Jurnal Pendidikan Dasar Perkhasa
http://jurnal.stkippersada.ac.id/jurnal/index.php/JPDP/
P-ISSN 2461-078X | E-ISSN 2654-783X
Volume 12, Nomor 2, Tahun 2026, halaman 1661 - 1672

PENGARUH MEDIA *BOARD GAME* TERHADAP HASIL BELAJAR MATEMATIKA SISWA KELAS V SEKOLAH DASAR

Risda[1], R. Supardi[2], Nurhadifah Amaliyah[3], Eka Fitriana. HS[4]

[1,2,3,4]Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Megarezky

Informasi Artikel

Riwayat Artikel:
Diterima: 17 Juni 2026
Revisi: 14 Juli 2026
Diterima: 20 Juli 2026
Diterbitkan: 31 Oktober 2026

Keywords:
Board game media, mathematics learning outcomes

Kata Kunci:
Media board game, hasil belajar

DOI :
10.31932/jpdp.v12i2.6915

Surel Korespondensi:
risda290802@gmail.com

Abstract

This study aimed to determine the effect of using board game media on the mathematics learning outcomes of fifth-grade elementary school students. The study employed a quantitative approach using a pre-experimental method with a One-Group Pretest-Posttest Design. The independent variable was board game media, while the dependent variable was students' mathematics learning outcomes. The population consisted of 60 students from Classes VA and VB. The sample comprised 29 students from Class VB, selected using purposive sampling. Data were collected through observations, tests, and documentation and analyzed using descriptive and inferential statistical analyses with SPSS version 32. The results showed that teacher activity in implementing the board game media obtained a mean score of 3.5, categorized as very good, while student activity reached an average percentage of 86.14%, also categorized as very good. Students' mathematics learning outcomes improved, with the mean pretest score increasing from 55.86 to 83.10 on the posttest. The normality test showed that the pretest and posttest data were normally distributed ($p > 0.05$), while the homogeneity test yielded $p = 0.426 > 0.05$, indicating homogeneous data. The paired-samples t-test yielded Sig. (2-tailed) = $0.000 < 0.05$. Thus, H_0 was rejected and H_1 was accepted, indicating that board game media significantly affected students' mathematics learning outcomes.

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media board game terhadap hasil belajar matematika siswa kelas V sekolah dasar. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian pre-eksperimental dan desain One Group Pretest-Posttest Design. Variabel bebas dalam penelitian ini adalah media Board game, sedangkan variabel terikatnya adalah hasil belajar matematika siswa. Populasi penelitian berjumlah 60 siswa yang terdiri atas dua kelas, yaitu kelas VA dan VB. Sampel penelitian sebanyak 29 siswa kelas VB yang dipilih menggunakan teknik purposive sampling. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi, tes, dan dokumentasi. Data dianalisis menggunakan analisis statistik deskriptif dan inferensial dengan bantuan program SPSS versi 32. Hasil penelitian menunjukkan bahwa aktivitas guru dalam penerapan media Board game memperoleh skor rata-rata 3,5 dengan kategori sangat baik. Aktivitas siswa memperoleh persentase rata-rata 86,14 dengan kategori sangat baik. Hasil belajar matematika siswa mengalami peningkatan, yang ditunjukkan oleh nilai rata-rata Pretest sebesar 55,86 menjadi 83,10 pada Posttest. Hasil uji normalitas menunjukkan bahwa data Pretest dan Posttest berdistribusi normal dengan nilai signifikansi lebih besar dari 0,05. Hasil uji homogenitas menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,426 > 0,05 sehingga data dinyatakan homogen. Selanjutnya, hasil uji hipotesis menggunakan Paired Sample t-Test menunjukkan nilai signifikansi (Sig. 2-tailed) sebesar 0,000 < 0,05. Dengan demikian, H_0 ditolak dan H_1 diterima. Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa penggunaan media Board game berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar matematika siswa kelas V sekolah dasar.

This is an open access article under the CC BY-SA license.

***Copyright © 2026** by Author. Published by STKIP Persada Khatulistiwa*

Pendahuluan

Pendidikan merupakan proses terorganisasi dan berkelanjutan yang bertujuan membina serta mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang paripurna, dewasa, dan memiliki nilai budaya (R. Supardi, 2023). Melalui pendidikan, individu tidak hanya memperoleh pengetahuan, tetapi juga

mengembangkan sikap, keterampilan berpikir, serta kemampuan memecahkan masalah yang dibutuhkan dalam kehidupan bermasyarakat. Dalam konteks tersebut, pendidikan dasar memiliki peran yang sangat strategis karena menjadi tahapan awal dalam membangun fondasi intelektual, emosional, dan sosial peserta didik (Handayani et al., 2021).

Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional menguraikan elemen-elemen kunci, peran, dan tujuan pendidikan di Indonesia. Legislasi ini menekankan pentingnya pendidikan nasional dalam meningkatkan kemampuan pribadi dan membangun masyarakat yang berkarakter dan dihormati, dengan fokus utama pada pendidikan masyarakat. Pendidikan merupakan suatu kegiatan yang disengaja dan terstruktur untuk menciptakan lingkungan belajar yang mendukung peserta didik dalam mengembangkan secara aktif kemampuan spiritual beragama, pengendalian diri, serta karakter, kecerdasan dan keterampilan (Amaliyah et al., 2025).

Pembelajaran juga berperan dalam membekali siswa dengan keterampilan dasar yang diperlukan untuk memahami berbagai permasalahan dalam kehidupan sehari-hari serta mendukung perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi di era digital saat ini (Lutfiana, 2022). Pembelajaran perlu diberikan sejak dini dengan pendekatan yang tepat agar siswa tidak hanya mampu menghafal rumus, tetapi juga memahami konsep secara mendalam. Hasil belajar adalah kompetensi atau kemampuan tertentu baik kognitif, afektif maupun psikomotorik yang dicapai atau dikuasai murid setelah mengikuti proses belajar mengajar Peningkatan hasil belajar siswa juga dapat dicapai karena pembelajaran yang efektif dengan menggunakan media pembelajaran yang menarik dan menyenangkan (Dakhi, 2020).

Peningkatan mutu pembelajaran di sekolah dasar menjadi salah satu fokus utama dalam pembangunan pendidikan nasional. Sekolah dasar tidak hanya berfungsi sebagai sarana transfer pengetahuan, tetapi juga sebagai wahana pembentukan karakter serta pengembangan

kemandirian belajar siswa (Safitri et al., 2021). Oleh karena itu, proses pembelajaran di sekolah dasar perlu dirancang secara menarik dan sesuai dengan karakteristik perkembangan siswa. Pembelajaran yang kurang menarik berpotensi menurunkan kualitas hasil belajar siswa dalam kegiatan pembelajaran. Dalam upaya meningkatkan mutu pembelajaran tersebut, pemilihan dan pelaksanaan pembelajaran menjadi aspek yang sangat penting.

Hasil belajar yang baik menunjukkan bahwa proses pembelajaran telah berlangsung secara efektif dan mampu mengembangkan potensi siswa secara optimal (Darwanto, 2022). Siswa dengan hasil belajar yang baik cenderung memiliki kemampuan memahami konsep secara mendalam, menerapkan pengetahuan dalam situasi nyata, serta mengambil keputusan secara rasional. Oleh karena itu, hasil belajar tidak hanya penting sebagai capaian akademik, tetapi juga sebagai bekal siswa untuk menghadapi tantangan kehidupan dan perkembangan zaman (Fitri et al., 2022). Hasil belajar menunjukkan seberapa baik siswa memahami, menguasai keterampilan, dan materi yang telah ditetapkan dalam tujuan pembelajaran. Hasil belajar siswa dipakai sebagai ukuran untuk mengevaluasi seberapa media pembelajaran yang diterapkan (Fauziah & Aliyah, 2023).

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan pada tanggal 16 Oktober 2025 selama kegiatan Praktik Pengalaman Lapangan (PPL) di UPT SPF SD Negeri Pannara, ditemukan beberapa permasalahan dalam proses pembelajaran matematika di kelas V. Sebagian siswa menunjukkan hasil belajar yang rendah, khususnya pada mata pelajaran matematika. Kondisi tersebut disebabkan oleh kurang optimalnya penggunaan media pembelajaran yang menarik, sehingga proses pembelajaran lebih banyak dilakukan melalui metode ceramah dan kurang melibatkan interaksi aktif antara guru dan siswa. Karakteristik siswa sekolah dasar cenderung menyukai aktivitas belajar yang melibatkan interaksi sosial. Oleh karena itu, pembelajaran matematika perlu dikemas dengan pendekatan yang sesuai dengan dunia anak agar mampu meningkatkan hasil belajar siswa. Hasil observasi selama proses

pembelajaran tersebut diperkuat dengan data nilai siswa yang diperoleh dari hasil ujian, yang selanjutnya disajikan dalam bentuk diagram distribusi nilai sebagai gambaran kondisi hasil belajar matematika siswa kelas V.

Berdasarkan data hasil belajar siswa, diketahui bahwa sebagian besar siswa berada pada kategori rendah. Berdasarkan perhitungan menggunakan nilai siswa, diperoleh nilai rata-rata siswa sekitar 63. Nilai tersebut masih berada di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditetapkan, yaitu 70. Hal ini menunjukkan bahwa hasil belajar matematika siswa kelas V masih tergolong rendah dan belum mencapai ketuntasan secara optimal. Salah satu faktor yang memengaruhi rendahnya hasil belajar siswa adalah proses pembelajaran yang masih bersifat monoton dan kurang melibatkan siswa secara aktif.

Pembelajaran yang lebih berorientasi pada hasil semata menyebabkan siswa cenderung mengerjakan soal tanpa memahami konsep matematika secara mendalam. Kondisi ini berdampak pada rendahnya pemahaman konsep, munculnya rasa jenuh dalam belajar, serta menurunnya kepercayaan diri siswa dalam mengikuti pembelajaran matematika.

Kondisi ini berdampak pada terhambatnya perkembangan hasil belajar siswa yang seharusnya mulai dibangun sejak pendidikan dasar (Anisa & Ramadhan, 2021). Oleh karena itu, diperlukan penerapan media pembelajaran yang mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, interaktif, dan bermakna bagi siswa Salah satu solusi yang dapat diterapkan adalah penggunaan media yang interaktif dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Penelitian Humairoh (2025) menunjukkan bahwa penggunaan *Board game* mampu meningkatkan hasil belajar siswa karena pembelajaran dikemas dalam bentuk permainan yang menarik dan melibatkan siswa secara aktif selama proses pembelajaran. Media yang digunakan untuk mendukung hal tersebut adalah media *Board game* mampu menghadirkan pengalaman belajar yang kontekstual, di mana konsep matematika tidak hanya disampaikan secara abstrak, tetapi juga diaplikasikan secara langsung

melalui aktivitas bermain. Hal ini sejalan dengan penelitian Putri dan Setyadi (2022) yang menyatakan bahwa media *Board game* matematika mampu membantu siswa memahami konsep matematika secara lebih konkret serta meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran.

Penelitian Ilmiyah et al. (2024) menemukan bahwa pembelajaran menggunakan media *Board game* mampu meningkatkan hasil belajar siswa karena pembelajaran menjadi lebih interaktif dan menyenangkan. Temuan tersebut memperkuat pentingnya penggunaan media pembelajaran berbasis permainan dalam pembelajaran matematika di sekolah dasar. Berdasarkan masalah diatas, peneliti tertarik untuk mengangkat judul penelitian yaitu "Pengaruh media *Board game* terhadap Hasil Belajar matematika siswa kelas V Sekolah Dasar."

Metode

Penelitian Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian *pre-experimental design* menggunakan model *One Group Pretest-Posttest Design* siswa diberikan *Pretest* sebelum perlakuan, kemudian diberikan *treatment* berupa penggunaan media pembelajaran *Board game*, dan selanjutnya diberikan *Posttest* untuk mengetahui perubahan hasil belajar setelah perlakuan diberikan. Penelitian dilaksanakan di UPT SPF SD Negeri Pannara, Jalan Antang Raya No. 26, Kecamatan Manggala, Kota Makassar, Provinsi Sulawesi Selatan pada semester genap tahun ajaran 2025/2026. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas V UPT SPF SD Negeri Pannara yang berjumlah 60 siswa, sedangkan sampel penelitian berjumlah 29 siswa kelas VB yang dipilih menggunakan teknik *purposive sampling*.

Variabel dalam penelitian ini terdiri atas variabel bebas yaitu media pembelajaran *Board game*, variabel terikat (Y) yaitu hasil belajar matematika siswa kelas V Sekolah dasar. Instrumen penelitian yang digunakan meliputi tes, observasi, dan dokumentasi. Instrumen tes digunakan untuk mengukur kemampuan kognitif siswa sebelum dan sesudah perlakuan melalui *Pretest* dan *Posttest* dalam bentuk soal pilihan

ganda sebanyak 20 nomor yang disusun berdasarkan indikator hasil belajar matematika pada materi pecahan. Observasi dilakukan untuk mengamati aktivitas guru dan siswa selama proses pembelajaran berlangsung, sedangkan dokumentasi digunakan untuk melengkapi data penelitian berupa dokumen dan foto kegiatan penelitian.

Teknik analisis data hasil penelitian menggunakan analisis statistik deskriptif dan inferensial dengan bantuan program SPSS versi 32 untuk menguji hipotesis penelitian.

Hasil dan Pembahasan

Penelitian ini dilaksanakan di UPT SPF SD Negeri Pannara, Jl. Antang Raya No. 26, Antang, Kecamatan Manggala, Kota Makassar. Penelitian ini dilaksanakan pada siswa kelas VB. Data hasil penelitian diperoleh melalui tes hasil belajar berupa *Pretest* dan *Posttest* setelah penerapan media pembelajaran *Board game*. *Pretest* diberikan untuk mengetahui kemampuan awal siswa sebelum perlakuan, sedangkan *Posttest* diberikan untuk mengetahui hasil belajar siswa setelah menggunakan media *Board game*.

Penelitian menggunakan metode pre-experimental design yang telah dilaksanakan sebanyak 6 kali pertemuan, yang terdiri atas 1 kali pertemuan untuk pemberian *Pretest*, 4 kali pertemuan untuk penerapan media *Board game*, dan 1 kali pertemuan untuk pemberian *Posttest*. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh penggunaan media *Board game* terhadap hasil belajar matematika siswa kelas VB UPT SPF SD Negeri Pannara. Adapun hasil penelitian dapat diuraikan sebagai berikut.

Analisis Deskriptif

Berdasarkan Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan di kelas VB UPT SPF SD Negeri Pannara, peneliti mengumpulkan data sebelum dan sesudah penerapan media *Board game* terhadap hasil belajar matematika siswa. Analisis deskriptif yang digunakan adalah sebagai berikut.

1. Aktivitas Guru

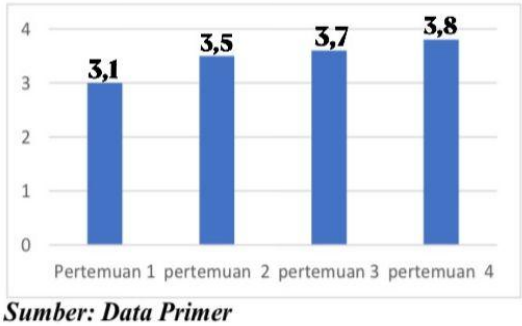
Analisis deskriptif terhadap aktivitas guru diperoleh dengan menghitung total skor dari seluruh aspek penilaian, kemudian dibagi

dengan jumlah aspek yang dinilai. Keterlaksanaan media pembelajaran *Board game* dianggap tercapai apabila implementasinya berlangsung secara optimal dan sesuai dengan indikator yang telah ditetapkan.

Tabel 1. Aktivitas Guru

Pertemuan	Skor	Kategori
1	3,1	Baik
2	3,5	Sangat Baik
3	3,7	Sangat Baik
4	3,8	Sangat Baik
Rata-rata	**3,5**	**Sangat Baik**

Berdasarkan hasil observasi aktivitas guru, skor pada pertemuan pertama sebesar 3,1 dengan kategori baik, pertemuan kedua sebesar 3,5 dengan kategori sangat baik, pertemuan ketiga sebesar 3,7 dengan kategori sangat baik, dan pertemuan keempat sebesar 3,8 dengan kategori sangat baik.



Sumber: Data Primer

Gambar 1. Diagram Aktivitas Guru

Pelaksanaan pembelajaran menggunakan media *Board game* mengalami peningkatan pada setiap pertemuan. Nilai rata-rata aktivitas guru sebesar 3,5 berada pada kategori sangat baik. Dengan demikian, pelaksanaan pembelajaran menggunakan media *Board game* dapat dikatakan terlaksana dengan sangat baik.

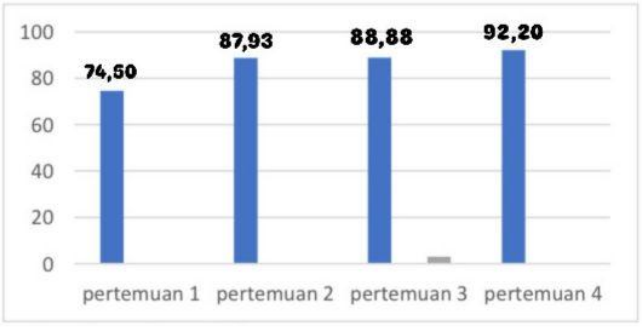
2. Aktivitas Siswa

Analisis deskriptif terhadap aktivitas siswa dicapai dengan membagi skor keseluruhan dengan jumlah indikator yang dilihat. Jika materi pembelajaran *board game* digunakan secara efektif dan sesuai dengan tujuan pembelajaran, materi tersebut dianggap dapat diterima.

Tabel 2. Aktivitas Siswa

Pertemuan	Skor	Kategori
1	74,50	Baik
2	87,93	Sangat Baik
3	88,88	Sangat Baik
4	92,20	Sangat Baik
Rata-rata	**85,88**	**Sangat Baik**

Pada pertemuan pertama diperoleh skor 74,64 dengan kategori baik. Pertemuan kedua meningkat menjadi 88,84, pertemuan ketiga sebesar 88,88, dan pertemuan keempat sebesar 92,20 yang seluruhnya berada pada kategori sangat baik.



Sumber : Data Primer

Gambar 2. Diagram Aktivitas Siswa

3. Hasil belajar

Data penelitian diperoleh dari hasil tes yang dilaksanakan sebelum dan sesudah perlakuan (*Pretest* dan *Posttest*) pada mata pelajaran matematika kelas VB. Analisis hasil belajar dinyatakan berhasil apabila nilai yang diperoleh mencapai KKM yaitu 70.

Analisis Inferensial

Sebelum dilakukan pengujian hipotesis, terlebih dahulu dilakukan uji prasyarat yang meliputi uji normalitas dan uji homogenitas.

1. Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan menggunakan uji Shapiro-Wilk dengan bantuan SPSS versi 32.

Tabel 3. Hasil Uji Normalitas

	Shapiro-Wilk		
	Statistic	**df**	**Sig.**
pretest	.945	29	.132
postets	.972	29	.626

Berdasarkan hasil uji normalitas, nilai signifikansi *Pretest* sebesar 0,132 dan *Posttest* sebesar 0,626. Karena kedua nilai tersebut lebih besar dari 0,05 maka data dinyatakan berdistribusi normal.

2. **Uji hipotesis**

Setelah uji prasyarat selesai dilakukan, tahap selanjutnya adalah uji hipotesis. Uji hipotesis dilakukan untuk mengetahui apakah penggunaan media pembelajaran dikatakan berpengaruh terhadap hasil belajar siswa. Dalam penelitian ini, pengujian hipotesis dilakukan menggunakan uji-t.

Tabel 4. Hasil Uji Hipotesis Uji T

Paired Samples Test

		Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
					Lower	Upper			
Pair 1	pretest - postets	-27.240	10.790	2.004	-30.035	-21.827	-12.942	28	.000

Berdasarkan hasil uji hipotesis diperoleh nilai signifikansi sebesar 0,000<0,05. Dengan demikian H_0 ditolak dan H_1 diterima. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat pengaruh penggunaan media *Board game* terhadap hasil belajar matematika siswa kelas VB UPT SPF SD Negeri Pannara.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media *Board game* berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar matematika siswa kelas VB UPT SPF SD Negeri Pannara. Penggunaan *Board game* mampu meningkatkan keterlibatan siswa selama proses pembelajaran. Siswa terlihat lebih aktif, antusias, dan termotivasi dalam mengikuti pembelajaran karena kegiatan belajar dikemas dalam bentuk permainan yang menyenangkan.

Hasil Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian (Suryani & Oktaviani 2024) yang menyatakan bahwa media *board game* mampu meningkatkan hasil belajar siswa karena pembelajaran menjadi lebih interaktif dan menyenangkan. Penelitian (Kurniawan et al., 2025) juga menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis permainan *board game* dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa. Selain itu, (Maulida, 2023) menyatakan bahwa media pembelajaran yang menarik dapat membantu siswa memahami materi dengan lebih mudah, sedangkan (Hidayani & Prasetyo 2024) menegaskan bahwa media *board game* mampu menciptakan suasana belajar yang aktif dan menyenangkan. Peningkatan hasil belajar terlihat dari nilai rata-rata *Pretest* sebesar 55,86 yang meningkat menjadi 83,10 pada *Posttest*. Selain itu, aktivitas guru memperoleh rata-rata 3,5 dengan kategori sangat baik dan aktivitas siswa memperoleh rata-rata 86,14 dengan kategori sangat baik. Hasil tersebut menunjukkan bahwa penerapan media *Board game* mampu menciptakan suasana belajar yang aktif dan efektif.

Media *Board game* memberikan kesempatan kepada siswa untuk belajar sambil bermain melalui aktivitas menjawab soal, berdiskusi, dan bekerja sama dalam kelompok. Pembelajaran menjadi lebih menarik sehingga siswa lebih mudah memahami materi pecahan yang diajarkan. Dengan demikian, media *Board game* dapat dijadikan salah satu alternatif media pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan hasil belajar matematika siswa sekolah dasar.

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan analisis data yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh penggunaan media *board game* terhadap hasil belajar matematika siswa kelas V UPT SPF SD Negeri Pannara. Hal ini ditunjukkan oleh adanya peningkatan hasil belajar siswa setelah diberikan perlakuan menggunakan media board game, dimana nilai rata-rata *pretest* sebesar

55,86 meningkat menjadi 83,10 pada *posttest*. Selain itu, ketuntasan belajar siswa secara klasikal mencapai 100% dengan KKM 70. Hasil uji hipotesis menggunakan *Paired Sample t-Test* menunjukkan bahwa H_1 diterima dan H_0 ditolak, sehingga penggunaan media *board game* berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar matematika siswa kelas V UPT SPF SD Negeri Pannara.

Daftar Pustaka

Amaliyah, N., Handayani, F., Abustang, P. B., & Khaedar, M. (2025). Pengaruh Model Pembelajaran Literasi Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Sekolah Dasar. 10(September).

Anisa, N., & Ramadhan, Z. H. (2021). Peran Kepala Sekolah dan Guru dalam Menumbuhkan PHBS pada Siswa (SD). Jurnal Basicedu, 5(4), 2263–2269.

Dakhi, A. S. (2020). Peningkatan Hasil Belajar Siswa. 8(2), 468–470.

Darwanto, K. H. (2022). Korelasi Sikap Belajar Dengan Hasil Belajar Siswa. 1–8.

Fauziah, H., & Aliyah, L. (2023). Penerapan Media Pembelajaran Questions Wheel Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam. C, 1–9.

Fitri, Y., Desyandri, & Erita, Y. (2022). Meningkatkan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas IV Sekolah Dasar: Penerapan Pendekatan Pembelajaran Konstruktivis. 08.

Handayani, S. W., Masfuah, S., & Fardani, M. A. (2021). Kecerdasan Emosional Pembelajaran Daring Anak Sekolah Dasar Saat Pandemi. 5(3), 446–456.

Hidayani, S., & Prasetyo, A. (2024). Pemanfaatan Media *Board game* dalam Menciptakan Pembelajaran Aktif dan Menyenangkan. Artikel Ilmiah Pendidikan Dasar, 4(2), 88–96.

Humairoh. (2025). Implementasi Penggunaan *Board game* Terhadap Hasil Belajar Perkalian Siswa. 4(2), 68–75.

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

Kurniawan, A., Putri, M. R., & Lestari, F. (2025). Penggunaan Permainan Edukatif dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar. Jurnal Basicedu, 9(1), 210–218.

Lutfiana, D. (2022). Penerapan Kurikulum Merdeka Dalam Pembelajaran Matematika SMK Diponegoro Banyuputih. Vocational: Jurnal Inovasi Pendidikan Kejuruan, 2(4), 310–319.

Maulida, N. (2023). Media Pembelajaran Interaktif untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa Sekolah Dasar. Artikel Pendidikan Indonesia, 5(3), 45–52.

Putri, A. M., & Setyadi, D. (2022). Pengembangan Media *Board game* Matematika Pada Materi Bilangan Kelas IV. 6(2), 2086–2098.

R. Supardi, M. K. (2023). Pengaruh Pembelajaran Berbasis Adaptasi Teknologi Terhadap Motivasi Belajar Siswa di SD Inpres Borong Jambu II. 8.

Safitri, A. O., Dewi, D. A., & Furnamasari, Y. F. (2021). Jurnal Basicedu. 5(6), 5328–5335.

Sugiyono. (2019). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D. Bandung: Alfabeta.

Suryani, D., & Oktaviani, R. (2024). Pengaruh Media *Board game* terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Sekolah Dasar. Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia, 9(2), 115–123

Wulandari, Y. A., Untari, E., & Windari, D. (2025). Inovasi Pembelajaran Melalui Media *Board game*: Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik. 9(5), 1380–1389.