

Pengembangan Media *Board Game* Jumanji Matematika pada Materi Bilangan Kelas VII SMP

Aldelia Manasika Putri¹, Danang Setyadi²

^{1,2} Program Studi Pendidikan Matematika, Fakultas Keguruan Ilmu Pendidikan, Universitas Kristen Satya Wacana,
Jl. Diponegoro 52-60 Salatiga
202017032@student.uksw.edu

Abstract

This study aims to develop a media board game jumanji mathematics in number material grade VII SMP which is valid, practical and effective. The type of this study is Research and Development (R&D) using the ADDIE model (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation). The subjects of this study were 11 students of class VII SMP. The media board game jumanji mathematics has passed the validity test, which resulted in a percentage of 79.67% with a very good category. This media was also tested for practicality with a percentage of 88.75% in the very good category. The paired sample t-test produces a significance value of 0.000 less than 0.05 with an average posttest that was better than the pretest. This is supported by the results of the percentage of student responses that obtained a percentage of 94.88% with very good category. This research can be concluded that the media board game jumanji mathematics is declared valid, practical, and effective.

Keywords: R&D, board game, jumanji mathematics, numbers.

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media *board game* jumanji matematika pada materi bilangan kelas VII SMP yang valid, praktis dan efektif. Jenis penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan atau *research and development* (R&D) dengan menggunakan model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Subjek penelitian ini adalah peserta didik kelas VII SMP sebanyak 11 peserta didik. Media *board game* jumanji matematika telah melalui uji kevalidan yaitu menghasilkan persentase 79,67% dengan kategori sangat baik. Media ini juga diuji kepraktisan dengan persentase 88,75% dalam kategori sangat baik. Uji *paired sample t-test* menghasilkan nilai signifikansi 0,000 kurang dari 0,05 dengan rata-rata *posttest* lebih baik dari *pretest*. Hal ini didukung dengan adanya hasil persentase respon peserta didik yang memperoleh persentase 94,88% dengan kategori sangat baik. Penelitian ini dapat disimpulkan bahwa media *board game* jumanji matematika dinyatakan valid, praktis dan efektif.

Kata kunci: pengembangan, *board game*, jumanji matematika, bilangan.

Copyright (c) Aldelia Manasika Putri, Danang Setyadi

Corresponding author: Aldelia Manasika Putri

Email Address: 202017032@student.uksw.edu (Jl. Diponegoro 52-60 Salatiga)

✉ Received 08 July 2021, Accepted 29 June 2022, Published 14 July 2022

PENDAHULUAN

Matematika merupakan pola berpikir yang mampu meyakinkan logika, sehingga dapat diartikan tepat, jelas beserta representasi akurat pada simbol (Johnson & Rising, 1972). Selain itu matematika dapat diartikan sebagai simbolis yang memiliki dua fungsi yaitu fungsi praktis dan fungsi teoritis. Fungsi praktis adalah rencana saat merumuskan, menafsirkan lalu mengerjakan pemecahan kasus, sedangkan fungsi teoritis adalah cara untuk memudahkan proses bekerja atau berpikir (Ratnaningtyas, 2013). Matematika memiliki beberapa materi salah satunya materi bilangan.

Bilangan merupakan objek dalam matematika yang bersifat abstrak dan memiliki elemen yang tidak dapat didefinisikan (Lestari, 2018). (MARYATI, 2019) menyatakan bahwa bilangan memiliki komponen utama yang berguna dalam menggambarkan seberapa banyak anggota dalam suatu himpunan. Bilangan mempunyai suatu konsep yang dapat digunakan saat pemecahan masalah

pengukuran, yang biasanya dapat disimbolkan dalam bentuk angka.

Namun demikian, fakta menunjukkan bahwa kemampuan peserta didik dalam menjawab soal terkait materi bilangan masih rendah. Hal ini dapat dilihat dari hasil ujian nasional SMP tahun 2018/2019 pada tingkat nasional, dimana pada materi ini hanya memperoleh 38,51% peserta didik yang menjawab benar (Puspendik 2019). Melalui hasil observasi di SMP Negeri 1 Karanggede pada materi bilangan hanya memperoleh 39,72%. Berdasarkan data tersebut masih banyak peserta didik yang mengalami kesulitan dalam menjawab soal terkait materi bilangan.

Kenyataan tersebut mengindikasikan perlunya seorang guru untuk menciptakan pembelajaran yang menyenangkan agar peserta didik tidak bosan dan mampu menerima materi yang telah disampaikan dengan baik, sehingga peserta didik lebih menguasai materi tersebut. Salah satu upaya yang dapat dilakukan adalah dengan menggunakan media pembelajaran (Rifandi, 2013).

Media pembelajaran merupakan sebuah media yang digunakan dalam pendidikan sehingga memiliki kegunaan untuk membantu proses pembelajaran (Sanaky, 2013). Media pembelajaran sangat membantu peserta didik dalam proses belajar. (Arsyad, 2011) menyatakan bahwa media pembelajaran dapat dibuat sedemikian rupa agar mempermudah proses kegiatan belajar mengajar. Media pembelajaran sangat bermanfaat bagi guru ataupun peserta didik.

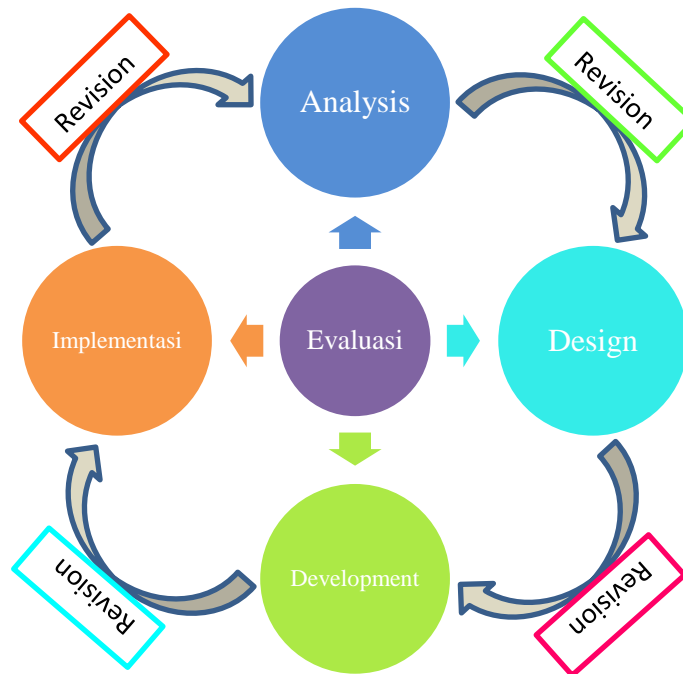
Salah satu media pembelajaran yang dapat dibuat yaitu media *board game*. Menurut (PERDANA, 2018), *board game* merupakan suatu alat atau media permainan yang bisa digunakan secara berkelompok. Selain itu *board game* memiliki berbagai macam komponen dalam lingkungan peserta didik yang dapat mempengaruhi proses pembelajaran, seperti penyalur informasi dan mendukung kegiatan pembelajaran (Sadiman, 2018). Media *board game* dapat dibuat secara menarik, agar bisa membantu peserta didik dalam menumbuhkan keaktifan dari setiap kelompok serta dapat dijadikan sebagai salah satu sarana dalam pengembangan komunikasi peserta didik.

Media *board game* yang dapat dikembangkan yaitu media *board game jumanji*. Media *board game jumanji* sudah dikembangkan oleh beberapa peneliti antara lain (Prayoga, 2019), (Prasetyo & Wijaya, 2019) dan (ZUHRIYAH, 2019). Hasil penelitian ketiga penelitian tersebut memiliki beberapa kesamaan yaitu tampilan pada permainan jumanji didesain dengan gambar yang menarik, mampu meningkatkan hasil belajar pada aspek pengetahuan dan peserta didik dapat menjawab soal dengan waktu yang singkat.

Namun demikian *board game* yang dikembangkan oleh beberapa peneliti tersebut masih memiliki kekurangan yaitu soal tantangan yang digunakan tidak disebutkan dan pembelajaran yang digunakan dalam *board game jumanji* masih menggunakan pembelajaran yang berbeda-beda. Selain itu, media *board game jumanji* sudah pernah dikembangkan dalam versi pembelajaran lain. Hal-hal diatas melatarbelakangi peneliti untuk mengembangkan media *board game jumanji* pada pembelajaran matematika yang belum pernah dikembangkan. Sehingga hal inilah yang mendorong peneliti untuk mengembangkan *board game jumanji matematika* pada materi bilangan. Penelitian ini menghasilkan media *board game jumanji matematika* yang valid, praktis dan efektif.

METODE

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian *Research and Development* atau penelitian dan pengembangan. Produk yang dihasilkan melalui penelitian ini adalah media *board game* jumanji matematika pada materi bilangan untuk peserta didik kelas VII SMP. Pengembangan ini menggunakan model ADDIE. Model ADDIE memiliki lima tahap yaitu *Analysis*, *Design*, *Development*, *Implementation*, *Evaluation* yang dapat dilihat pada gambar 1.



Gambar 1. Bagan Alur Penelitian

Tahap pertama adalah tahap analisis, tahap ini dilakukan untuk menganalisis media yang digunakan sesuai dengan kebutuhan dan kompetensi peserta didik. Kedua, tahap desain yaitu mendesain produk media pembelajaran berupa media *board game* jumanji matematika. Tahap ketiga yaitu pengembangan dilakukan dengan mencetak media *board game* jumanji matematika lalu divalidasi kepada validator. Selanjutnya tahap keempat adalah implementasi dimana media *board game* jumanji matematika akan diuji cobakan kepada peserta didik. Tahap terakhir yaitu evaluasi yang merupakan tahap untuk mengetahui pengaruh hasil belajar peserta didik dengan menggunakan data *pretest*, *posttest* dan lembar respon peserta didik. Penelitian pengembangan media *board game* jumanji matematika diuji cobakan kepada 11 peserta didik kelas VII SMP. Teknik pengumpulan data yang digunakan berupa lembar penilaian validasi, lembar penilaian kepraktisan, *pretest*, *posttest*, lembar respon peserta didik dan dokumentasi.

HASIL DAN DISKUSI

Penelitian ini menghasilkan media *board game* jumanji matematika pada materi bilangan. Pengembangan ini menggunakan model ADDIE, langkah-langkah dalam pembuatan media *board game*

jumanji matematika yaitu sebagai berikut.

Analysis (Analisis)

Analisis yang digunakan dalam media *board game* jumanji yaitu analisis kebutuhan. Peneliti menggunakan analisis kebutuhan untuk mengetahui kompetensi yang harus dipelajari oleh peserta didik agar dapat meningkatkan prestasi belajar. Pada tahap ini, peneliti melakukan analisis terhadap beberapa media *board game* jumanji yang telah dikembangkan oleh peneliti terdahulu sehingga menemukan beberapa kekurangan mengenai media *board game* jumanji dan mampu memberikan solusi pada penelitian ini. Selain itu pembelajaran yang digunakan dalam *board game* jumanji masih menggunakan pembelajaran yang berbeda. Peneliti menganalisis materi yang akan digunakan melalui web resmi dari dinas pendidikan, yang dilihat yaitu data hasil Ujian Nasional tingkat SMP tahun 2018/2019 pada tingkat nasional dan diperoleh hasil bahwa kemampuan peserta didik dalam menjawab soal terkait materi bilangan masih rendah hanya memperoleh 38,51% peserta didik yang menjawab benar (Puspendik 2019). Berdasarkan analisis tersebut, materi yang digunakan pada pengembangan media *board game* jumanji matematika adalah materi bilangan. Sehingga dibutuhkan media pembelajaran yang dapat membantu peserta didik dalam berlatih soal pada materi bilangan. Selain dapat berlatih soal pada materi bilangan, juga dapat digunakan peserta didik untuk belajar secara berkelompok.

Design (Desain)

Tahap Desain adalah tahap untuk menganalisis rancangan desain yang dibuat oleh peneliti. Pada tahap ini, peneliti merancang desain media yang digambar dikertas lalu mencari referensi gambar yang dibutuhkan selanjutnya mendesain menggunakan aplikasi CorelDraw X7.

Papan Permainan Jumanji Matematika

Papan permainan adalah komponen yang paling penting dalam media *board game* jumanji matematika. Fungsi papan ini sebagai tempat jalannya permainan. Papan permainan ini terdiri dari 68 kotak, masing-masing warna memiliki 17 kotak. Ukuran papan permainan mempunyai panjang 26 cm dan lebar 26 cm. Bahan yang digunakan pada papan permainan ini yaitu kertas ivory 260. Hasil desain dapat dilihat pada Gambar 2.



Gambar 2. Papan Permainan Bagian Depan dan Belakang

Pion Permainan, Reward, dan Bom

Pion merupakan bagian penting dalam permainan *board game* jumanji matematika. Pion digunakan untuk menjalankan permainan dari start menuju titik tengah pada *board game*. Pion didesain dengan bentuk matahari dan awan serta menggunakan bahan dasar akrilik. Reward digunakan ketika peserta didik berhasil menjawab kartu tantangan (soal) dengan benar sedangkan bom diberikan ketika peserta didik tidak bisa menjawab kartu tantangan (soal). Bahan yang digunakan pada reward dan bom yaitu kertas ivory 260. Desain Pion dapat dilihat pada Gambar 3, Desain Reward dapat dilihat pada Gambar 4, dan Desain Bom dapat dilihat pada Gambar 5.



Gambar 3. Pion Permainan



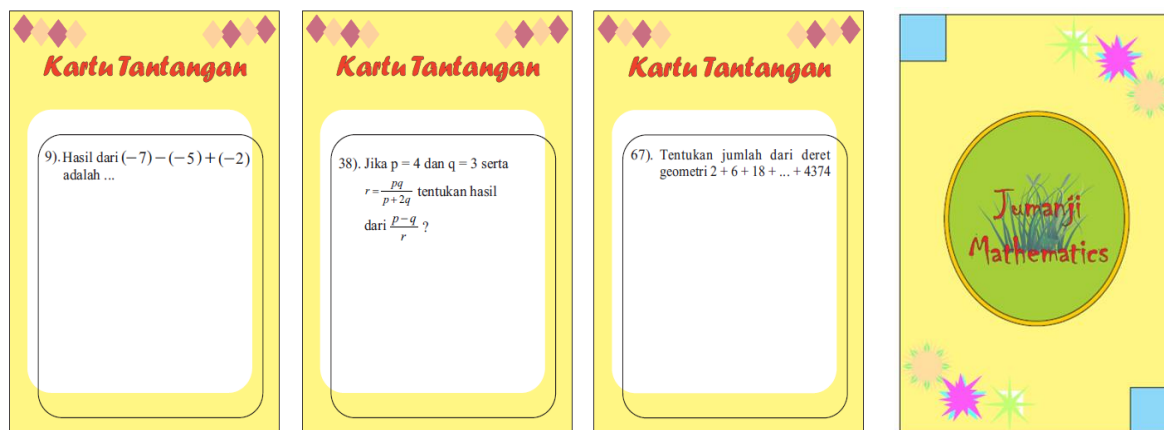
Gambar 4. Reward



Gambar 5. Bom

Kartu Tantangan (Soal)

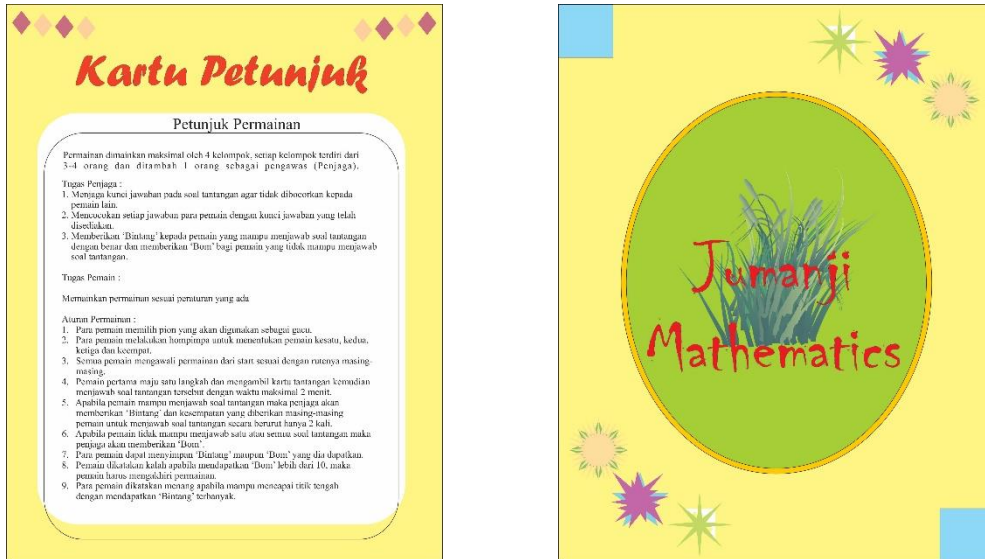
Kartu tantangan terdiri dari 68 soal, setiap kartu tantangan memiliki soal yang berbeda-beda. Dalam kartu tantangan memiliki tingkat kesulitan yaitu LOTS, MOTS dan HOTS. Kartu tantangan ini dicetak menggunakan kertas ivory 260. Ukuran kartu ini yaitu panjang 9 cm dan lebar 6 cm. Desain kartu tantangan terdapat pada Gambar 6.



Gambar 6. Kartu Tantangan Bagian Depan dan Belakang

Kartu Petunjuk (Aturan Permainan)

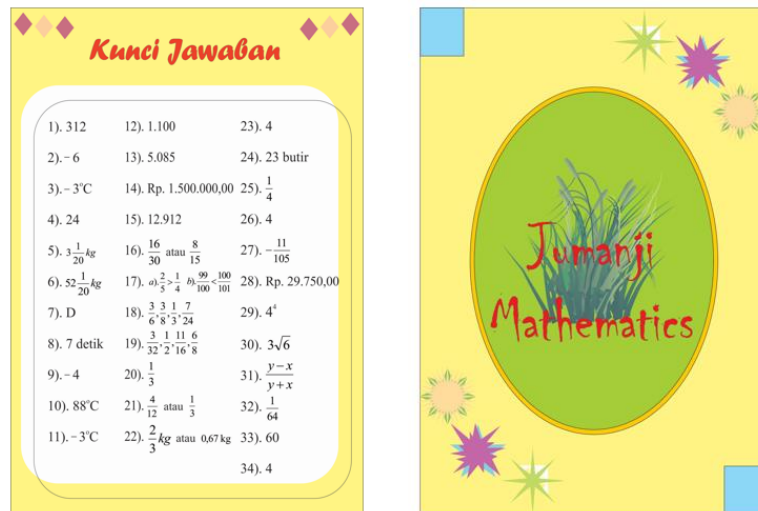
Board game jumanji matematika dimainkan secara berkelompok setiap kelompok terdiri dari 3 sampai 4 orang peserta didik. Tujuannya agar *board game* jumanji ini dapat dimainkan secara efektif, selain itu peserta didik dapat berinteraksi terhadap peserta didik lain dalam satu kelompoknya. Pada kartu petunjuk (aturan permainan) terdapat penjelasan tugas penjaga kunci jawaban dan cara bermain dari media *board game* jumanji matematika. Desain kartu petunjuk (aturan permainan) dapat dilihat pada Gambar 7.



Gambar 7. Kartu Petunjuk (aturan permainan) Depan dan Belakang

Kunci Jawaban

Kunci jawaban terbagi menjadi 2, kunci jawaban yang pertama terdiri dari nomor 1-34 jawaban sedangkan kunci jawaban yang kedua terdiri dari nomor 35-68. Kunci jawaban ini berguna untuk mencocokkan jawaban peserta didik. Bahan dari kartu jawaban ini yaitu menggunakan kertas ivory 260. Desain kartu jawaban dapat dilihat pada Gambar 8.



Gambar 8. Kunci Jawaban Kartu Tantangan (soal) Depan dan Belakang

Tampilan Kemasan Board Game Jumanji

Kemasan board game jumanji berbahan dasar karton box dengan dilapisi sticker vinyl doff. Pada bagian depan dan belakang terdapat logo “Jumanji Mathematics”. Bagian kiri terdapat kata-kata motivasi yang dikutip dari “Ginia A.Davis”. Pada samping kanan terdapat contact person dan nama pengembang media. Terdapat logo dari universitas, fakultas dan prodi, serta tulisan “Pend. Matematika” pada bagian bawah. Bagian atas terdapat kata-kata motivasi “Spirit Of Exploration”. Desain media board game jumanji dapat dilihat pada Gambar 8.

Gambar 8. Kemasan Media *Board Game* Jumanji

Development (Pengembangan)

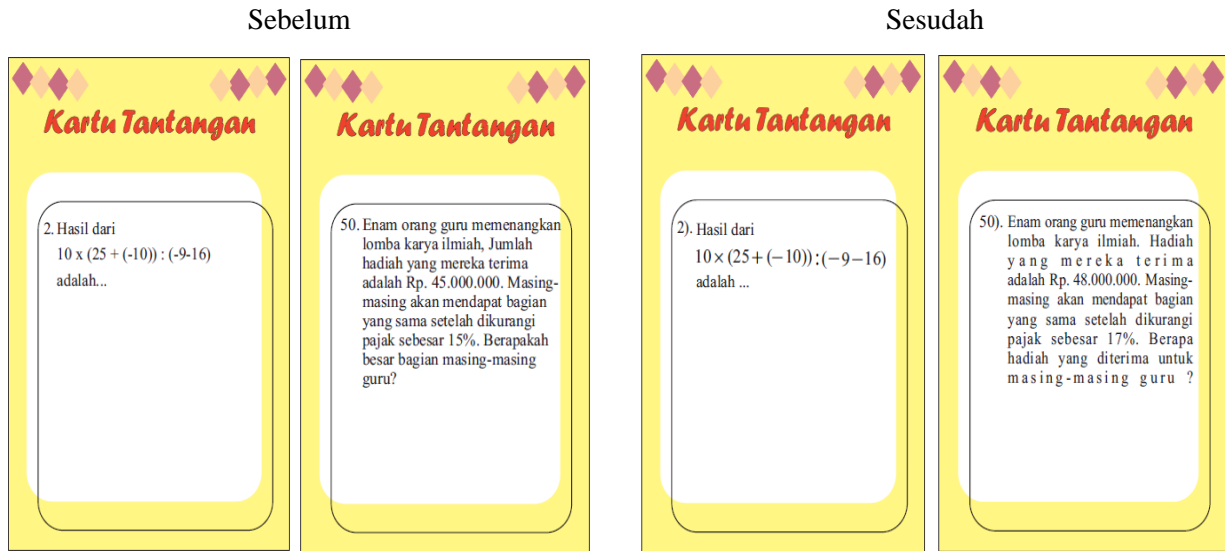
Tahap pengembangan adalah tahap untuk mencetak media *board game* jumanji matematika sesuai dengan desain. Setelah dicetak media ini akan divalidasi oleh validator. Validasi dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui media *board game* jumanji matematika yang dikembangkan layak digunakan sebagai media pembelajaran bagi peserta didik. Data yang dihasilkan diproses agar memperoleh persentase rata-rata kevalidan. Hasil analisis data kevalidan media *board game* jumanji matematika dapat dilihat pada Tabel 1.

Tabel 1. Hasil Analisis Data Kevalidan Media

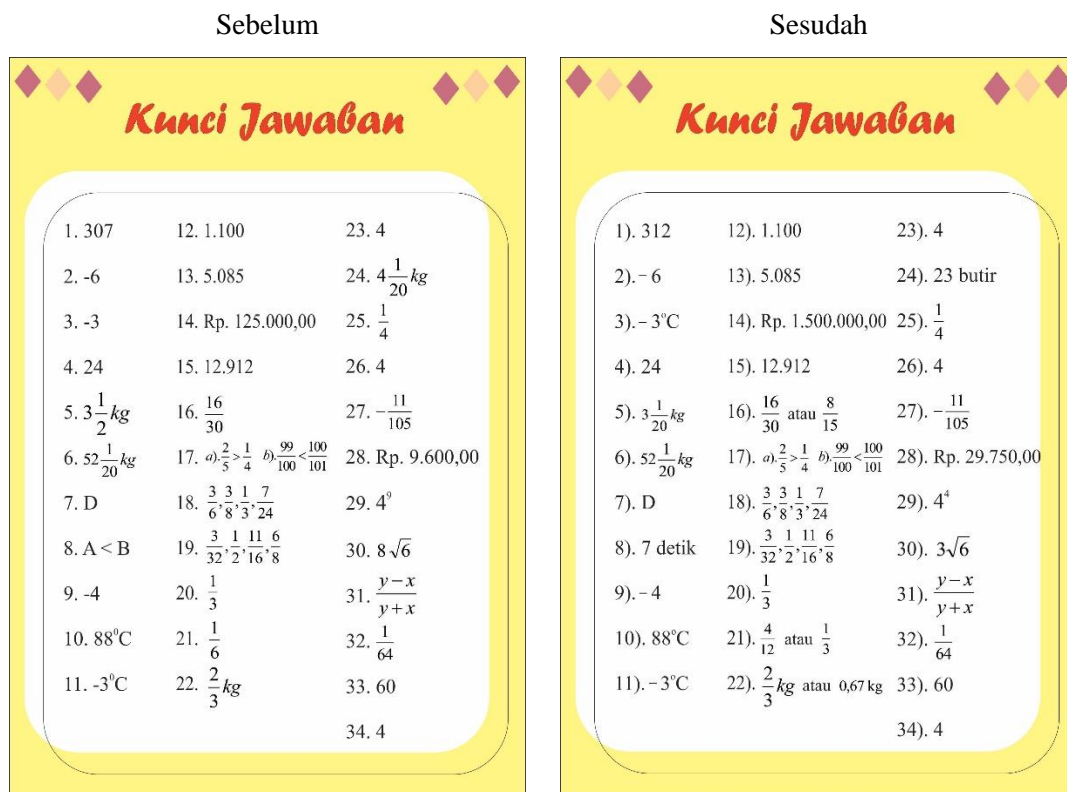
No	Aspek	Persentase	Kategori
1	Materi	75%	Baik
2	Soal	75%	Baik
3	Konstruksi	62,5%	Baik
4	Tampilan	83,3%	Sangat Baik
5	Komponen	100%	Sangat Baik
6	Cara Pemakaian	75%	Baik
7	Keekonomisan	91,6%	Sangat Baik
8	Penggunaan dan pemeliharaan	75%	Baik
	P(s)	79,67%	Sangat Baik

Berdasarkan hasil perolehan Tabel 1 dapat dilihat bahwa media pembelajaran *board game* jumanji matematika memperoleh hasil persentase 79,67% yang lebih dari 75% dengan kategori sangat baik. Berdasarkan hasil persentase yang didapatkan, maka media *board game* jumanji matematika dinyatakan valid.

Terdapat kritik dan saran yang diterima dari validator media *board game* jumanji matematika yaitu sebagai berikut: (1) Mengganti soal tantangan MOTS menjadi LOTS dan HOTS, (2) Menambahkan informasi mengenai kegunaan bom dibagian kartu petunjuk, (3) Penulisan simbol matematika pada kartu tantangan (soal) kurang tepat, (4) Memperbaiki kalimat tanya pada kartu tantangan (soal) kurang tepat. Peneliti melakukan perbaikan dan penyempurnaan media *board game* jumanji matematika sesuai dengan saran dan masukan dari validator. Perbaikan dan penyempurnaan media *board game* jumanji matematika terdapat pada Gambar 10 sampai Gambar 12.



Gambar 10. Kartu Tantangan (soal)



Gambar 11. Kunci Jawaban Kartu Tantangan (soal)



Gambar 11. Kartu Petunjuk (aturan permainan)

Implementation (Implementasi)

Pada tahap ini, dilakukan proses pengolahan data yang didapat dari lembar penilaian kepraktisan yang diisi oleh salah satu dosen Program Studi Pendidikan Matematika UKSW dan salah satu guru SMP. Hasil analisis data kepraktisan media *board game* jumanji matematika dapat dilihat pada Tabel 2.

Tabel 2. Hasil Analisis Data Kepraktisan Media

No	Aspek	Persentase	Kategori
1	Persiapan Penggunaan	87,5%	Sangat Baik
2	Penggunaan	85%	Sangat Baik
3	Pemilihan	93,75%	Sangat Baik
	P(s)	88,75%	Sangat Baik

Hasil dari analisis data kepraktisan media menghasilkan persentase rata-rata 88,75% yang lebih dari 75% dengan kategori sangat baik. Maka disimpulkan bahwa media *board game* jumanji matematika praktis untuk digunakan. Penelitian pengembangan media *board game* jumanji matematika ini sendiri diuji cobakan kepada subjek yaitu 11 orang peserta didik kelas VII SMP. Pengambilan data dilakukan pada bulan Juni 2021.

Evaluation (Evaluasi)

Tahap evaluasi adalah tahap terakhir. Pada tahap ini, dilakukan dengan *Pretest* dan *posttest*. *Pretest* dan *posttest* sendiri berisi 15 soal pilihan ganda tentang materi bilangan. Sebelum dilakukan uji coba peserta didik diberikan tes awal (*pretest*), dilanjutkan dengan memainkan media *board game* jumanji matematika, kemudian diakhiri dengan tes kedua (*posttest*) dan pengisian lembar respon peserta didik. Hasil *pretest* dan *posttest* terdapat pada Tabel 3.

Tabel 3. Hasil dari Pretest dan Posttest

Descriptive Statistics					
	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Pretest	11	13	73	47.55	18.933
Posttest	11	53	86	69.27	11.867
Valid N (listwise)	11				

Dilihat pada Tabel 3. Hasil dari *Pretest* dan *Posttest*, terlihat bahwa rata-rata *posttest* (69,27) lebih baik dari rata-rata *pretest* (47,55). Guna mengetahui keefektifan media pembelajaran *board game jumanji matematika* maka diperlukan uji beda rerata *pretest* dan *posttest*. Untuk memenuhi jenis uji, dilakukan uji normalitas. Hasil uji normalitas terdapat pada Tabel 4.

Tabel 4. Hasil Uji Normalitas

Tests of Normality						
	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	Df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Pretest	.163	11	.200*	.941	11	.533
Posttest	.245	11	.064	.862	11	.061
*. This is a lower bound of the true significance.						
a. Lilliefors Significance Correction						

Hasil Uji Normalitas dapat dilihat menggunakan *Shapiro-Wilk*, karena peneliti menggunakan subjek sebanyak 11 orang peserta didik maka nilai signifikan *pretest* 0,533 dan *posttest* 0,061 dimana hasil tersebut lebih dari 0,05. Hal tersebut dapat disimpulkan bahwa nilai *pretest* dan *posttest* berdistribusi normal, maka uji beda rerata dilakukan dengan menggunakan uji *paired sampel T-Test*. Hasil uji *paired sampel T-Test* di Tabel 5.

Tabel 5. Hasil Uji *Paired Sampel T-Test*

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 - Posttest	-21.727	12.273	3.700	-29.972	-13.482	-5.872	10	.000

Hasil uji *paired sampel T-Test* menunjukkan bahwa sig. (2-tailed) memiliki nilai 0,000 yang artinya nilai signifikansi kurang dari 0,05 atau rata-rata *pretest* dan *posttest* adalah berbeda. Nilai signifikansi kurang dari 0,05 dengan rata-rata nilai *posttest* (69,27) lebih baik dari rata-rata *pretest*

(47,55), sehingga media ini efektif digunakan peserta didik tingkat SMP pada materi bilangan. Penelitian ini juga mendeskripsikan hasil lembar respon peserta didik terhadap media pembelajaran. Hasil analisis data keefektifan respon peserta didik terdapat pada Tabel 6.

Tabel 6. Hasil Analisis Data Keefektifan Respon Peserta Didik

No	Aspek	Persentase	Kategori
1	Kemanfaatan	95,45%	Sangat Baik
2	Ketertarikan	94,31%	Sangat Baik
	P(s)	94,88%	Sangat Baik

Hasil Analisis Data Respon Peserta Didik menghasilkan rata-rata 94,88% dengan kategori sangat baik sehingga media *board game* jumanji matematika dinyatakan valid, praktis dan efektif untuk digunakan peserta didik tingkat SMP pada materi bilangan. Media ini dapat membantu peserta didik dalam pembelajaran matematika pada materi bilangan.

Diskusi

Penelitian ini mengembangkan media *board game* jumanji matematika pada materi bilangan. Pengembangan ini dilakukan dengan menggunakan model ADDIE. Media *board game* jumanji matematika ini sudah diuji dan disetujui oleh validator. Berdasarkan hasil penilaian validator diperoleh saran dan masukan yang dapat digunakan untuk memperbaiki media *board game* jumanji matematika. Perbaiki media *board game* jumanji matematika yaitu mengganti soal MOTS (Middle Order Thinking Skill) menjadi soal LOTS (Lower Order Thinking Skill) dan HOTS (Higher Order Thinking Skill), menambahkan informasi mengenai kegunaan bom pada bagian kartu petunjuk, revisi penulisan simbol matematika pada kartu tantangan (soal) dan memperbaiki kalimat tanya.

Media *board game* jumanji matematika memperoleh hasil rata-rata analisis kevalidan sebesar 79,67% dengan kategori sangat baik dan hasil analisis kepraktisan diperoleh hasil persentase sebesar 88,75% dengan kategori sangat baik maka dapat disimpulkan bahwa media *board game* jumanji matematika valid dan praktis. Dari hasil uji *paired sampel T-Test* yang menunjukkan bahwa nilai signifikan 0,000 kurang dari 0,05 atau rata-rata *pretest* dan *posttest* adalah berbeda. Rata-rata nilai *posttest* (69,27) lebih baik dari rata-rata *pretest* (47,55) sehingga dapat disimpulkan media *board game* jumanji matematika dinyatakan efektif. Hal ini didukung dengan adanya hasil analisis data respon peserta didik yang memperoleh persentase 94,88% dengan kategori sangat baik, sehingga media *board game* jumanji matematika efektif untuk digunakan peserta didik tingkat SMP pada materi bilangan.

Penelitian *board game jumanji* matematika selajian dengan (Prasetyo & Wijaya, 2019) dengan pengembangan media pembelajaran berbasis papan permainan “jumanji physics” pada materi momentum implus yang valid, praktis dan efektif digunakan bagi peserta didik kelas X SMA. Dan (ZUHRIYAH, 2019) yang mengembangkan *game* jumanji tiruan sebagai media pembelajaran PPKn pada materi kewenangan lembaga-lembaga negara untuk peserta didik kelas X MA yang terbukti valid,

praktis dan efektif digunakan untuk meningkatkan hasil pembelajaran pada aspek pengetahuan. Terdapat penelitian lain yaitu (Wahyuningsih & Setyadi, 2020) dan (Prihandoko & Yunianta, 2021) dengan mengembangkan media *board game* pada materi bilangan yang terbukti valid, praktis dan efektif digunakan dalam pembelajaran.

KESIMPULAN

Pengembangan ini menghasilkan produk berupa media *board game* jumanji matematika pada materi bilangan untuk peserta didik kelas VII SMP. Media ini memperoleh hasil persentase kevalidan sebesar 79,67% dan kepraktisan sebesar 88,75% dengan masing-masing kategori sangat baik sehingga media disimpulkan valid dan praktis. Hasil uji *paired sample t-test* menghasilkan nilai signifikansi 0,000 kurang dari 0,05 dengan rata-rata *posttest* lebih baik dari *pretest*. Hal ini didukung dengan adanya hasil presentase respon peserta didik yang memperoleh persentase sebesar 94,88% dengan kategori sangat baik, sehingga media *board game* jumanji matematika dapat disimpulkan efektif untuk digunakan peserta didik tingkat SMP. Selain itu media *board game* jumanji matematika bisa dikembangkan dalam materi lain dan disesuaikan dengan kebutuhan.

UCAPAN TERIMA KASIH

Puji syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa yang selalu menyertai, melindungi dan menguatkan peneliti dalam menyusun penelitian ini, kepada keluarga yang selalu memberi dukungan dan doa, kepada dosen pembimbing yang telah membimbing peneliti dari awal sampai akhir, kepada validator penelitian yang memberikan saran dan masukan, kepada peserta didik SMP dan seluruh pihak yang telah membantu peneliti dalam melakukan penelitian ini.

REFERENSI

- Arsyad, A. (2011). *Media pembelajaran*. Jakarta: PT Raja grafindo persada.
- Johnson, D. A., & Rising, G. R. (1972). *Guidelines for teaching mathematics*. Wadsworth Publishing Company.
- Lestari, P. (2018). *Pengaruh Media Lotto Angka Terhadap Kemampuan Mengenal Konsep Lambang Bilangan Anak Usia Dini 4-5 Tahun (Penelitian pada Siswa Taman Kanak-Kanak Mawar Putih Kecamatan Kutoarjo Kabupaten Purworejo 2017/2018)*. Skripsi, Universitas Muhammadiyah Magelang.
- MARYATI, U. T. Y. (2019). *Efektivitas Penggunaan Media Lotto Angka dalam Meningkatkan Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan Pada Anak Kelompok B TK AL-Fajar Pemengkan Kabupaten Cirebon*.
- PERDANA, R. A. Y. U. (2018). Pengembangan Media Pengayaan Berbasis Board Game Berupa Ticket To Ride Accounting Pada Materi Pokok Bahasan Akuntansi Piutang Pada SMK NEGERI SURABAYA. *Jurnal Pendidikan Akuntansi (JPAK)*, 6(3).
- Prasetyo, A., & Wijaya, A. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Papan Permainan

- “Jumanji Physics” Pada Pokok Bahasan Momentum Impuls Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas X Sma 17agustus1945 Surabaya. *Prosiding Seminar Nasional Fisika (E-JOURNAL)*, 8, SNF2019 – PE.
- Prayoga, K. S. (2019). Pengembangan Media Permainan Jumanji Untuk Pembelajaran Tematik Kelas V Sdn Sukolilo 01 Kecamatan Wajak. *Prosiding Seminar Nasional PGSD UNIKAMA*, 3(1), 229–237.
- Prihandoko, G. K., & Yuniarta, T. N. H. (2021). Pengembangan Board Game “Labyrinth in the Forest” Untuk Siswa Sekolah Menengah Pertama Materi Bilangan. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 5(1), 578–590.
- Pusat Penilaian Pendidikan Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. (2019). (n.d.). *Laporan Hasil Ujian Nasional*. Retrieved January 29, 2020, from https://hasilun.puspendik.kemdikbud.go.id/#2019!smp!daya_serap!03&16&0018!T&03&T&T&1&!3!&
- Ratnaningtyas, P. (2013). *Efektivitas Teknik Self Contracting Dan Self Reinforcement Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Matematika Pada Siswa Kelas V Sd N Pandes Wedi Klaten Tahun Ajaran 2013/2014*.
- Rifandi, A. (2013). Mutu pembelajaran dan kompetensi lulusan Diploma III Politeknik. *Cakrawala Pendidikan*, 5(1).
- Sadiman, A. S. (2018). *Media pendidikan : pengertian, pengembangan, dan pemanfaatannya*. Depok : ,PT Rajagrafindo Persada 2018.
- Sanaky, H. A. H. (2013). *Media pembelajaran interaktif-inovatif*. Yogyakarta: *Kaukaba Dipantara*.
- Wahyuningsih, D., & Setyadi, D. (2020). Pengembangan Board Game “Zathura Mathematics” Pada Materi Bilangan Berpangkat dan Bentuk Akar. *Kreano, Jurnal Matematika Kreatif-Inovatif*, 11(1), 46–55.
- Zuhriyah, R. (2019). Pengembangan Game Jumanji Tiruan sebagai Media Pembelajaran PPKn pada Materi Kewenangan Lembaga-Lembaga Negara menurut UUD NRI Tahun 1945 bagi Peserta Didik Kelas X di MA Al Falah Bangilan Tuban. *Kajian Moral Dan Kewarganegaraan*, 7(2).