

PENGARUH IMPLEMENTASI MEDIA PEMBELAJARAN GAME BECA UNTUK MENGAJARKAN MATERI PECAHAN TERHADAP HASIL BELAJAR PADA SISWA SDN GAJAH 2

Nike Zannuba Rahma

Universitas PGRI Jombang, Jombang
e-mail: nikezannubarahma01@gmail.com

Ririn Febriyanti

Universitas PGRI Jombang, Jombang

Abstrak

Perkembangan teknologi saat ini dinilai penting dalam kehidupan terutama dalam bidang pendidikan salah satunya matematika yang menggunakan media dalam pembelajaran. Media pembelajaran yang banyak digunakan saat ini yaitu media pembelajaran berbasis *android*. Media pembelajaran berbasis *android* adalah suatu produk media pembelajaran berbentuk sebuah aplikasi yang dapat diunduh atau *download* di *smartphone* berbasis *android*. Salah satunya adalah media pembelajaran Game BeCa. Media pembelajaran Game BeCa diadopsi dari penelitian sebelumnya karya Arianti (2021). Pengimplementasian Game BeCa bertujuan untuk menanamkan konsep dasar materi pecahan yang didalamnya terdapat *Game* yang digunakan untuk dapat mengasah kemampuan siswa sejauh mana materi pecahan yang telah dipahami. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui ada atau tidaknya pengaruh implementasi media pembelajaran Game BeCa untuk mengajarkan materi pecahan terhadap hasil belajar pada siswa SDN Gajah 2. Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen dengan pendekatan kuantitatif dengan jenis *Pre-Eksperimental Design* yang menggunakan desain *One-Group Pretest-Posttest Design*. Sampel dalam penelitian ini adalah siswa kelas IV SDN Gajah 2 yang berjumlah 25 siswa. Teknik pemilihan sampel menggunakan sampel jenuh. Metode pengumpulan data dalam penelitian ini adalah tes. Instrumen yang digunakan adalah lembar tes. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah uji normalitas dan uji hipotesis *paired sample t-test*. Hasil analisis dengan menggunakan SPSS v.26 diperoleh nilai *Sig (2 – tailed)* sebesar **0.000** yang artinya bahwa nilai *Sig (2 – tailed)* < α atau **0.000 < 0.05** maka berdasarkan pengambilan keputusan H_0 ditolak dan H_1 diterima, yang artinya ada perbedaan hasil belajar terhadap implementasi media pembelajaran Game BeCa untuk mengajarkan materi pecahan pada siswa SDN Gajah 2. Dikarenakan terdapat perbedaan maka dapat dikatakan bahwa ada pengaruh implementasi media pembelajaran Game BeCa untuk mengajarkan materi pecahan terhadap hasil belajar pada siswa SDN Gajah 2.

Kata kunci: Media Pembelajaran Game BeCa, Materi Pecahan, Hasil Belajar

PENDAHULUAN

Latar Belakang

Memasuki era *society* 5.0 keberadaan teknologi saat ini dinilai sangat penting dalam kehidupan manusia yang berguna sebagai penunjang dalam melakukan berbagai kegiatan, baik pekerjaan maupun dalam hal pendidikan (Salsabila & Agustian, 2021). Berdasarkan Undang-Undang RI Nomor 20 Tahun 2003 pasal 4 ayat 5 tentang Sistem Pendidikan Nasional dinyatakan bahwa pendidikan diselenggarakan dengan mengembangkan budaya membaca, menulis, dan berhitung bagi segenap warga masyarakat. Kemampuan berhitung merupakan salah satu kemampuan yang harus dikembangkan dan dimiliki oleh siswa melalui proses pengajaran matematika.

Menurut Karso., dkk (2008: 16) bagi siswa yang masih duduk di bangku sekolah dasar (SD) yang berumur antara 7 tahun sampai 12

tahun masih sulit menerima pelajaran atau materi yang bersifat abstrak. Siswa SD kelas IV yang berkisar diumur 10 tahun masih berada pada tahap berpikir prakonkret atau belum formal. Sehingga dalam proses pembelajaran dapat diciptakannya suasana belajar yang santai dan bermain yang dikaitkan dengan materi yang diajarkan agar siswa dapat lebih mudah dalam memahaminya. Siswa akan lebih mudah dalam memahami konsep dan menguasai materi apabila proses penyampaian dapat dilakukan dengan menggunakan suatu benda atau media yang real (nyata) atau bisa disebut dengan media pembelajaran.

Menurut Arsyad (2019) media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi dalam proses belajar mengajar sehingga dapat merangsang perhatian dan minat siswa dalam belajar. Salah satu media pembelajaran yang dapat menarik bagi siswa adalah media

pembelajaran berbasis *android*. Hal tersebut dapat dilihat dari banyaknya siswa yang menggunakan *smartphone* pada kesehariannya. Media pembelajaran berbasis *android* adalah suatu produk media pembelajaran berbentuk sebuah aplikasi yang dapat diunduh atau *download* di *smartphone* berbasis *android*. Media pembelajaran berbasis *android* yang dapat digunakan dalam pembelajaran berupa aplikasi salah satunya media pembelajaran “Game BeCa”.

Game BeCa merupakan suatu media pembelajaran yang diadopsi dari karya Arianti (2021) yang berbentuk aplikasi pembelajaran yang dibuat menggunakan *iSpring Suite* berisi materi pecahan dengan sub materi membandingkan, mengurutkan, dan penjumlahan pecahan. Dalam aplikasi Game BeCa ini juga terdapat suatu *game* berupa soal latihan yang dapat dimainkan oleh siswa untuk mengetahui sejauh mana dan untuk mengasah kemampuan pemahaman mereka mengenai konsep dasar dari pecahan. Tujuan pengimplementasian media pembelajaran Game BeCa adalah untuk menanamkan konsep dasar materi pecahan.

Penelitian ini menggunakan materi pecahan karena masih banyak siswa yang belum memahami konsep dasar materi tersebut. Penyampaian materi dapat disampaikan dalam bentuk konkret berupa suara dan video dengan memanfaatkan media pembelajaran Game BeCa dalam proses pembelajaran. Pemahaman terhadap materi pembelajaran sangat diperlukan karena akan berpengaruh terhadap hasil belajar siswa. Hasil belajar adalah suatu kemampuan yang diperoleh seseorang berupa keterampilan dan perilaku baru sebagai akibat dari perilaku setelah mengikuti proses belajar.

Rumusan Masalah

Berdasarkan pada latar belakang yang telah dikemukakan diatas, maka dapat dirumuskan suatu permasalahan yaitu apakah ada pengaruh implementasi media pembelajaran Game BeCa untuk mengajarkan materi pecahan terhadap hasil belajar pada siswa SDN Gajah 2?

Tujuan

Berdasarkan pada rumusan masalah diatas, maka tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui ada atau tidaknya pengaruh implementasi media pembelajaran Game BeCa untuk mengajarkan materi pecahan terhadap hasil belajar pada siswa SDN Gajah 2.

Manfaat Penelitian

1. Secara teoritis

Hasil dalam penelitian ini diharapkan dapat memberikan pengetahuan dalam pembelajaran matematika, terutama mengenai pengaruh implementasi media pembelajaran Game BeCa untuk mengajarkan materi pecahan pada siswa SDN Gajah 2.

2. Secara praktis

a. Bagi guru, hasil penelitian ini bermanfaat dalam proses pembelajaran karena menggunakan media pembelajaran yang interaktif, dapat menambah variasi dalam pembelajaran, meminimalisir kesalahpahaman siswa tentang konsep atau teori dari materi yang diajarkan sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai secara optimal.

b. Bagi siswa, hasil penelitian ini bermanfaat agar siswa lebih mudah dalam memahami materi pecahan pada sub materi membandingkan, mengurutkan, dan penjumlahan pecahan.

c. Bagi sekolah, hasil penelitian ini bermanfaat agar media pembelajaran dapat dimanfaatkan untuk membantu sekolah dalam mengembangkan dan menciptakan lembaga pendidikan yang berkualitas dengan upaya perbaikan pembelajaran sehingga dapat menjadi contoh atau model bagi sekolah.

Tinjauan Pustaka

1) Media Pembelajaran Game BeCa

Game BeCa atau Game Belajar Pecahan merupakan suatu media pembelajaran yang dapat digunakan untuk menjelaskan materi pecahan dengan sub materinya adalah membandingkan, mengurutkan, dan penjumlahan pecahan. Media pembelajaran Game BeCa ini merupakan aplikasi pembelajaran yang diadopsi dari karya Arianti (2021) dengan menggunakan *iSpring Suite* yang tidak hanya memuat mengenai materi pecahan saja namun juga terdapat sebuah *game* berupa soal latihan yang dapat dimainkan oleh siswa yang bertujuan sebagai evaluasi untuk mengetahui sejauh mana pemahaman siswa terhadap materi pecahan yang telah dipelajarinya. Media pembelajaran Game BeCa ini termasuk dalam media pembelajaran audio visual. Karena dalam media pembelajaran Game BeCa juga menampilkan suatu gambar-gambar dan suara yang menarik bagi siswa, diantaranya *background* dengan gambar bergerak, musik dan suara mengenai penjelasan singkat materi

sebagai *background*. Tujuan pengimplementasian media pembelajaran Game BeCa adalah untuk menanamkan konsep dasar materi pecahan yang dapat diingat oleh siswa.

Manfaat menggunakan media pembelajaran Game BeCa pada proses pembelajaran matematika diantaranya sebagai berikut:

- a. Menjadikan proses pembelajaran lebih menarik dan tidak membosankan.
- b. Siswa menjadi lebih aktif dalam pembelajaran.
- c. Media pembelajaran Game BeCa dapat diakses secara *offline* dengan menggunakan *smartphone* dimanapun dan kapanpun.
- d. Media pembelajaran Game BeCa dapat digunakan oleh siswa dengan cara bermain sambil belajar.
- e. Media pembelajaran Game BeCa dapat digunakan secara mandiri maupun berkelompok didalam maupun diluar kelas.
- f. Media pembelajaran Game BeCa dilengkapi dengan animasi, gambar, dan suara yang dapat memudahkan siswa dalam belajar materi pecahan dengan sub materi membandingkan, mengurutkan, dan penjumlahan pecahan.
- g. Media pembelajaran Game BeCa dapat dibagikan melalui link *google drive*, *WhatsApp*, *Share It*, dan *Bluetooth*.

Disamping kelebihan media pembelajaran Game BeCa, juga terdapat kekurangan media pembelajaran Game BeCa diantaranya:

- a. Hanya bisa diakses menggunakan *smartphone* tipe *android*.
- b. Hanya sebatas materi tentang pecahan biasa dengan sub materi membandingkan, mengurutkan, dan penjumlahan pecahan.
- c. Pada bagian soal latihan tidak dijelaskan mengenai cara penyelesaian dari soal yang diberikan.
- d. Terlalu sering terjeda (*pause*) saat melihat dan mendengarkan penjelasan materi pecahan.
- e. Kurangnya contoh soal dan penyelesaian yang hampir sama dengan soal latihan yang dijadikan evaluasi.

2) Hasil Belajar

Menurut Sudjana (2007) hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki oleh siswa setelah menerima pengalaman belajarnya. Menurut Nawawi dalam K. Brahim yang menyatakan bahwa

hasil belajar dapat diartikan sebagai tingkat keberhasilan siswa dalam mempelajari materi pelajaran di sekolah yang dinyatakan dalam skor yang diperoleh dari hasil tes mengenai sejumlah materi pelajaran tertentu.

Menurut Benyamin Bloom (dalam Sudjana, 2011) terdapat 3 ranah dalam pengetahuan, yakni: 1) ranah kognitif; 2) ranah afektif; dan 3) ranah psikomotorik. Dari ketiga aspek diatas merupakan satu kesatuan yang saling berkaitan dan tidak dapat dipisahkan. Oleh karena itu ketiga aspek tersebut haruslah dipandang sebagai hasil belajar siswa dan sebagai proses pembelajarannya. Ditinjau dari ketiga ranah yaitu kognitif, afektif, dan psikomotorik tersebut, ranah kognitif yang paling banyak digunakan oleh guru dalam melakukan penilaian terhadap hasil belajar siswa karena ranah kognitif ini berkaitan dengan kemampuan siswa dalam penguasaan isi materi pelajaran.

3) Materi Pecahan

Materi yang digunakan dalam penelitian ini adalah materi pecahan dengan sub materinya adalah membandingkan, mengurutkan, dan penjumlahan pecahan.

Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan Penelitian eksperimen dengan pendekatan kuantitatif. Menurut Sugiyono (2019) Penelitian eksperimen dapat diartikan sebagai penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendali. Jenis penelitian yang dilakukan adalah *Pre-Eksperimental Design* yaitu suatu jenis penelitian yang hanya melibatkan satu kelas sebagai kelas eksperimen tanpa adanya kelas pembanding dengan desain yang digunakan pada penelitian ini yaitu *One Group Pretest-Posttest Design*. Desain ini digunakan karena dapat membandingkan keadaan sebelum diberikan perlakuan (*pretest*) dan keadaan sesudah diberikan perlakuan (*posttest*) dengan menggunakan media pembelajaran Game BeCa sebagai *treatment*. Model yang digunakan dapat digambarkan sebagai berikut:

Tabel 1. Model *One Group Pretest-Posttest Design*

O1	X	O2
----	---	----

Sumber: (Sugiyono, 2013)

Keterangan:

O1 = Nilai *Pretest* (sebelum diberikan perlakuan)

X = Perlakuan yang diberikan

O2 = Nilai *Posttest* (sesudah diberikan perlakuan)

Data yang diperoleh dari penelitian ini adalah siswa kelas IV SDN Gajah 2. Metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes. Tes yang digunakan terbagi menjadi *pretest* dan *posttest* yang diberikan kepada siswa kelas IV masing-masing terdiri dari 5 soal uraian atau *essay* yang berisi materi pecahan dengan sub materi adalah membandingkan, mengurutkan, dan penjumlahan pecahan dengan jumlah skor tiap butir nomor soal diberikan penilaian berbeda sesuai dengan tingkat kesulitan dalam pengerjaan soal dan skor maksimal dari masing-masing soal *pretest* dan *posttest* adalah 100. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini yaitu lembar tes yang dibagi menjadi lembar *pretest* dan *posttest*. Instrumen lembar *pretest* dan *posttest* tersebut selanjutnya akan dilakukan uji validitas. Dalam penelitian ini validitas instrumen yang digunakan adalah validasi isi dengan menggunakan pendapat para ahli. Adapun tabel kisi-kisi validasi instrumen sebagai berikut:

Tabel 2. Kisi-Kisi Lembar Validasi Instrumen

1. Validitas Isi	1. Kesesuaian materi dengan KD
	2. Kesesuaian soal dengan materi
	3. Tingkat kesulitan penyelesaian soal yang dihadapi siswa
	4. Petunjuk dalam mengerjakan soal jelas
2. Bahasa dan Penulisan Soal	1. Bahasa yang digunakan mudah dipahami oleh siswa
	2. Bahasa yang digunakan sudah sesuai dengan kaidah penulisan Bahasa Indonesia

Teknik Analisis Data

1. Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan dengan bantuan SPSS v.26 dan secara manual menggunakan uji *Lillyefors* yang dapat dihitung dengan rumus sebagai berikut:

$$Z_i = \frac{x_i - \bar{x}}{s}$$

Keterangan:

Z_i : Kurva luas normal

X_i : Nilai data ke-i

\bar{x} : Rata-rata

S : Standar deviasi

Penarikan kesimpulan:

Apabila $L_{hitung} < L_{tabel}$ maka H_0 diterima dan H_1 ditolak dengan kata lain bahwa data berdistribusi normal.

2. Uji Hipotesis

Uji hipotesis menggunakan bantuan SPSS v.26.

Penarikan kesimpulan:

Apabila $Sig(2 - tailed) < \alpha$ maka H_0 ditolak dan H_1 diterima dengan kata lain bahwa ada perbedaan hasil belajar terhadap implementasi media pembelajaran Game BeCa untuk mengajarkan materi pecahan pada siswa SDN Gajah 2. Dikarenakan terdapat perbedaan maka dapat dikatakan bahwa ada pengaruh implementasi media pembelajaran Game BeCa untuk mengajarkan materi pecahan terhadap hasil belajar pada siswa SDN Gajah 2.

BAHASAN UTAMA

Sebelum melakukan penelitian, peneliti mengvalidasikan instrumen penelitian berupa lembar tes dan perangkat pembelajaran berupa RPP ke validator ahli. Berikut hasil validasi lembar tes dari validator ahli sebagai berikut:

1) Hasil validasi lembar tes oleh dosen

Tabel 3. Hasil Validasi Lembar Tes oleh Dosen

No	Sebelum Revisi	Setelah Revisi
1.	Pada soal <i>pretest</i> dan <i>posttest</i> no 1 diubah bentuk soal yang lebih variatif sesuai dengan kompetensi dasar	Pada soal <i>pretest</i> dan <i>posttest</i> no 1 sudah diubah lebih variatif sesuai dengan kompetensi dasar

Berdasarkan Tabel 3 dikatakan bahwa bentuk soal lebih variatif sesuai dengan kompetensi dasar yang artinya bahwa soal yang diberikan kepada siswa bukan hanya berbentuk pecahan biasa, namun harus memuat bentuk pecahan lainnya yaitu pecahan campuran, pecahan desimal, dan pecahan persen.

2) Hasil validasi lembar tes oleh guru

Tabel 4. Hasil Validasi Lembar Tes oleh Guru

No	Sebelum Revisi	Setelah Revisi
1.	Penulisan kisi-kisi soal lembar tes masih kurang rapi	Penulisan kisi-kisi soal lembar tes sudah rapi
2.	Bentuk soal no 5 pada soal <i>pretest</i> berbeda dengan bentuk soal no	Bentuk soal no 5 pada soal <i>pretest</i> sudah disamakan dengan bentuk soal

	5 pada soal <i>posttest</i>	no 5 pada soal <i>posttest</i>	Maka berdasarkan pengambilan keputusan H_0 ditolak dan H_1 diterima yang artinya ada perbedaan hasil belajar terhadap implementasi media pembelajaran Game BeCa untuk mengajarkan materi pecahan pada siswa SDN Gajah 2. Dikarenakan terdapat perbedaan maka dapat dikatakan bahwa ada pengaruh implementasi media pembelajaran Game BeCa untuk mengajarkan materi pecahan terhadap hasil belajar pada siswa SDN Gajah 2.
3.	Jumlah penskoran soal <i>pretest</i> dan <i>posttest</i> berbeda yaitu <i>pretest</i> berjumlah 87 sedangkan <i>posttest</i> berjumlah 99	Jumlah penskoran soal <i>pretest</i> dan <i>posttest</i> sudah sama yaitu 100	
4.	Alokasi waktu pada kisi-kisi soal <i>pretest</i> dan <i>posttest</i> selama 30 menit	Alokasi waktu pada kisi-kisi soal <i>pretest</i> dan <i>posttest</i> sudah diubah menjadi 70 menit	

Pembahasan

Penelitian ini membahas mengenai pengaruh implementasi media pembelajaran Game BeCa untuk mengajarkan materi pecahan pada siswa kelas IV SDN Gajah 2 yang dapat dilihat dari hasil tes matematika siswa pada materi pecahan dengan sub materi membandingkan, mengurutkan, dan penjumlahan pecahan. Media pembelajaran Game BeCa ini berupa aplikasi pembelajaran yang dapat diakses oleh guru dan siswa dengan menggunakan *smartphone* tipe *android*.

Pada penelitian ini, peneliti menggunakan media pembelajaran Game BeCa. Media pembelajaran Game BeCa ini adalah salah satu aplikasi pembelajaran yang diadaptasi dari karya Arianti (2021) dimana aplikasi Game BeCa ini digunakan dalam proses pembelajaran matematika khususnya materi pecahan kelas IV Sekolah Dasar. Tujuan pengimplementasian media pembelajaran Game BeCa adalah untuk menanamkan konsep dasar materi pecahan. Media pembelajaran Game BeCa juga terdapat sebuah *game* berupa soal latihan yang dapat digunakan untuk mengasah kemampuan dan untuk mengetahui sejauh mana pemahaman siswa terhadap materi pecahan yang telah dipelajari. Pengimplementasian media pembelajaran Game BeCa juga memiliki beberapa manfaat diantaranya proses pembelajaran lebih menarik dan tidak membosankan, siswa lebih aktif, dapat digunakan dengan cara belajar sambil bermain, dapat digunakan secara individu maupun berkelompok, memudahkan siswa dalam memahami konsep dasar materi pecahan terutama materi membandingkan, mengurutkan, dan penjumlahan pecahan karena dilengkapi dengan animasi dan audio visual berupa suara dan gambar.

Penelitian ini merujuk pada penelitian relevan dari Arianti (2021), Hayyatunnisa (2022), dan Nafiatin (2015). Proses pembelajaran matematika menggunakan suatu media pembelajaran berbasis digital. Hasil penelitian yang dilakukan oleh Hayyatunnisa (2022) dan

Secara keseluruhan instrumen penelitian yang dibuat dan divalidasi ke validator dapat digunakan dengan revisi kecil. Setelah dilakukan validasi, perangkat pembelajaran dan lembar tes sudah dapat digunakan.

Setelah data yang diperlukan sudah diperoleh maka langkah selanjutnya adalah mengolah data dengan menggunakan bantuan program *IBM Statistics versi 26*. Hasil pengolahan data sebagai berikut:

1. Uji Normalitas

Tests of Normality						
	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	Df	Sig.	Statistic	df	Sig.
PRE TEST	.162	25	.088	.904	25	.023
POST TEST	.172	25	.055	.900	25	.019

a. Lilliefors Significance Correction

Gambar 1. Hasil *Output SPSS* Uji Normalitas

Berdasarkan Gambar 1, *pretest* memiliki nilai $Sig > \alpha$ atau $0.088 > 0.05$ dan *posttest* memiliki nilai $Sig > \alpha$ atau $0.055 > 0.05$. Maka berdasarkan pengambilan keputusan H_0 diterima dan H_1 ditolak. Sehingga dapat disimpulkan bahwa data *pretest* dan *posttest* berdistribusi normal.

2. Uji Hipotesis

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	PRE TEST - POST TEST	-23.240	21.306	4.261	-32.035	-14.445	-5.454	24	.000

Gambar 2. Hasil *Output SPSS* Uji Hipotesis

Diketahui bahwa nilai $Sig (2 - tailed)$ sebesar $0.000 < 0.05$.

Nafiatin (2015) adalah adanya pengaruh media pembelajaran berbasis digital terhadap hasil belajar matematika siswa SD pada materi pecahan, selain itu hasil penelitian dari Arianti (2021) adalah media pembelajaran berupa aplikasi pembelajaran dengan materi dan soal interaktif pecahan. Sedangkan hasil penelitian dari peneliti adalah adanya pengaruh media pembelajaran berbasis *android* berupa aplikasi pembelajaran pada materi pecahan terhadap hasil belajar matematika siswa SD.

Pada penelitian ini hasil nilai *pretest* dan *posttest* dijadikan acuan dalam menganalisis data. Berdasarkan hasil analisis data yang dilakukan dengan bantuan SPSS v.26 diperoleh nilai *Sig (2 – tailed)* sebesar **0.000** yang artinya bahwa nilai *Sig (2 – tailed)* $< \alpha$ atau $0.000 < 0.05$ maka berdasarkan pengambilan keputusan H_0 ditolak dan H_1 diterima yang artinya ada perbedaan hasil belajar terhadap implementasi media pembelajaran Game BeCa untuk mengajarkan materi pecahan pada siswa SDN Gajah 2. Sehingga dapat dikatakan bahwa ada pengaruh implementasi media pembelajaran Game BeCa untuk mengajarkan materi pecahan terhadap hasil belajar pada siswa SDN Gajah 2.

PENUTUP

Simpulan

Hasil analisis dengan menggunakan SPSS v.26 diperoleh nilai *Sig (2 – tailed)* sebesar **0.000** yang artinya bahwa nilai *Sig (2 – tailed)* $< \alpha$ atau $0.000 < 0.05$ maka berdasarkan pengambilan keputusan H_0 ditolak dan H_1 diterima yang artinya ada perbedaan hasil belajar terhadap implementasi media pembelajaran Game BeCa untuk mengajarkan materi pecahan pada siswa SDN Gajah 2. Dikarenakan terdapat perbedaan maka dapat dikatakan bahwa ada pengaruh implementasi media pembelajaran Game BeCa untuk mengajarkan materi pecahan terhadap hasil belajar pada siswa SDN Gajah 2.

Saran

Berdasarkan simpulan peneliti menyarankan: 1) Media pembelajaran Game BeCa dapat dikembangkan pada materi jenis pecahan lain seperti pecahan campuran, pecahan desimal, maupun pecahan persen karena media pembelajaran Game BeCa hanya sebatas materi pecahan biasa, 2) Siswa yang terlampaui aktif di kelas hendaknya pendidik mempersiapkan pembelajaran yang mampu mengontrol siswa

seperti melakukan permainan yang dapat mengasah kemampuan siswa dan yang bisa menjawabnya akan mendapatkan *reward*, 3) Pada saat pelaksanaan *pretest* dan *posttest* terlebih dahulu guru memberitahukan kepada siswa jika saat mengerjakan tes tidak boleh menanyakan jawabannya dan harus diam di tempat duduk masing-masing, dan 4) Saat proses pembelajaran siswa akan merasa bosan jika hanya mendengarkan dan berdiskusi saja sehingga guru dapat melakukan *ice breaking* di sela-sela pembelajaran berlangsung untuk kembali membangkitkan semangat dan menciptakan suasana belajar yang ceria dan menyenangkan untuk siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Arianti, Ayu Triska. (2022). *Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Game BeCa Materi Pecahan Untuk Siswa SD*. Skripsi. Jombang: STKIP PGRI Jombang
- Arsyad, Azhar. (2019). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada
- Hayyatunnisa. (2022). *Pengaruh Penggunaan Media Brosur Berbasis Game Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Matematika Kelas V di MIN 4 Banjar*. Skripsi. Banjarmasin: Universitas Islam Negeri Antasari
- Karso., dkk. (2008). *Pendidikan Matematika di SD*. Jakarta: Universitas Terbuka, (online), <http://repository.ut.ac.id/4137/>
- Nafiatin, Ririn. (2015). *Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif Pada Materi Operasi Hitung Pecahan Kelas 6 SDI Almaarif 02 Singosari*. Skripsi. Malang: UIN Maulana Malik Ibrahim
- Salsabila, Unik Hanifah & Agustian, Niar. (2021). *Peran Teknologi Pendidikan Dalam Pembelajaran*. Islamika: Jurnal Keislaman dan Ilmu Pengetahuan, 3(1), 123-133. <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/islamika> diunduh tanggal 3 Maret 2023
- Sudjana, Nana. (2007). *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algesindo
- Sudjana, Nana. (2011). *Dasar-Dasar Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Sinar Baru Algesindo Offset
- Sugiyono. (2013). *Statistika Untuk Penelitian*. Bandung: Alfabeta
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta

Biografi Penulis

Nike Zannuba Rahma

Penulis adalah mahasiswa Program Studi Pendidikan Matematika Universitas PGRI Jombang. Pendidikan terakhir penulis adalah Program Sarjana (S1) Pendidikan Matematika Universitas PGRI Jombang lulus tahun 2024.