Kekayaan Budaya Indonesia Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Ips Kelas Iv Mi Raden Fatah. *Ibtidaiyyah: Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyyah*, 3(1), 74–87. <https://doi.org/10.18860/ijpgmi.v3i1.7698>
- Bloom, N., & Reenen, J. Van. (2024). SKRIPSI. Pengembangan Media Pembelajaran. *NBER Working Papers*, 89.

<http://www.nber.org/papers/w16019>

Candra, W., & Safitri, D. (2020). *JINoP (Jurnal Inovasi Pembelajaran)*. 6(November), 181–190.

Daniyati STAI DRKHEZ Muttaqien Purwakarta, A., Bulqis Saputri STAI DRKHEZ Muttaqien Purwakarta, I., Aqila Septiyani STAI DRKHEZ Muttaqien Purwakarta, S., & Setiawan STAI KHEZ Muttaqien Purwakarta, U. D. (2023). Ani Daniyati, Ismy Bulqis Saputri, Ricken Wijaya, Siti Aqila Septiyani, Usep Setiawan. *Journal of Student Research (JSR)*, 1(1), 282–294.

Dr. ABDUL MAJID, M.Pd FITRI REZKI AMALIAH, S.Pd., M. P. M. G. (2021). STRATEGI PEMBELAJARAN MATEMATIKA SD/MI. Muamar Qadar, S.Pd., M.Pd.

Dyahpuspita, N., & Kuntoro, K. (2025). Pengaruh Media Monopoli Kata Berbasis Boardgame Terhadap Kemampuan Literasi dan Numerasi Ditinjau dari Perbedaan Gender Siswa. *Jurnal Didaktika Pendidikan Dasar*, 9(1), 417–446. <https://doi.org/10.26811/didaktika.v9i1.1696>

Estate, M., & Tuan, P. S. (2024). *Jl. Willian Iskandar Ps. V, Medan Estate, Percut Sei Tuan, Kab. Deli Serdang Sumatera Utara 1,2 1,2*. 10(1), 209–221.

Fadilah, A., Nurzakiah, K. R., Kanya, N. A., Hidayat, S. P., & Setiawan, U. (2023). Pengertian Media, Tujuan, Fungsi, Manfaat dan Urgensi Media Pembelajaran. *Journal of Student Research (JSR)*, 1(2), 1–17.

Fatmala, F. W., & Pujilestari, P. (2019). Pengaruh Penerapan Lattice Multiplication Method Untuk Mengatasi Kesulitan Menyelesaikan Operasi Perkalian. *JUPE :Jurnal Pendidikan Mandala*, 4(4), 68–78.

<https://doi.org/10.36312/jupe.v4i4.993>

Fatmawati, R. A., & Farisi, S. Al. (2025). ANALISIS JENIS-JENIS MEDIA PEMBELAJARAN DI SEKOLAH DASAR NEGERI 09 SUNGAI AMBAWANG memperjelas pemahaman siswa terhadap materi . Gambar , video , dan alat peraga lainnya perkembangan teknologi informasi . Pada fase perkembangan kognitif siswa sekolah dasa. 1(3), 148–158.

Faturrokhman, R. (2025). Media Pembelajaran Interaktif Meningkatkan Keterlibatan. *Jurnal Pendidikan Dan Keguruan*, 3, 396–404. <https://jutepe-joln.net/index.php/JURPERU/article/view/846/833>

Febrian, S. M., Fardani, M. A., & Kironoratri, L. (2025). Penggunaan Media Flashcard Berbantuan Boardgame Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa SD. *Al-Madrasah Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 9(3), 1668. <https://doi.org/10.35931/am.v9i3.4870>

Firmansyah, A., & Muaini. (2025). Analisis Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Rendahnya Minat Belajar. *Jurnal Pendidikan, Sains, Geologi, Dan Geofisika*, 6(2).

Fitri, D. K. (2020). Pengaruh Pembelajaran Realistic Mathematics Education Berbantuan Labyrinth Board Games Terhadap Peningkatan Pemahaman

....

[http://eprintslib.ummgl.ac.id/id/eprint/2176%0Ahttp://eprintslib.ummgl.ac.id/2176/1/16.0305.0130\\_BABI\\_BABII\\_BABIII\\_BABV\\_DAFTAR\\_PUSTAKA.pdf](http://eprintslib.ummgl.ac.id/id/eprint/2176%0Ahttp://eprintslib.ummgl.ac.id/2176/1/16.0305.0130_BABI_BABII_BABIII_BABV_DAFTAR_PUSTAKA.pdf)

Forester, B. J., Idris, A., Khater, A., Afgani, M. W., Isnaini, M., Islam, U., Raden, N., & Palembang, F. (2024). Penelitian kuantitatif: uji realibilitas. *Pendidikan Ilmu*, 4(3), 1812–1820.

Gede, P. (2024). Menentukan Populasi dan Sampel: Pendekatan Metodologi Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 9, 2721–2731.

Ilmiyah, E. A., Achmad, T., Susilo, B., Ludfy, M., & Maqfiro, H. (2024). *JIKAP PGSD : Jurnal Ilmiah Ilmu Kependidikan Pengaruh Media Board Game Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Matematika Kelas II Sekolah Dasar ( Sudirman ,. 238–247.*

Jauza, N. A., & Albina, M. (2025). *Penggunaan Media Pembelajaran Kreatif dan Inovatif Dalam Meningkatkan Kualitas Pembelajaran. 3(April), 15–23.*

Journal, D., Education, O., & Ningtyas, S. I. (2023). *Ningtyas, S. I. (Oktober 02, 2023). Penggunaan Board Game Sebagai Media Pembelajaran Untuk Melatih Berpikir Kreatif Siswa. Jakarta:Universitas Indraprasta PGRI. Dipetik November 05, 2024. 9(2), 871–880.*

Lestari, S. N. (2023). *EVALUASI MEDIA PEMBELAJARAN. 1(2), 18–32.*

Magic, G., Pada, S., & Aritmatika, M. (2024). *Jurnal PEKA ( Pendidikan*

*Matematika* ). 08(01). <https://doi.org/10.37150/jp.v8i1.2540>

Matematika, J. I., Angkasa, K., Agustus, V. N., Alex, M., Buana, T., Adi, T., & Rifdan, M. (2024). *Pengembangan Media Pembelajaran Board Game “ Ular Tangga ” Pada Materi Trigonometri Kelas X SMA negara untuk menghasilkan sumber daya yang berkualitas terutama yang mampu bersaing di sebagai negara maju ( Gregorin , 2012 ). Hal ini didukung oleh pernyataan. 2(4).*

Mawar Sari. (2024). *Belajar Sambil Bermain paduan permainan edukasi untuk anak sekolah dasar.* Yayasan Al-Hayat.

Mega, A. M. P., & Faisal Madani. (2023). Analisis Assesmen Autentik Pembelajaran Matematika Sekolah Dasar. *Jurnal Elementaria Edukasia*, 6(2), 778–788. <https://doi.org/10.31949/jee.v6i2.5659>

Muhammad Syahrul Kahar, Zakiyah Anwar Zakiyah Anwar, D. K. M. (2020). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Kemampuan Pemecahan Masalah Siswa SMP. *Jurnal Program Studi Fisika Indonesia*, 9(2), 279–295.

Nabila, K. S., & Rustini, T. (2024). *Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi pada Materi Jenis-Jenis Pekerjaan di SD Kelas 4.* 4, 3953–3960.

Negeri, I., Ali, S., Ahmad, H., Padangsidimpuan, A., & Utara, S. (2025).  
PEMBELAJARAN MATEMATIKA DENGAN MENGGUNAKAN  
MEDIA

BERHITUNG DIS NEGERI 327 SINUNUK ANDALAM MENINGKATKAN PEMAHAMAN SISWA. *Proses tersebut dapat diciptakan melalui perencanaan yang matang dan.* 9(3), 1165–1184.  
<https://doi.org/10.26811/didaktika.v9i3.2>

*No Title.* (2025). 4(2), 213–230.

Novi Suarti\*, Nurul Hikmah Kartini\*\*, dan A. S. (2021). ANALISIS KESULITAN PESERTA DIDIK PADA MATERI PERKALIAN PADA KELAS IV SDN BERINGIN TUNGGAL JAYA. *Pedagogik Jurnal Pendidikan*, 32(3), 167–186.

Nugroho, D. H. (2021). *No Title.* 1(2), 150–162.

Nurhaswinda., & Parisu, C. Z. L. (2025). *Jurnal Pendidikan Multidisiplin.* 1(1), 50–58. <https://doi.org/10.54297/jpmd.v1i2.1246>

Nurlaela, Yarmi, G., & Kustandi, C. (2025). Board Game Berbasis Budaya Lokal sebagai Media Inovatif dalam Meningkatkan Keterampilan Berbicara Siswa Sekolah Dasar. *Seminar Nasional Pendidikan Dan Pembelajaran Ke-8*, 191–198.

Nurul Melani Haifa, Indah Nabilla, Virda Rahmatika, Rully Hidayatullah, & Harmonedi Harmonedi. (2025). Identifikasi Variabel Penelitian, Jenis Sumber Data dalam Penelitian Pendidikan. *Dinamika Pembelajaran : Jurnal Pendidikan Dan Bahasa*, 2(2), 256–270.  
<https://doi.org/10.62383/dilan.v2i2.1563>

- Pasande,J.,&Hakim,A.(2025).PENGEMBANGANMEDIA  
PEMBELAJARANAUGMENTEDREALITYMENGUNAKAN  
APLIKASIASSEMBLR EDU PADAMATAPELAJARANIPAKELASVII  
SMP NEGERI 30 MAKASSAR. 5(1).
- Pitaloka, I. D., Astuti, A. W., Nursyipa, Aldy Ferdiansyah, & Asniwati. (2025).  
Bank Media Pembelajaran dalam Pembelajaran IPS (Studi Kasus di Kelas  
3 SDN Sungai Miai 5). *Jurnal Cahaya Edukasi*, 3(2), 77–84.
- Psikosopen : Jurnal Psikososial dan Pendidikan*. (2026). 2(1), 377–387.
- Puspita, V., & Dewi, I. P. (2021). Efektifitas E-LKPD berbasis Pendekatan  
Investigasi terhadap Kemampuan Berfikir Kritis Siswa Sekolah Dasar.  
*JurnalCendekia :JurnalPendidikanMatematika*,5(1),86–96.  
<https://doi.org/10.31004/cendekia.v5i1.456>
- Putri, I. A., & Anggapuspa, M. L. (2023). Perancangan Board Game Sebagai  
Media Pembelajaran Rukun Islam Untuk Anak Usia 9-12 Tahun. *Barik*,  
4(2),227–241.  
<https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/JDKV/article/view/50760>
- Qomari, R. (1970). Teknik Penelusuran Analisis Data Kuantitatif dalam Penelitian  
Kependidikan. *INSANIA : Jurnal Pemikiran Alternatif Kependidikan*,  
14(3), 527–539. <https://doi.org/10.24090/insania.v14i3.372>
- Reviana Ardila, Aryoni Ananta, & Izan Qomarats. (2025). Perancangan Board  
Game sebagai Media Pembelajaran Bahasa Minangkabau untuk Anak  
Sekolah Dasar. *Misterius : Publikasi Ilmu Seni Dan Desain Komunikasi*

*Visual.*, 2(1), 176–191. <https://doi.org/10.62383/misterius.v2i1.558>

Rizkha, I. A., & Anggapuspa, M. L. (2022). Perancangan Board Game Pengenalan Gizi Seimbang Sebagai Media Edukasi Anak Usia 9-12 Tahun. *Jurnal Barik*, 4(1), 175–189.

<https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/JDKV/article/view/48614>

Sirait, W. F., Amin, M., Pendidikan, J., Elektro, T., Teknik, F., & Negeri, U. (2023). PENGEMBANGAN PROTOTYPE PENGONTROLAN LAMPU VIA ANDROID SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN DI SMK DWIWARNA MEDAN. 3(2), 140–146.

Studi, P., Guru, P., Ibtidaiyah, M., Tarbiyah, F., & Ilmu, D. A. N. (2025). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN SMART BOX MATERI TEKSNARASIPADA SISWA SDN 51 SUMARAMBU PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN SMART BOX MATERI TEKS NARASI PADA SISWA SDN 51 SUMARAMBU.

Susiawati, I., & , Angko Wildan, D. M. (2020). *Jurnal basicedu. Jurnal Basicedu.*

*Jurnal Basicedu*, 5(5), 3(2), 524–532.

<https://journal.uui.ac.id/ajie/article/view/971>

Syafiah, U., Laswi, A. S., Syamsuddin, N., Rahayunengsi, P., & Husna, A. (2025). *Pengembangan Media Pembelajaran Board Game Berbasis Who Is It untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Siswa Kelas VII MTsN 2KolakaUtara*. 8(3), 1401–1411.

<https://doi.org/10.30605/jsgp.8.3.2025.6627>

Utpalasari, R. L. (2023). *Statistik Hipotesis T Dan F*. 1(6), 1852–1861.

Wasuha, S. (2021). Konsep Pengembangan Berpikir Kritis dan Berpikir Kreatif Peserta Didik Di Sekolah Dasar. *Jurnal Horizon Pendidikan*, 16(2), 72.

Yulianti, Y., Lestari, H., & Rahmawati, I. (2022). Jurnal Cakrawala Pendas  
PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN RADEC TERHADAP.  
*JurnalCakrawalaPendas*,8(1),47–56.

<https://ejournal.unma.ac.id/index.php/cp/article/view/1915/1208>

# LAMPIRAN

## Lampiran 01

### MODUL AJAR MATEMATIKA

INFORMASI UMUM	
<b>A. IDENTITAS MODUL</b>	
Penyusun	:Tasya Nabila Putri Barus
Instansi	:SD Negeri 064966 Medan
Tahun Penyusun	:2025
Jenjang Sekolah	:SD
Mata Pelajaran	:Matematika
Fase/ Kelas	:B/3 (Genap)
Materi	:Perkalian
Alokasi Waktu	:1 x Pertemuan (2x35 Menit)
<b>B. KOMPETENSI AWAL</b>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>❖ Peserta didik mampu memahami operasi perkalian sebagai penjumlahan berulang dan menyelesaikan masalah yang berkaitan dengan perkalian bilangan cacah.</li> </ul>	
<b>C. PROPIL PELAJAR PANCASILA</b>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>❖ Beriman, bertakwa kepada tuhan yang maha esa dan berakhlak mulia dengan cara melatih siswa berdoa sebelum dan sesudah belajar.</li> <li>❖ Bergotong royong dengan cara melatih siswa untuk saling membantu bekerjasama dalam kelompok saat melaksanakan kegiatan diskusi maupun presentasi hasil kerja kelompok.</li> </ul>	

- ❖ Bernalar kritis dengan cara melatih siswa dengan pertanyaan-pertanyaan dalam peristiwa kehidupan sehari-hari yang berhubungan dengan topik materi.

#### **D. SARANA DAN PRASARANA**

- ❖ Ruang Kelas, Proyektor
- ❖ Alat dan bahan: Board game perkalian, kartu soal, dadu dan pion.
- ❖ Sumber Belajar: Buku pelajar Siswa Kelas 3, Lembar Kerja Peserta didik

#### **E. TARGET PESERTA DIDIK**

- ❖ Peserta didik reguler/tipikal 27 Peserta didik

#### **F. MODEL PEMBELAJARAN**

- ❖ Problem Based Learning (PBL)

#### **KOMPETENSI INTI**

##### **A. CAPAIAN PEMBELAJARAN (CP)**

Pada akhir fase B, peserta didik dapat mengingat kembali pengertian perkalian sebagai penjumlahan berulang setelah guru menceritakan kisah tentang anak-anak yang mengelompokkan benda dalam jumlah yang sama.

Peserta didik memahami makna perkalian dengan menjelaskan hubungan antara penjumlahan berulang dan perkalian.

Peserta didik menerapkan konsep perkalian untuk menghitung jumlah benda yang diperoleh tokoh cerita agar dapat melanjutkan langkah dalam permainan.

Peserta didik menganalisis cara yang paling tepat dan menjelaskan alasan pemilihan strategi tersebut.

Peserta didik mengevaluasi kebenaran jawaban perkalian yang dipilih tokoh cerita

dan memberikan alasan apakah jawaban tersebut sudah tepat.

Peserta didik menciptakan cerita sederhana atau soal cerita baru yang berkaitan dengan perkalian untuk dimainkan dalam board game bersama teman-temannya.

### **B. TUJUAN KEGIATAN PEMBELAJARAN**

1. Peserta didik dapat mengetahui makna perkalian sebagai penjumlahan berulang melalui contoh soal cerita yang terdapat dalam permainan dengan benar.
2. Peserta didik dapat menghitung dan menentukan hasil perkalian dengan benar untuk menyelesaikan tantangan dalam board game.

### **C. ALUR TUJUAN PEMBELAJARAN**

1. Menghitung perkalian bilangan cacah dalam bentuk cerita.
2. Menentukan hasil perkalian bilangan cacah.

### **D. PEMAHAMAN BERMAKNA**

Dengan memahami materi ini, peserta didik dapat memahami perkalian bilangan cacah menggunakan media board game

### **E. PERTANYAAN PEMANTIK**

1. Apa yang disebut dengan perkalian?
2. Bagaimana cara melakukan perkalian bilangan cacah dengan menggunakan board games?

### **F. KEGIATAN PEMBELAJARAN**

#### **❖ Kegiatan Pendahuluan (10 Menit)**

1. Guru mengucapkan salam dan menanyakan kabar siswa.

2. Ketua kelas memimpin doa sebelum materi dimulai.
3. Guru mengecek kehadiran siswa.
4. Guru melakukan ice breaking bersama siswa.
5. Guru mereview kembali materi sebelumnya
6. Guru mengadakan apersepsi.
7. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran pembelajaran yang diharapkan mengenai perkalian.

#### ❖ Kegiatan Inti (55 Menit)


1. Guru memberikan pre-test
2. Guru menampilkan media board games yang digunakan dalam pembelajaran.
3. Guru menjelaskan apa itu media board games dan menjelaskan bagian-bagiannya (papan, pion, dadu, kartu soal) kepada siswa.
4. Guru menerangkan materi tentang perkalian dengan menggunakan media board games.
5. Siswa diminta memperhatikan guru dalam menerangkan cara menggunakan media board games
6. Guru bersama peserta didik melakukan tanya jawab.
7. Guru memberikan peserta didik waktu untuk bertanya cara bermain dan aturan permainan secara individu.
8. Peserta didik diberi tanggapan oleh guru atas jawabannya.
9. Guru memberikan penguatan dan kesimpulan.
10. Guru memberikan post-test.

<b>❖ Kegiatan Penutup</b>
<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Guru mengajak peserta didik merefleksikan kegiatan pembelajaran dengan pertanyaan sederhana yang sudah dilaksanakan.</li> <li>2. Guru mengajak dan mengingatkan peserta didik untuk selalu menjaga kesehatan dan memotivasi untuk selalu semangat belajar.</li> <li>3. Menyanyikan salah satu lagu daerah untuk menumbuhkan nasionalisme, persatuan, dan toleransi.</li> <li>4. Salam dan do'a penutup di pimpin oleh salah satu siswa.</li> </ol>
<b>5. REFLEKSI</b>
<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Apa yang kamu pelajari hari ini?</li> <li>2. Apakah bermain board game membantu kamu memahami perkalian?</li> <li>3. Bagian permainan mana yang paling kamu sukai?</li> <li>4. Apakah kamu sudah berani menyampaikan pendapat saat berdiskusi?</li> </ol>
<b>5. H. ASESMEN / PENILAIAN</b>
<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Diagnostik: Pengetahuan siswa tentang perkalian</li> <li>2. Formatif: Penilaian proses, observasi sikap</li> <li>3. Sumatif: Tertulis (Pilihan ganda)</li> </ol>
<b>I. KEGIATAN PENGAYAAN DAN REMEDIAL</b>
<p><b>❖ Pengayaan</b></p> <p>Peserta didik dengan nilai rata-rata dan nilai diatas rata-rata mengikuti pembelajaran dengan pengayaan.</p> <p><b>❖ Remedial</b></p> <p>Kepada peserta didik yang membutuhkan bimbingan untuk memahami</p>


materi atau pembelajaran mengulang kepada siswa yang belum mencapai CP.

Medan, 26 Pebruary 2026


Mengetahui,  
Guru Kelas III

  
UMIKALSUM, S.Pd  
NIP: 197707262021212003

Peneliti

  
Tasya Nabila Putri Barus  
NPM. 2202090088

Mengetahui,  
Kepala Sekolah  
SD Negeri 064966 Medan

  
Dewi Ramayanti, S.Pd  
NIP: 198412202024212011

**Lampiran 02****Nilai Belajar Matematika Siswa Kelas III**

<b>No</b>	<b>Nama</b>	<b>KKM</b>	<b>Nilai Matemaika</b>	<b>Keterangan</b>
1	Abizar Al Ma'ruf	75	<b>33</b>	Tidak Tuntas
2	Alzena Azahra	75	<b>67</b>	Tidak Tuntas
3	Angel Gloria	75	<b>27</b>	Tidak Tuntas
4	Annisa Alsakinah	75	<b>93</b>	Tuntas
5	Antawi	75	<b>20</b>	Tidak Tuntas
6	Assyifa Aprilia	75	<b>33</b>	Tidak Tuntas
7	Azril Rahandika	75	<b>87</b>	Tuntas
8	Carla Caroline	75	<b>27</b>	Tidak Tuntas
9	Defin Fawwaz	75	<b>60</b>	Tidak Tuntas
10	Dito Aditya	75	<b>47</b>	Tidak Tuntas
11	Dwi Aira	75	<b>47</b>	Tidak Tuntas
12	Elyana Clairine	75	<b>80</b>	Tuntas
13	Tiara Asyfah	75	<b>73</b>	Tidak Tuntas
14	Keinara Olivia	75	<b>60</b>	Tidak Tuntas
15	Michael Ishak	75	<b>40</b>	Tidak Tuntas
16	M.Abizar	75	<b>27</b>	Tidak Tuntas
17	M.El Rangga	75	<b>33</b>	Tidak Tuntas
18	Nayla Almahyra	75	<b>47</b>	Tidak Tuntas
19	Nelviani Laia	75	<b>60</b>	Tidak Tuntas
20	Raihan Prasetyo	75	<b>60</b>	Tidak Tuntas
21	Rehan Ramadhan	75	<b>53</b>	Tidak Tuntas
22	Rhoniesend Fun	75	<b>67</b>	Tidak Tuntas
23	Rizaka Khalisa	75	<b>47</b>	Tidak Tuntas
24	Rizky Taher	75	<b>40</b>	Tidak Tuntas
25	Sahila Putri	75	<b>87</b>	Tuntas
26	Sara Kezia Turnip	75	<b>53</b>	Tidak Tuntas

27	Simon H	75	<b>60</b>	Tidak Tuntas
----	---------	----	-----------	--------------

### Lampiran 03

#### Lembar Wawancara Observasi Awal

Identitas:

Hari/Tanggal : Rabu, 10 Desember 2025

Nama Guru : UMIKALSUM, S.Pd

Guru Kelas : III SD

No	Pertanyaan	Jawaban
1	Bagaimana ibu mengidentifikasi tanda-tanda bahwa siswa kelas III sudah memiliki kemampuan berpikir kritis?	Mereka memiliki rasa ingin tahu yang tinggi, memiliki keinginan yang kuat untuk mencari kebenaran terhadap informasi yang belum jelas, mereka berpikiran terbuka, menghubungkan idenya yang satu dengan yang lainnya (bertukaran pikiran).
2	Media apa saja yang biasanya yang ibu gunakan untuk mengajar agar siswa memiliki kemampuan berpikir kritis?	Media Digital, infokus, ppt, video
3	Bagaimana menurut ibu board game dapat membantu mengembangkan berpikir kritis siswa kelas III?	Mereka menunjukkan bahwa penggunaan media board game ini mendorong kerja sama, membangun komunikasi yang lebih aktif selama proses pembelajaran, mereka mudah berinteraksi dengan satu dengan yang lainnya.
4	Apa syarat board game yang baik agar dapat efektif mengembangkan kemampuan	Desain dan estetik, harus 93%, anak-anak mudah menggunakannya harus 75%, aktifitasnya dalam pembelajaran

	berpikir kritis siswa kelas III?	harus 62-65%, interaksinya dalam kelas harus 50%, keterlibatan peserta didik 75%, pengembangan keterampilan harus 87%.
5	Menurut ibu apa yang perlu diperhatikan saat menerapkan board games di kelas agar tidak mengganggu proses pembelajaran?	Kita harus memberikan mereka kenyamanan dalam permainan board game, diatur agar mereka tertarik dengan permainan board game, kesesuaian, memberikan kemudahan.

**Lampiran 04****Soal Pre-Test Dan Post-Test****Soal Pilihan Ganda**

**Berikan Tanda Silang (x) Pada Jawaban Yang Benar!**

- 1) Di sebuah kebun, setiap baris tanaman berisi 5 pohon mangga. Jika ada 4 baris, berapa jumlah seluruh pohon mangga di kebun tersebut?
  - A. 9
  - B. 15
  - C. 20
  - D. 25
- 2) Ibu membeli 6 kantong jeruk. Setiap kantong berisi 7 buah jeruk. Berapa jumlah jeruk yang dibeli ibu?
  - A. 36
  - B. 40
  - C. 42
  - D. 48
- 3) Di dalam satu kotak terdapat 8 pensil. Jika ada 5 kotak, berapa jumlah seluruh pensil?
  - A. 35
  - B. 40
  - C. 45
  - D. 50
- 4) Pak Budi memiliki 3 rak buku. Setiap rak berisi 9 buku. Perkalian yang tepat untuk menghitung jumlah buku Pak Budi adalah ...
  - A.  $9 + 3$
  - B.  $9 \times 3$
  - C.  $9 - 3$
  - D.  $9 \div 3$
- 5) Ani membeli 4 bungkus permen, setiap bungkus berisi 6 permen. Arti dari perkalian  $4 \times 6$  adalah ...
  - A. 4 ditambah 6

- B. 6 dibagi 4
  - C. 6 diambil sebanyak 4 kali
  - D. 4 dikurangi 6
- 6) Di kelas 3 terdapat 8 kelompok belajar. Setiap kelompok terdiri dari 5 siswa. Berapa jumlah seluruh siswa?
- A. 35
  - B. 40
  - C. 45
  - D. 50
- 7) Seorang pedagang memiliki 9 kotak telur. Setiap kotak berisi 10 telur. Berapa jumlah telur pedagang tersebut?
- A. 80
  - B. 85
  - C. 90
  - D. 100
- 8) Rina mengatakan bahwa jumlah buah dalam 5 keranjang, masing-masing berisi 8 buah, adalah 40 buah. Apakah pernyataan Rina benar?
- A. Salah, seharusnya 35
  - B. Salah, seharusnya 45
  - C. Benar, karena  $5 \times 8 = 40$
  - D. Benar, karena  $8 + 5 = 40$
- 9) Di sebuah toko terdapat 4 rak, setiap rak berisi 6 mainan. Jika satu rak rusak dan tidak dapat digunakan, berapa mainan yang tersisa?
- A. 18
  - B. 20
  - C. 22
  - D. 24
- 10) Hasil perkalian  $7 \times 6$  sama dengan ...
- A.  $7 \times 5$
  - B.  $6 \times 8$
  - C.  $7 \times 7$

D.  $6 \times 7$

- 11) Doni menghitung jumlah kelereng dengan cara  $9 \times 4 = 32$ . Menurutmu, perhitungan Doni ...
- A. Benar
  - B. Salah, seharusnya 36
  - C. Salah, seharusnya 40
  - D. Salah, seharusnya 42
- 12) Sebuah kelas memiliki 6 baris meja, setiap baris berisi 5 meja. Hasil perhitungan berikut yang benar adalah ...
- A.  $6 + 5 = 11$
  - B.  $6 \times 5 = 30$
  - C.  $6 - 5 = 1$
  - D.  $6 \div 5 = 1$
- 13) Manakah cerita yang sesuai dengan operasi hitung  $6 \times 4$ ?
- A. Ada 6 apel lalu dimakan 4
  - B. Ada 6 kantong, setiap kantong berisi 4 kelereng
  - C. Ada 6 buku dibagi 4 anak
  - D. Ada 6 kue ditambah 4 kue
- 14) Manakah soal cerita yang jawabannya 35?
- A. 5 kotak berisi 6 pensil
  - B. 7 kantong berisi 5 jeruk
  - C. 8 kantong berisi 4 jeruk
  - D. 9 kantong berisi 4 jeruk
- 15) Hasil perkalian  $9 \times 3$  dapat digunakan untuk cerita ...
- A. 9 anak berbagi 3 kue
  - B. 9 kotak berisi 3 pensil
  - C. 9 kue dimakan 3 anak
  - D. 9 kue dikurangi 3 anak

**Lampiran 05****Soal Pre-Test dan Post-Test Valid Kelas IV**

- 1) Di sebuah kebun, setiap baris tanaman berisi 5 pohon mangga. Jika ada 4 baris, berapa jumlah seluruh pohon mangga di kebun tersebut?
  - A. 9
  - B. 15
  - C. 20
  - D. 25
- 2) Ibu membeli 6 kantong jeruk. Setiap kantong berisi 7 buah jeruk. Berapa jumlah jeruk yang dibeli ibu?
  - A. 36
  - B. 40
  - C. 42
  - D. 48
- 3) Di dalam satu kotak terdapat 8 pensil. Jika ada 5 kotak, berapa jumlah seluruh pensil?
  - A. 35
  - B. 40
  - C. 45
  - D. 50
- 4) Pak Budi memiliki 3 rak buku. Setiap rak berisi 9 buku. Perkalian yang tepat untuk menghitung jumlah buku Pak Budi adalah ...
  - A.  $9 + 3$
  - B.  $9 \times 3$
  - C.  $9 - 3$
  - D.  $9 \div 3$
- 5) Ani membeli 4 bungkus permen, setiap bungkus berisi 6 permen. Arti dari perkalian  $4 \times 6$  adalah ...
  - A. 4 ditambah 6
  - B. 6 dibagi 4
  - C. 6 diambil sebanyak 4 kali

- D. 4 dikurangi 6
- 6) Di kelas 3 terdapat 8 kelompok belajar. Setiap kelompok terdiri dari 5 siswa. Berapa jumlah seluruh siswa?
- A. 35  
B. 40  
C. 45  
D. 50
- 7) Seorang pedagang memiliki 9 kotak telur. Setiap kotak berisi 10 telur. Berapa jumlah telur pedagang tersebut?
- A. 80  
B. 85  
C. 90  
D. 100
- 8) Rina mengatakan bahwa jumlah buah dalam 5 keranjang, masing-masing berisi 8 buah, adalah 40 buah. Apakah pernyataan Rina benar?
- A. Salah, seharusnya 35  
B. Salah, seharusnya 45  
C. Benar, karena  $5 \times 8 = 40$   
D. Benar, karena  $8 + 5 = 40$
- 9) Di sebuah toko terdapat 4 rak, setiap rak berisi 6 mainan. Jika satu rak rusak dan tidak dapat digunakan, berapa mainan yang tersisa?
- A. 18  
B. 20  
C. 22  
D. 24
- 10) Hasil perkalian  $7 \times 6$  sama dengan ...
- A.  $7 \times 5$   
B.  $6 \times 8$   
C.  $7 \times 7$   
D.  $6 \times 7$

- 11) Doni menghitung jumlah kelereng dengan cara  $9 \times 4 = 32$ . Menurutmu, perhitungan Doni ...
- A. Benar
  - B. Salah, seharusnya 36
  - C. Salah, seharusnya 40
  - D. Salah, seharusnya 42
- 12) Sebuah kelas memiliki 6 baris meja, setiap baris berisi 5 meja. Hasil perhitungan berikut yang benar adalah ...
- A.  $6 + 5 = 11$
  - B.  $6 \times 5 = 30$
  - C.  $6 - 5 = 1$
  - D.  $6 \div 5 = 1$
- 13) Manakah cerita yang sesuai dengan operasi hitung  $6 \times 4$ ?
- A. Ada 6 apel lalu dimakan 4
  - B. Ada 6 kantong, setiap kantong berisi 4 kelereng
  - C. Ada 6 buku dibagi 4 anak
  - D. Ada 6 kue ditambah 4 kue
- 14) Manakah soal cerita yang jawabannya 35?
- A. 5 kotak berisi 6 pensil
  - B. 7 kantong berisi 5 jeruk
  - C. 8 kantong berisi 4 jeruk
  - D. 9 kantong berisi 4 jeruk
- 15) Hasil perkalian  $9 \times 3$  dapat digunakan untuk cerita ...
- A. 9 anak berbagi 3 kue
  - B. 9 kotak berisi 3 pensil
  - C. 9 kue dimakan 3 anak
  - D. 9 kue dikurangi 3 anak

**Lampiran 06****Kunci Jawaban Soal Pre-Test Dan Post-Test Valid Dikelas IV**

1. C.20
2. C.42
3. B.40
4. B.  $9 \times 3$
5. C. 6 diambil sebanyak 4 kali
6. B. 40
7. B. 90
8. C. Benar, karena  $5 \times 8 = 40$
9. A. 18
10. D.  $6 \times 7$
11. C. Salah, seharusnya 36
12. B.  $6 \times 5 = 30$
13. B. Ada 6 kantong, setiap kantong berisi 4 kelereng
14. B. 7 kantong berisi 5 jeruk
15. B. 9 kotak berisi 3 pensil

**Lampiran 07**

**Data Nilai Siswa Validasi Kelas IV**

No	Nama	Soal															Benar	Nilai
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15		
1.	Hamzah	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	<b>13</b>	<b>87</b>
2.	MHD. Rafael Al Furqan	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	<b>12</b>	<b>80</b>
3.	MHD. Ragil Syahputra	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	<b>12</b>	<b>80</b>
4.	Ahzam	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	<b>13</b>	<b>87</b>
5.	MHD. Azam Prayoga	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	<b>12</b>	<b>80</b>
6.	Khairi Aswad	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	0	0	<b>11</b>	<b>73</b>
7.	MHD. Putra Wardana	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	0	0	1	<b>11</b>	<b>73</b>
8.	Satria Gunawan	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	<b>12</b>	<b>80</b>
9.	MHD. Al Hafis	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	<b>14</b>	<b>93</b>
10.	Fadli Abidjar	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	<b>15</b>	<b>100</b>

11.	Rahmadani	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	<b>13</b>	<b>87</b>
12.	Nur Zulaykha Fazilla	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	<b>15</b>	<b>100</b>
13.	Tiara Nur Dwi Aqila	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	<b>14</b>	<b>93</b>
14.	Zainab adawiyah Milhen	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	0	0	0	1	1		<b>10</b>	<b>67</b>
15.	Afika Azzahrah	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	0	1	1	1	1		<b>12</b>	<b>80</b>
	<b>Benar</b>	<b>14</b>	<b>14</b>	<b>13</b>	<b>13</b>	<b>13</b>	<b>10</b>	<b>14</b>	<b>12</b>	<b>13</b>	<b>15</b>	<b>10</b>	<b>14</b>	<b>11</b>	<b>10</b>	<b>13</b>		<b>189</b>	<b>1260</b>

## Lampiran 08

Data Hasil *Pre-Test* Siswa Kelas III

No	Nama	Soal															Benar	Nilai
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15		
1.	Abizar Al Ma'ruf	0	1	1	0	0	0	1	0	0	0	1	0	0	1	0	5	33
2.	Alzena Azahra	1	1	1	1	0	1	1	0	0	0	1	1	1	0	1	10	67
3.	Angel Gloria	1	1	0	0	0	0	0	1	0	0	1	0	0	0	0	4	27
4.	Annisa Alsakinah	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	14	93
5.	Antawi	0	1	1	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	3	20
6.	Assyifa Aprilia	0	1	0	1	0	0	0	0	1	1	0	0	0	0	1	5	33
7.	Azril Rahandika	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	13	87
8.	Carla Caroline	0	0	0	1	0	0	1	0	0	1	0	0	1	0	0	4	27
9.	Defin Fawwaz	1	1	1	1	0	1	1	0	1	0	1	0	0	1	0	9	60
10.	Dito Aditya	0	1	1	1	1	1	1	0	0	1	0	0	0	0	0	7	47
11.	Dwi Aira	0	1	1	1	1	0	1	0	0	1	0	0	1	0	0	7	47
12.	Elyana Clairine	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	12	80
13.	Tiara Asyfh	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	11	73

14.	Keinara Olivia	0	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	0	0	0	<b>9</b>	<b>60</b>
15.	Michael Ishak	0	1	0	0	1	1	0	0	0	1	0	1	0	0	1	<b>6</b>	<b>40</b>
16.	M.Abizar	1	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	1	1	1	<b>5</b>	<b>27</b>
17.	M.El Rangga	0	1	0	1	0	0	1	0	0	1	1	0	0	0	0	<b>5</b>	<b>33</b>
18.	Nayla Almahyra	0	1	0	1	1	1	1	1	0	0	0	0	0	0	1	<b>7</b>	<b>47</b>
19.	Nelviani Laia	0	1	1	1	0	1	1	0	0	0	1	1	1	1	0	<b>9</b>	<b>60</b>
20.	Raihan Prasetyo	0	1	1	1	0	0	1	0	1	1	1	1	1	0	0	<b>9</b>	<b>60</b>
21.	Rehan Ramadhan	0	0	1	1	0	0	1	1	0	1	0	1	0	1	1	<b>8</b>	<b>53</b>
22.	Rhoniesend Fun	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	0	<b>11</b>	<b>67</b>
23.	Rizaka Khalisa	0	1	0	0	0	0	1	1	1	1	1	0	0	0	1	<b>7</b>	<b>47</b>
24.	Rizky Taher	0	1	0	1	0	0	1	1	1	1	0	0	0	0	0	<b>6</b>	<b>40</b>
25.	Sahila Putri	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	<b>13</b>	<b>87</b>
26.	Sara Kezia Turnip	1	1	1	1	0	0	1	1	0	1	0	1	0	0	0	<b>8</b>	<b>53</b>
27.	Simon H	0	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	0	1	0	0	<b>9</b>	<b>60</b>
<b>Total Benar</b>		<b>10</b>	<b>23</b>	<b>16</b>	<b>20</b>	<b>10</b>	<b>13</b>	<b>22</b>	<b>15</b>	<b>9</b>	<b>20</b>	<b>16</b>	<b>12</b>	<b>10</b>	<b>8</b>	<b>11</b>	<b>216</b>	<b>1.428</b>
<b>Rata-rata</b>																		<b>52,59</b>
<b>Tertinggi</b>																		<b>93</b>
<b>Terendah</b>																		<b>20</b>



14.	Keinara Olivia	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	1	1	<b>12</b>	<b>80</b>
15.	Michael Ishak	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	<b>13</b>	<b>87</b>
16.	M.Abizar	1	1	1	0	1	0	0	1	0	1	1	1	1	1	1	<b>11</b>	<b>73</b>
17.	M.El Rangga	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	<b>14</b>	<b>93</b>
18.	Nayla Almahyra	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	<b>12</b>	<b>80</b>
19.	Nelviani Laia	0	1	1	1	0	1	1	0	0	0	1	1	1	1	0	<b>9</b>	<b>60</b>
20.	Raihan Prasetyo	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	0	<b>12</b>	<b>80</b>
21.	Rehan Ramadhan	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	<b>15</b>	<b>100</b>
22.	Rhoniesend Fun	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	<b>13</b>	<b>87</b>
23.	Rizaka Khalisa	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	0	<b>12</b>	<b>80</b>
24.	Rizky Taher	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	<b>13</b>	<b>87</b>
25.	Sahila Putri	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	<b>15</b>	<b>100</b>
26.	Sara Kezia Turnip	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	<b>12</b>	<b>80</b>
27.	Simon H	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	<b>14</b>	<b>93</b>
<b>Total Benar</b>		<b>25</b>	<b>26</b>	<b>23</b>	<b>25</b>	<b>23</b>	<b>22</b>	<b>25</b>	<b>22</b>	<b>22</b>	<b>25</b>	<b>18</b>	<b>26</b>	<b>24</b>	<b>21</b>	<b>22</b>	<b>349</b>	<b>2.326</b>
<b>Rata-rata</b>																		<b>86,14</b>
<b>Tertinggi</b>																		100
<b>Terendah</b>																		60

## Lampiran 10

### Data Nilai Penelitian (*Pre-Test dan Post-Test*)

No	Nama	<i>Pre-Test</i>	<i>Post-Test</i>
1.	Abizar Al Ma'ruf	33	87
2.	Alzena Azahra	67	80
3.	Angel Gloria	27	80
4.	Annisa Alsakinah	93	100
5.	Antawi	20	80
6.	Assyifa Aprilia	33	73
7.	Azril Rahandika	87	93
8.	Carla Caroline	27	80
9.	Defin Fawwaz	60	93
10.	Dito Aditya	47	100
11.	Dwi Aira	47	87
12.	Elyana Clairine	80	100
13.	Tiara Asyfah	73	93
14.	Keinara Olivia	60	80

15.	Michael Ishak	40	87
16.	M.Abizar	27	73
17.	M.El Rangga	33	93
18.	Nayla Almahyra	47	80
19.	Nelviani Laia	60	60
20.	Raihan Prasetyo	60	80
21.	Rehan Ramadhan	53	100
22.	Rhoniesend Fun	67	87
23.	Rizaka Khalisa	47	80
24.	Rizky Taher	40	87
25.	Sahila Putri	87	100
26.	Sara Kezia Turnip	53	80
27.	Simon H	60	93









- \*. Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).
- \*. Correlation is significant at the 0.05 level (2-tailed).

## Lampiran 12

### Uji Reliabilitas

		N	%
Cases	Valid	15	100.0
	Excluded <sup>a</sup>	0	.0
	Total	15	100.0

### Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.998	15

### Item-Total Statistics

	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
Soal01	29.6667	5594.381	.999	.998
Soal02	29.5333	5558.838	1.000	.998
Soal03	30.1333	5742.124	.995	.998
Soal04	30.0667	5702.495	.997	.998
Soal05	30.0000	5705.143	.997	.998
Soal06	30.3333	5817.810	.994	.998
Soal07	29.6667	5594.667	.999	.998

Soal08	30.2667	5778.352	.995	.998
Soal09	30.5333	5850.838	.994	.998
Soal10	29.8667	562	.98	.998
Soal11	30.6000	5890.686	.993	.999
Soal12	29.7333	5591.781	.998	.998
Soal13	29.9333	5708.210	.998	.998
Soal14	30.2000	5823.314	.996	.998
Soal15	30.2667	5778.067	.995	.998

### Lampiran 13

#### Uji Hipotesis

##### Paired Samples Statistics

		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	PreTest	52.8889	27	20.07358	3.86316
	PosTest	80.4815	27	10.27832	1.97806

##### Paired Samples Correlations

		N	Correlation	Sig.
Pair 1	PreTest & PosTest	27	.148	.461

**Paired Samples Test**

		Paired Differences			
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference Lower
Pair 1	PreTest - PosTest	-27.59259	21.15376	4.07104	-35.96074

**Paired Samples Test**

Paired Differences	t	df	Sig. (2-tailed)
95% Confidence Interval of the Difference			

		Upper			
Pair 1	PreTest - PosTest	-19.22444	-6.778	26	.000

## Lampiran 14

### Lembar Jawaban Hasil Pre-Test dan Post-Test

#### a. Pre-Test

##### • Nilai Tinggi

Nama ANISA ALSSAKUNAH.S  
Kelas 3.5  
Hari/Tanggal Kamis - 26-02-2026

Matematika

99

#### Soal Pilihan Ganda

Berikan Tanda Silang (x) Pada Jawaban Yang Benar!

1. Di sebuah kebun, setiap baris tanaman berisi 5 pohon mangga. Jika ada 4 baris, berapa jumlah seluruh pohon mangga di kebun tersebut?  
A. 9  
B. 15  
 C. 20  
D. 25  
B=14
2. Ibu membeli 6 kantong jeruk. Setiap kantong berisi 7 buah jeruk. Berapa jumlah jeruk yang dibeli ibu?  
A. 36  
B. 40  
 C. 42  
D. 48
3. Di dalam satu kotak terdapat 8 pensil. Jika ada 5 kotak, berapa jumlah seluruh pensil?  
A. 35  
 B. 40  
C. 45  
D. 50
4. Pak Budi memiliki 3 rak buku. Setiap rak berisi 9 buku. Perkalian yang tepat untuk menghitung jumlah buku Pak Budi adalah ...  
A.  $9 + 3$   
 B.  $9 \times 3$   
C.  $9 - 3$   
D.  $9 \div 3$
5. Ani membeli 4 bungkus permen, setiap bungkus berisi 6 permen. Arti dari perkalian  $4 \times 6$  adalah ...  
 A. 4 ditambah 6  
B. 6 dibagi 4  
C. 6 diambil sebanyak 4 kali

• Nilai Sedang

Nama Suta  
 Kelas III A  
 Hari/Tanggal Kamis 16-02-2026

Matematika

53

Soal Pilihan Ganda

Berikan Tanda Silang (x) Pada Jawaban Yang Benar!

- Di sebuah kebun, setiap baris tanaman berisi 5 pohon mangga. Jika ada 4 baris, berapa jumlah seluruh pohon mangga di kebun tersebut?  
 A. 9  
 B. 15  
 C. 20  
 D. 25  
 ✓  $B = 5$
- Ibu membeli 6 kantong jeruk. Setiap kantong berisi 7 buah jeruk. Berapa jumlah jeruk yang dibeli ibu?  
 A. 36  
 B. 40  
 C. 42  
 D. 48
- Di dalam satu kotak terdapat 8 pensil. Jika ada 5 kotak, berapa jumlah seluruh pensil?  
 A. 35  
 B. 40  
 C. 45  
 D. 50
- Pak Budi memiliki 3 rak buku. Setiap rak berisi 9 buku. Perkalian yang tepat untuk menghitung jumlah buku Pak Budi adalah ...  
 A.  $9 + 3$   
 B.  $9 \times 3$   
 C.  $9 - 3$   
 D.  $9 \div 3$
- Ani membeli 4 bungkus permen, setiap bungkus berisi 6 permen. Arti dari perkalian  $4 \times 6$  adalah ...  
 A. 4 ditambah 6  
 B. 6 dibagi 4  
 C. 6 diambil sebanyak 4 kali  
 ✗

• **Niali Rendah**

Nama Antawij  
 Kelas III<sup>A</sup>  
 Hari/Tanggal 26-02-2026

Matematika

20

**Soal Pilihan Ganda**

**Berikan Tanda Silang (x) Pada Jawaban Yang Benar!**

1. Di sebuah kebun, setiap baris tanaman berisi 5 pohon mangga. Jika ada 4 baris, berapa jumlah seluruh pohon mangga di kebun tersebut?  
 A. 9  
 B. 15  
 C. 20 ✓  
 D. 25
2. Ibu membeli 6 kantong jeruk. Setiap kantong berisi 7 buah jeruk. Berapa jumlah jeruk yang dibeli ibu?  
 A. 36  
 B. 40  
 C. 42 ✓  
 D. 48
3. Di dalam satu kotak terdapat 8 pensil. Jika ada 5 kotak, berapa jumlah seluruh pensil?  
 A. 35  
 B. 40  
 C. 45 ✓  
 D. 50
4. Pak Budi memiliki 3 rak buku. Setiap rak berisi 9 buku. Perkalian yang tepat untuk menghitung jumlah buku Pak Budi adalah ...  
 A.  $9 + 3$   
 B.  $9 \times 3$  ✓  
 C.  $9 - 3$   
 D.  $9 \div 3$
5. Ani membeli 4 bungkus permen, setiap bungkus berisi 6 permen. Arti dari perkalian  $4 \times 6$  adalah ...  
 A. 4 ditambah 6 ✗  
 B. 6 dibagi 4  
 C. 6 diambil sebanyak 4 kali

**a. Nilai Post-Test**

• **Nilai Tinggi**

Nama Dito  
 Kelas III SA  
 Hari/Tanggal.....

Matematika

100

**Soal Pilihan Ganda**

**Berikan Tanda Silang (x) Pada Jawaban Yang Benar!**

1. Di sebuah kebun, setiap baris tanaman berisi 5 pohon mangga. Jika ada 4 baris, berapa jumlah seluruh pohon mangga di kebun tersebut?
 

A. 9  
 B. 15  
 C. 20  
 D. 25
2. Ibu membeli 6 kantong jeruk. Setiap kantong berisi 7 buah jeruk. Berapa jumlah jeruk yang dibeli ibu?
 

A. 36  
 B. 40  
 C. 42  
 D. 48
3. Di dalam satu kotak terdapat 8 pensil. Jika ada 5 kotak, berapa jumlah seluruh pensil?
 

A. 35  
 B. 40  
 C. 45  
 D. 50
4. Pak Budi memiliki 3 rak buku. Setiap rak berisi 9 buku. Perkalian yang tepat untuk menghitung jumlah buku Pak Budi adalah ...
 

A.  $9 + 3$   
 B.  $9 \times 3$   
 C.  $9 - 3$   
 D.  $9 \div 3$
5. Ani membeli 4 bungkus permen, setiap bungkus berisi 6 permen. Arti dari perkalian  $4 \times 6$  adalah ...
 

A. 4 ditambah 6  
 B. 6 dibagi 4  
 C. 6 diambil sebanyak 4 kali

$n = 15$

• Nilai Sedang

Nama Robin Sar  
 Kelas 2A  
 Hari/Tanggal Jan 5/26

Matematika

Soal Pilihan Ganda

Berikan Tanda Silang (x) Pada Jawaban Yang Benar!

- Di sebuah kebun, setiap baris tanaman berisi 5 pohon mangga. Jika ada 4 baris, berapa jumlah seluruh pohon mangga di kebun tersebut?  
 A. 9  
 B. 15  
 C. 20  
 D. 25  
 B = 13
- Ibu membeli 6 kantong jeruk. Setiap kantong berisi 7 buah jeruk. Berapa jumlah jeruk yang dibeli ibu?  
 A. 36  
 B. 40  
 C. 42  
 D. 48
- Di dalam satu kotak terdapat 8 pensil. Jika ada 5 kotak, berapa jumlah seluruh pensil?  
 A. 35  
 B. 40  
 C. 45  
 D. 50
- Pak Budi memiliki 3 rak buku. Setiap rak berisi 9 buku. Perkalian yang tepat untuk menghitung jumlah buku Pak Budi adalah ...  
 A.  $9 + 3$   
 B.  $9 \times 3$   
 C.  $9 - 3$   
 D.  $9 \div 3$
- Ani membeli 4 bungkus permen, setiap bungkus berisi 6 permen. Arti dari perkalian  $4 \times 6$  adalah ...  
 A. 4 ditambah 6  
 B. 6 dibagi 4  
 C. 6 diambil sebanyak 4 kali

• **Nilai Rendah**

Nama .....  
 Kelas .....  
 Hari/Tanggal.....

Matematika

60

**Soal Pilihan Ganda**

**Berikan Tanda Silang (x) Pada Jawaban Yang Benar!**

- Di sebuah kebun, setiap baris tanaman berisi 5 pohon mangga. Jika ada 4 baris, berapa jumlah seluruh pohon mangga di kebun tersebut?  
~~A. 9~~  
 B. 15  
 C. 20  
 D. 25  
 B = 9.
- Ibu membeli 6 kantong jeruk. Setiap kantong berisi 7 buah jeruk. Berapa jumlah jeruk yang dibeli ibu?  
 A. 36  
 B. 40  
~~C. 42~~  
 D. 48
- Di dalam satu kotak terdapat 8 pensil. Jika ada 5 kotak, berapa jumlah seluruh pensil?  
 A. 35  
~~B. 40~~  
 C. 45  
 D. 50
- Pak Budi memiliki 3 rak buku. Setiap rak berisi 9 buku. Perkalian yang tepat untuk menghitung jumlah buku Pak Budi adalah ...  
 A.  $9 + 3$   
~~B.  $9 \times 3$~~   
 C.  $9 - 3$   
 D.  $9 \div 3$
- Ani membeli 4 bungkus permen, setiap bungkus berisi 6 permen. Arti dari perkalian  $4 \times 6$  adalah ...  
~~A. 4 ditambah 6~~  
 B. 6 dibagi 4  
 C. 6 diambil sebanyak 4 kali

## DOKUMENTASI



**Gambar 1. Foto Bersama Kepala Sekolah**



**Gambar 2. Foto Bersama Wali Kelas III**



**Gambar 3. Memberikan Soal Pre-Test Dikelas III Sebelum Menggunakan Media Board Games**



**Gambar 4. Memberikan Perlakuan dalam Pembelajaran Materi Matematika Materi Perkalian Menggunakan Media Board Games Di Kelas III**



**Gambar 5. Memberikan Soal Post-Test Setelah Menggunakan Media Board Games**



**Gambar 6. Foto Bersama Wali Kelas dan Murid Kelas III**

**Link Wawancara: <https://drive.google.com/file/d/1QgT-7oMUN3Js2ZE14-M7qBjpHVhqaJqG/view?usp=drivesdk>**

## Lampiran 17

## K1

 <b>MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI</b> <b>UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA</b> <b>FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN</b> <b>Jl. Kapten Mukhtar Basri No.3 Telp.(061)6619056 Medan 20238</b> Website : <a href="http://www.fkip.umsu.ac.id">http://www.fkip.umsu.ac.id</a> E-mail: <a href="mailto:fkip@umsu.ac.id">fkip@umsu.ac.id</a>		
FORM K 1		
Yth : Ketua dan Sekretaris Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar FKIP UMSU		
<b>Perihal : PERMOHONAN PERSETUJUAN JUDUL SKRIPSI</b>		
Dengan hormat, yang bertanda tangan di bawah ini: Nama Mahasiswa : Tasya Nabila Putri Barus N P M : 2202090088 Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar Kredik Kumulatif : 120 <span style="float: right;">IPK = 3.72</span>		
Persetujuan Ketua/ Sekretaris Prog. Studi	Judul yang diajukan	Disyahkan Oleh Dekan Fakultas
	Pengaruh Media <i>Board Games</i> Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Kelas III SD Negeri 064966 Medan	
	Implementasi Media Berbasis <i>Wordwall</i> Untuk Meningkatkan Pemahaman Pada Pelajaran IPAS di Kelas III SD Negeri 064966 Medan	
	Pengaruh Penggunaan Media Puzzle terhadap Pemahaman Siswa Kelas III SD Negeri 064966 Medan	

Demikianlah permohonan ini saya sampaikan untuk dapat pemeriksaan dan persetujuan serta pengesahan, atas kesediaan Bapak saya ucapkan terima kasih.

Medan, 14 Oktober 2025

Hormat, Pemohon,



Tasya Nabila Putri Barus

Dibuat Rangkap 3:  
 - Untuk Dekan/Fakultas  
 - Untuk Ketua Prodi  
 - Untuk Mahasiswa yang bersangkutan

## Lampiran 18

K2



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI  
 UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA  
 FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
 Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Telp. (061) 6619056 Medan 20238  
 Website: <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: [fkip@umsu.ac.id](mailto:fkip@umsu.ac.id)

Form K-2

Kepada : Yth. Bapak Ketua/Sekretaris  
 Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
 FKIP UMSU

*Assalamu 'alaikum Wr, Wb*

Dengan hormat, yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama Mahasiswa : Tasya Nabila Putri Barus  
 N P M : 2202090088  
 Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

- Mengajukan permohonan persetujuan proyek proposal/risalah/makalah/skripsi sebagai tercantum di bawah ini dengan judul sebagai berikut:

Pengaruh Media *Board Games* Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Kelas III SD Negeri 064966 Medan

Sekaligus saya mengusulkan/ menunjuk Ibu:

Dosen Pembimbing : Mawar Sari, S.Pd., M.Pd., AIFO.Fit

Sebagai Dosen Pembimbing Proposal/Risalah/Makalah/Skripsi saya.

Demikianlah permohonan ini saya sampaikan untuk dapat pengurusan selanjutnya. Akhirnya atas perhatian dan kesediaan Bapak/ Ibu saya ucapkan terima kasih.

Medan, 15 Oktober 2025  
 Hormat Pemohon,

Tasya Nabila Putri Barus

Keterangan

- Dibuat rangkap 3 :
- Untuk Dekan / Fakultas
  - Untuk Ketua / Sekretaris Prog. Studi
  - Untuk Mahasiswa yang Bersangkutan

## Lampiran 19

K3



FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA  
Jln. Mukhtar Basri BA No. 3 Telp. 6622400 Medan 20217 Form : K3

Nomor : 2503/II.3-AU//UMSU-02/ F/2025  
Lamp : ---  
Hal : Pengesahan Proyek Proposal  
Dan Dosen Pembimbing

Bismillahirrahmanirrahim  
Assalamu'alaikum Wr. Wb

Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara menetapkan proyek proposal/risalah/makalah/skripsi dan dosen pembimbing bagi mahasiswa yang tersebut di bawah ini :

Nama : Tasya Nabila Putri Barus  
N P M : 2202090088  
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Judul : Pengaruh Media *Board Games* terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Kelas III SD Negeri 064966 Medan

Pembimbing : Mawar Sari, S.Pd.,M.Pd.

Dengan demikian mahasiswa tersebut di atas diizinkan menulis proposal/risalah/makalah/skripsi dengan ketentuan sebagai berikut :

1. Penulis berpedoman kepada ketentuan yang telah ditetapkan oleh Dekan
2. Proyek proposal/risalah/makalah/skripsi dinyatakan **BATAL** apabila tidak sesuai dengan jangka waktu yang telah ditentukan
3. Masa taluwarasa tanggal : **15 Oktober 2026**

Medan, 23 Rabi'ul Akhir 1447 H  
15 Oktober 2025 M



Dibuat rangkap 4 (lima) :

1. Fakultas (Dekan)
  2. Ketua Program Studi
  3. Dosen Pembimbing
  4. Mahasiswa Yang Bersangkutan
- WAJIB MENGIKUTI SEMINAR**



## Lampiran 20

## Lembar Pengesahan Proposal



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI  
 UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA  
 FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
 Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Medan 20198 Telp. 061-6622400 Ext. 22, 19, 30  
 Website: <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: [fkip@umsu.ac.id](mailto:fkip@umsu.ac.id)



## LEMBAR PENGESAHAN HASIL SEMINAR PROPOSAL

Proposal yang sudah diseminarkan oleh mahasiswa di bawah ini :

Nama Lengkap : Tasya Nabila Putri Barus  
 NPM : 2202090088  
 Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
 Judul Skripsi : Pengaruh Media *Board Games* terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Kelas III SD Negeri 064966 Medan

Pada hari Jumat, tanggal 06 Februari tahun 2026 sudah layak menjadi proposal skripsi.


Medan, Februari 2026

Disetujui oleh :

Pembahas

Pembimbing

  
 Dr. Lilik Hidayat Pulungan, M.Pd.

  
 Mawar Sari, S.Pd., M.Pd., AIFO Fit

Diketahui oleh  
 Ketua Program Studi

  
 Ismail Saleh Najution, S.Pd., M.Pd.

## Lampiran 21

## Berita Acara Seminar Proposal



**MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI**  
**UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA**  
**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**  
 Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Medan 20198 Telp. 061-6622400 Ext. 22, 19, 30  
 Website: <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: [fkip@umsu.ac.id](mailto:fkip@umsu.ac.id)

## BERITA ACARA SEMINAR PROPOSAL

Pada hari ini Jumat, 06 Februari 2026 diselenggarakan seminar prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar menerangkan bahwa :

Nama Lengkap : Tasya Nabila Putri Barus  
 NPM : 2202090088  
 Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
 Judul Skripsi : Pengaruh Media *Board Games* terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Kelas III SD Negeri 064966 Medan

## Revisi / Perbaikan :

No	Uraian/Saran Perbaikan
1	- Ikuti saran dari Penyaji - Perbaiki langsung ke proposal yang akan diperbaiki.

Medan, Februari 2026

Proposal ini dinyatakan Layak/ Tidak Layak\* dilanjutkan untuk penulisan skripsi.

Diketahui

Ketua Program Studi

Ismail Saleh Nashidon, S.Pd., M.Pd.

Pembimbing

Mawar Sari, S.Pd., M.Pd., AIFO Fit

## Lampiran 22

## Surat Permohonan Izin Riset



Nomor : 515/IL.3-AU/UMSU-02/F/2026  
Lamp : ---  
Hal : Permohonan Izin Riset

Medan, 24 Sya'ban 1447 H  
12 Februari 2026 M

Kepada Yth, Bapak/Ibu  
Kepala Sekolah SD Negeri 064966 Medan  
di  
Tempat

*Bismillahirrahmanirrahim  
Assalamu'alaikum Wr. Wb*

Wa ba'du, semoga kita semua sehat wal'afiat dalam melaksanakan kegiatan/aktifitas sehari-hari, sehubungan dengan semester akhir bagi mahasiswa wajib melakukan penelitian/riset untuk pembuatan skripsi sebagai salah satu syarat penyelesaian Sarjana Pendidikan, maka kami mohon kepada Bapak/Ibu memberikan izin kepada mahasiswa untuk melakukan penelitian/riset di tempat Bapak/Ibu pimpin. Adapun data mahasiswa kami tersebut sebagai berikut :

Nama : Tasya Nabila Putri Barus  
N P M : 2202090088  
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Judul Skripsi : Pengaruh Media *Board Games* terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Kelas III SD Negeri 064966 Medan

Demikian hal ini kami sampaikan, atas perhatian dan kesediaan serta kerjasama yang baik dari Bapak/Ibu kami ucapkan terima kasih. Akhirnya selamat sejahteralah kita semuanya, Amin.

Wassalamu'alaikum



\*\*Pertinggal\*\*



## Lampiran 23

## Surat Balasan Izin Riset



PEMERINTAH KOTA MEDAN  
 DINAS PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN  
**UPT SD NEGERI 064966**  
 Jalan Sehati No.142, Medan Perjuangan, Medan, Sumatera Utara 20237  
 Pos-el [sekolahan47@gmail.com](mailto:sekolahan47@gmail.com)

**SURAT KETERANGAN**  
 No: 422/45/SD66/II/2026

Saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : DEWI RAMAYANI, S.Pd. SD  
 NIP : 19821123 200502 2 004  
 Pangkat/Gol : Pembina / IV-a  
 Jabatan : Plt. Kepala Sekolah  
 Unit Kerja : UPT SD Negeri 064966

Menerangkan bahwa :

Nama : Tasya Nabila Putri Barus  
 NPM : 2202090088  
 Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
 Judul : Pengaruh Media Board Games terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Kelas III SD Negeri 064966 Medan

Benar telah melakukan Penelitian/Observasi pada hari kamis 26 Februari 2026 dikelas III UPT SD Negeri 064966 Kecamatan Medan Perjuangan.

Demikianlah surat keterangan ini dibuat dengan sebenar-benarnya untuk dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Medan, Februari 2026  
 Plt. Kepala UPT SD Negeri 064966



**DEWI RAMAYANI, S.Pd. SD**  
 NIP: 19821123 200502 2 004

## Lampiran 24

## Hasil Turnitin

## Skripsi Tasya Nabila Putri BarusTurnitin.pdf

## ORIGINALITY REPORT

15%

SIMILARITY INDEX

## PRIMARY SOURCES

1	J C Pilaar. "Handleiding tot de beschouwende en werkdadige stuurmanskunst", Walter de Gruyter GmbH, 1847 <small>Crossref</small>	553 words — 2%
2	repository.umsu.ac.id <small>Internet</small>	419 words — 2%
3	eprints.walisongo.ac.id <small>Internet</small>	303 words — 1%
4	repository.uinsu.ac.id <small>Internet</small>	148 words — 1%
5	repository.upi.edu <small>Internet</small>	137 words — 1%
6	etler.com <small>Internet</small>	131 words — 1%
7	etd.uinsyahada.ac.id <small>Internet</small>	105 words — < 1%
8	digilib.unimed.ac.id <small>Internet</small>	90 words — < 1%

**Lampiran 25****DAFTAR RIWAYAT HIDUP****Data Pribadi**

Nama : Tasya Nabila Putri Barus  
NPM : 2202090088  
Tempat Dan Tanggal Lahir : Kisaran, 09 Juni 2004  
Jenis Kelamin : Perempuan  
Agama : Islam  
Kewarganegaraan : Indonesia  
Anak Ke : 1 Dari 3 Bersaudara  
Alamat : Jl. Laurakit Dusun II Desa Peria-ria Kec. Biru-  
biru

**Nama Orang Tua**

Ayah : Andi Julvianus Barus, SH  
Ibu : Hafni Dewi Siagian

**Pendidikan Formal**

SD : SD NEGERI 101814 Peria-ria  
SMP : SMP SWASTA MASEHI SIBIRU-BIRU  
SMA : SMA SWASTA MASEHI SIBIRU-BIRU  
Kuliah : Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara