



## EFEKTIVITAS PENGGUNAAN MEDIA *BOARD GAME* TERHADAP PENINGKATAN HASIL BELAJAR SISWA

Hadi Gunawan Sakti<sup>1</sup>, Baiq Sarlita Kartiani<sup>2</sup>

Program Studi Teknologi Pendidikan, FIPP, Universitas Pendidikan Mandalika

Email: [gunawansakti33@gmail.com](mailto:gunawansakti33@gmail.com)

**Abstract:** *Based on observations made at SMKN 1 Lingsar, it was found that the learning process still uses conventional methods and modules as learning media so that student interest and learning outcomes are low. To overcome this, interesting and fun learning is applied, one of which is by using the learning media "Board game" with the hope of improving student learning outcomes. The purpose of this study is to determine the effectiveness of using Board Game Media in improving the learning outcomes of Class X Students in English Language Subjects at SMKN 1 Lingsar, West Lombok Regency for the 2021/2022 academic year. The data collection methods used in this study are tests as the main method, observation and documentation as complementary methods. The data analysis technique uses the t-test formula. The results of the analysis obtained a tcount value of 10.33 and a ttable value at a significant level of  $0.05\% = 2.056$  with  $d.b (N-1) = 26-1 = 25$  thus that the tcount value is greater than the ttable ( $10.33 > 2.056$ ). This means that the null hypothesis is rejected and the alternative hypothesis is accepted which reads: There is an Effectiveness of Using Board Game Media on Improving Learning Outcomes in English Subjects for Class X Students of SMKN 1 Lingsar in the 2022/2023 Academic Year. So it can be concluded that the results of this study are "Significant".*

**Keywords:** *Learning Media, Board Game, Learning Outcomes.*

**Abstrak:** Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di SMKN 1 Lingsar didapati bahwa proses pembelajaran masih menggunakan metode konvensional serta modul sebagai media pembelajarannya sehingga minat dan hasil belajar siswa rendah. Untuk mengatasi hal tersebut maka diterapkan pembelajaran yang menarik dan menyenangkan salah satunya adalah dengan menggunakan media pembelajaran "Board game" dengan harapan dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Adapun tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui Efektivitas dari penggunaan Media Board Game Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas X Pada Mata Bahasa Inggris Di SMKN 1 Lingsar Kabupaten Lombok Barat Tahun Ajaran 2021/2022. Metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah Tes sebagai metode pokok, observasi dan dokumentasi sebagai metode pelengkap. Teknik analisis data menggunakan rumus t-test. Hasil analisis diperoleh nilai  $t_{hitung}$  sebesar 10,33 dan nilai  $t_{tabel}$  pada taraf signifikan  $0,05\% = 2,056$  dengan  $d.b (N-1) = 26-1 = 25$  dengan demikian bahwa nilai  $t_{hitung}$  lebih besar dari  $t_{tabel}$  ( $10,33 > 2,056$ ). Hal ini berarti hipotesis nihil ditolak dan hipotesis alternative diterima yang berbunyi : Adanya Efektivitas Penggunaan Media Board game Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran Bahasa Inggris Siswa Kelas X SMKN 1 Lingsar Tahun Pelajaran 2022/2023. Sehingga dapat disimpulkan bahwa hasil penelitian ini adalah "Signifikan".

**Kata Kunci:** Media Pembelajaran, Board Game, Hasil Belajar.

### LATAR BELAKANG

Teknologi Pendidikan adalah kajian dan praktik etis untuk memfasilitasi belajar dan memperbaiki kinerja dengan menciptakan, menggunakan, dan mengelola proses sumber-sumber teknologi yang sesuai Jannuszewski dan Molenda (dalam arsyad, 2016:7). Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di SMKN 1 Lingsar terdapat permasalahan berupa pembelajaran yang monoton, guru masih menggunakan media cetak seperti buku paket, akibatnya banyak siswa yang kurang memahami materi dalam proses belajar mengajar sehingga menyebabkan rendahnya hasil belajar siswa. Untuk mengatasi masalah tersebut, perlu diterapkan strategi pembelajaran yang tepat dan menarik agar dapat membantu siswa dalam memahami materi dan membuat proses pembelajaran lebih menyenangkan. Untuk mengatasi permasalahan di atas maka dilakukan inovasi pembelajaran diantaranya penggunaan media pembelajaran yang



memudahkan penyampaian materi dan penggunaan teknik mengajar yang variatif sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa dan membuat suasana belajar nyaman dan menyenangkan agar tujuan pembelajaran dapat tercapai secara efektif.

## KAJIAN TEORI

Kata media berasal dari bahasa latin *medius* secara harfiah berarti ‘tengah’, ‘perantara’, atau ‘pengantar’. Menurut Gerlach & Ely (2007:3) mengatakan bahwa media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap. Media pembelajaran menurut Kemp & Dayton (1988:3) dapat memenuhi tiga fungsi utama apabila media itu digunakan untuk perorangan, kelompok, atau kelompok pendengar yang besar jumlahnya, yaitu: (1) Motivasi minat atau tindakan, (2) Menyajikan informasi, dan (3) Memberi instruksi. Menurut Gerlach & Ely (2007:5) mengemukakan tiga ciri media yang merupakan petunjuk mengapa media digunakan dan apa-apa saja yang dapat dilakukan oleh media yang mungkin guru tidak mampu (atau kurang efisien) melakukannya. (1) Ciri fiksatif (*ixative property*), ciri ini menggambarkan kemampuan media merekam, menyimpan, melestarikan, dan merekonstruksi suatu peristiwa atau objek. (2) Ciri manipulative (*manipulative property*), transformasi suatu kejadian atau objek dikemungkinan karena media memiliki ciri manipulatif. Kejadian yang memakan waktu berhari-hari dapat disajikan kepada siswa dalam waktu dua atau tiga menit dengan teknik pengambilan gambar *time-lapse recording*. (3) Ciri distributif (*distributive property*), ciri distributif dari media memungkinkan suatu objek atau kejadian ditranportasikan melalui ruang.

Kelebihan dari media *Board Game* menurut Sadiman (2009:78) Permainan *Board Game* adalah sesuatu yang menyenangkan untuk dilakukan dan sesuatu yang menghibur. Proses kegiatan belajar mengajar menjadi lebih baik dan efektif sehingga memungkinkan adanya partisipasi aktif dari siswa untuk belajar. Dengan menggunakan media *Board Game* dapat membantu siswa agar lebih mudah memahami dan mengingat materi yang di ajarkan. Adapun kekurangan *Board Game* menurut Sadiman (2009: 79) karena asyik, atau karena belum mengenai aturan / teknis pelaksanaan. membutuhkan durasi waktu yang lama, jika durasi waktu yang diberikan sedikit maka kurang efisiensi dalam mengaplikasikan permainan setiap kelompok harus menunggu giliran kelompok lain.

Menurut Purwanto (2010: 38) hasil belajar merupakan perubahan perilaku siswa akibat belajar. Sedangkan menurut Rusmono (2017: 10) hasil belajar adalah perubahan perilaku individu yang meliputi ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik. Berdasarkan kedua pendapat para ahli diatas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki siswa setelah mengikuti pelajaran yang mencakup ranah kognitif, afektif dan psikomotorik yang diukur melalui evaluasi maupun hasil.

Mohammad Surya (2014:120) mengemukakan hasil belajar dapat dikelompokkan kedalam tiga domain, yaitu kognitif, afektif, dan psikomotor. Setiap domain disusun menjadi beberapa jenjang kemampuan. mulai dari hal yang sederhana sampai dengan hal yang kompleks. Adapun faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar menurut Mardianto (2012: 49) antara lain meliputi faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal terdiri dari faktor fisiologis dan faktor psikologis. Kemudian yang termasuk faktor eksternal yakni faktor lingkungan dan faktor instrumental.

Dari permasalahan di atas, sehingga menarik perhatian untuk melakukan penelitian tentang.” Efektivitas Penggunaan media *Board Game* Terhadap Peningkatan hasil belajar siswa

pada mata pelajaran Bahasa Inggris siswa kelas X di SMKN 1 Lingsar Tahun Pelajaran 2022/2023?

## METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan jenis penelitian kuantitatif eksperimen yaitu metode penelitian kuantitatif yang digunakan untuk mengetahui pengaruh variabel atau hasil dalam kondisi yang terkendalikan Sugiyono (2015:24). Desain penelitian eksperimen yang digunakan dalam penelitian ini adalah "*nonequivalent control group*". Desain dalam penelitian ini terdapat *post-test* kelas kontrol belum diberikan perlakuan dan *post-test* kelas eksperimen setelah diberikan perlakuan. Kelas eksperimen adalah kelas yang disengaja untuk diberikan seperangkat perlakuan menggunakan media *Board Game*. Dengan rancangan yang digunakan sebagai berikut.

**Gambar 1.** Rancangan Penelitian

$\frac{E \ X \ O1}{K \ O2}$
-----------------------------

Keterangan

E = Kelas Eksperimen

K = Kelas Kontrol

X = Perlakuan/ *treatmen* kelas eksperimen yang memberikan pembelajaran menggunakan media *Board Game*

O1 = Nilai tes kelas eksperimen

O2 = Nilai tes kelas kontrol

Selanjutnya, populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas: obyek/subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya Sugiyono (2017:117). Berdasarkan penjelasan diatas maka populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas X di SMKN 1 Lingsar.

Menurut Sugiyono (2010:118) sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Bila populasi besar, dan peneliti tidak mungkin mempelajari semua yang ada pada populasi, misalnya karena keterbatasan dana, tenaga dan waktu, maka peneliti dapat menggunakan sampel yang diambil dari populasi itu. Berdasarkan hal tersebut, maka sampel dalam penelitian ini adalah siswa kelas X Kuliner yang berjumlah 52 siswa terdiri dari 2 kelas yaitu kelas X Kuliner A dan kelas X Kuliner B. Teknik pengambilan sampel adalah teknik simpel random sampling karena pengambilan anggota sampel dari populasi dilakukan secara acak tanpa memperhatikan strata yang ada dalam populasi itu Sugiyono (2016:129).

Tes instrument penelitian ini merupakan tes hasil belajar yang digunakan yaitu tes objektif pilihan ganda, karena jawaban dari tes objektif antara benar atau salah da skronya 1 dan 0. Menurut Sugiyono (2013:148) instrument penelitian adalah suatu alat yang digunakan untuk mengukur fenomena alam maupun sosial yang diminati. Jumlah instrument yang digunakan tergantung pada jumlah variabel yang akan diteliti. Adapun menurut Noor (2012:101) instrument pengukur variable jikadi dipahami dari sisi variable adalah proses menghubungkan konsep /konstruk dengan fakta empiris (realita). Dari sisi fakta, pengukur variabel adalah pemberian bilangan atau simbol pada peristiwa empiris.

Teknik analisis data dalam penelitian merupakan suatu proses dalam pengumpulan data untuk mendapatkan hasil yang valid. Adapun menurut Musfiqon (2012:115) pengumpulan data

merupakan kegiatan melelahkan dalam proses penelitian. Selain memerlukan kejelian dan ketepatan, peneliti dituntut mampu memilah data premier dan data skunder.

Sugiyono (2010: 147) mengatakan bahwa “analisis data adalah mengelompokkan data berdasarkan variabel dan jenis responden, menyajikan data tiap-tiap variabel yang diteliti, melakukan perhitungan untuk menguji hipotesis yang telah ditunjukkan”. Adapun rumus uji- t IV yang digunakan adalah sebagai berikut.

$$t = \frac{Mk - M2}{\sqrt{\frac{\sum b^2}{N(N-1)}}}$$

Keterangan:

Mk = Mean dari kelompok kontrol

M2 = Mean dari kelompok eksperimen

B<sup>2</sup> = Jumlah kuadrat deviasi antara mean perbedaan

N = Jumlah subjek pada sampel (Hadi 2015:243).

## HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Adapun hasil pengujian hipotesis dalam penelitian ini menggunakan rumus t-tes yang digunakan untuk analisis data sebagai berikut:

$$\begin{aligned} t &= \frac{MK - M2}{\sqrt{\frac{\sum b^2}{N(N-1)}}} \\ &= \frac{71,53 - 88,07}{\sqrt{\frac{1686,123}{26(26-1)}}} \\ &= \frac{-16,54}{\sqrt{\frac{1686,123}{650}}} \\ &= \frac{-16,54}{\sqrt{2,59}} \\ &= \frac{-16,54}{1,60} \\ &= 10,33 \end{aligned}$$

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan di SMKN 1 Lingsar yang menjadi populasi pada penelitian ini adalah seluruh siswa kelas X SMKN 1 Lingsar tahun ajaran 2022/2023 yaitu X kuliner A dan X kuliner B pada penelitian ini menggunakan sampel karena populasi relatif banyak maka penelitian ini disebut teknik random sampling. Pada pertemuan awal kelas yang dijadikan sebagai kelas kontrol diberikan tes untuk mengetahui pemahaman awal tentang materi sebelum diberikan perlakuan. Berdasarkan hasil rekapitulasi skor nilai mean kelas kontrol sebesar 71,53 sebagian siswa mendapat nilai rendah, sedangkan skor mean kelas eksperimen setelah diberikan perlakuan dan diberikan tes untuk mengetahui sejauh mana



kemampuan siswa menguasai materi yang sudah diberikan dengan bantuan Media *Board Game*, skor mean kelas eksperimen adalah 88,07.

Berdasarkan hasil analisis data dimana  $t\text{-hitung} > t\text{-tabel}$  yaitu  $10,33 > 2,056$  dengan taraf signifikan 0,05% dengan  $d.f = N-1 = 26-1 = 25$ , sesuai dengan analisis data yang telah diperoleh melalui penelitian dengan menggunakan rumus t-test, ternyata hipotesis nihil ( $H_0$ ) yang telah diajukan ditolak dan sebaliknya hipotesis alternatif ( $H_a$ ) diterima, maka dari itu dapat ditarik kesimpulan bahwa “Terdapat Efektivitas Penggunaan Media Board game Terhadap Meningkatkan Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran Bahasa Inggris Siswa Kelas X SMKN 1 Lingsar Tahun Pelajaran 2022/2023”.

Berdasarkan hasil penelitian tersebut dapat diketahui bahwa penerapan Media Board Game memiliki efektivitas untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik. Di lihat dari uji hipotesis yang diperoleh menggunakan independen sample t-Test menunjukkan nilai sig. (2-tailed)  $a$  atau  $0,000 < 0,05$  untuk motivasi. Untuk hasil belajar menunjukkan nilai sig. (2-tailed)  $a$  atau  $0,013 < 0,05$ .

Berdasarkan hal tersebut penelitian yang relevan pada sebelumnya pada penelitian Yuli Rusiana, 2014, Penelitian yang berjudul “Penggunaan Media Kokami Mata Pelajaran IPA untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas VA SDN Darungan 01 Kecamatan Tanggul Kabupaten Jember”. Adapun persamaan dari penelitian Yuli Rusiana dengan penelitian ini yaitu terdapat pada variabel Y yaitu pengukuran terhadap hasil belajar siswa dan perbedaan pada penelitian ini adalah pelajaran, tingkat jenjang Pendidikan dan waktu lokasi penelitian. Dengan demikian Efektivitas Penggunaan Media *Board Game* dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa, memberikan kesempatan bagi siswa agar lebih aktif dan menyenangkan dalam proses pembelajaran tidak hanya mendengarkan guru menyampaikan materi, guru hanya memberikan bantuan secara berkala untuk merangsang siswa agar mau belajar secara mandiri sehingga tujuan pembelajaran tercapai dan hasil belajar siswa meningkat.

## KESIMPULAN

Berdasarkan rumusan masalah pada penelitian ini, dapat disimpulkan bahwa Ada Efektivitas penggunaan Media *Board Game* dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas X Pada Mata Pelajaran Bahasa Inggris di SMKN 1 Kabupaten Lombok Barat Tahun Pelajaran 2022/2023. Hal ini dapat dilihat dari hasil penelitian yaitu hasil analisis data pada bab IV membuktikan bahwa nilai  $t\text{-hitung}$  lebih besar dari nilai  $t\text{-tabel}$  ( $10,33 > 2,056$ ) yang berarti hasil penelitian ini signifikan. Ini berarti semakin sering guru memberikan materi dengan Media *Board Game* maka dapat meningkatkan hasil belajar.

## DAFTAR PUSTAKA

- Noor, Juliansyah. 2012. *Metodologi Penelitian*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Sugiyono, 2015. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono, 2017. *Metode Penelitian dan Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D)*. Bandung: Alfabeta
- Sugiyono. 2013. *Metode Penelitian Kuantitatif kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sadiman, Arief S. (2009). *Media Pendidikan Surakarta*: PT. Raja Grafindo Persada
- Kemp, J.E & D.K Dayton. *Planning And Producing Instructional Media*. Fifth Edition. New York: Harper and Row Publisher, Inc., 1988.
- Arsyad, A. (2016). *Media Pembelajaran*. Jakarta: P.T Raja grafindo Persada
- Gerlach dan Elly. (2007). *Pengertian Media* Jakarta. PT. Raja Grafindo Persada



- Sugiyono. (2010). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D*. Bandung: Alfabeta.
- Musfiqon, M.2012. *Panduan Lengkap Metodologi Penelitian Pendidikan*. Jakarta:Prestasi Pustaka
- Noor, Juliansyah. (2011). *Metodologi Penelitian*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Hadi, Cipta S.2015. *Statistik*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar Offset.
- Rusiana, Y. (2014). *Pengaruh Media Kokami (Kotak dan Kartu Misteri) Pada Mata Pelajaran IPA Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas Va SDN Darungan 01 Kecamatan Tanggul Kabupaten Jember. (online):*
- Purwanto. (2010). *Evaluasi Hasil Belajar*. Yogyakarta: Pustaka pelajar.
- Rusmono. (2017). *Strategi Pembelajaran Dengan Problem Based Learning Itu Perlu*. Bogor: Penerbit Ghalia Indonesia.
- Surya, M. (2014). *Psikologi Guru Konsep & Aplikasi*. Bandung: Alfabeta.
- Mardianto. (2012). *Psikologi Pendidikan*. Medan: Perdana Publishing.