

**Pengujian Tematik Match Board Game Pada Siswa Sekolah Dasar Sebagai  
Media Pembelajaran Membantu Menambahkan Minat Belajar Matematika**

Dibimbing oleh Aji Seto Arifianto, S.ST., M.T.

**Vito Dwi Cahyadi**

Program Studi Teknik Informatika

Teknologi Informasi

**ABSTRACT**

*Mathematics remains one of the most avoided subjects among elementary school students, largely due to conventional teaching methods that fail to align with their cognitive development stage. This study aims to test the "TEMATIK" Math Board Game as an interactive learning medium designed to improve students' interest in learning mathematics at the elementary school level. The research employed a mixed method approach, combining qualitative and quantitative descriptive methods, with data collected through direct observation, student response questionnaires, interviews, and field documentation. Expert validation was conducted by a content expert and a media expert, each providing scores of 52 out of 60, resulting in a feasibility percentage of 86.67%—categorized as highly feasible. Field trials were conducted with 36 elementary school students, yielding 332 positive responses out of 360 total answers, with a positive response rate of 92.22%, categorized as very high. These results indicate that the "TEMATIK" Math Board Game is both feasible and effective as a mathematics learning medium at the elementary school level, successfully engaging students through a combination of physical and digital gameplay elements that align with the concrete operational stage of cognitive development.*

**Keywords:** board game, mathematics learning, elementary school, learning interest, mixed method

# **Pengujian Tematik Match Board Game Pada Siswa Sekolah Dasar Sebagai Media Pembelajaran Membantu Menambahkan Minat Belajar Matematika**

Dibimbing oleh Aji Seto Arifianto, S.ST., M.T.

**Vito Dwi Cahyadi**

Program Studi Teknik Informatika

Teknologi Informasi

## **ABSTRAK**

Matematika masih menjadi salah satu mata pelajaran yang paling banyak dihindari oleh siswa sekolah dasar, terutama akibat pendekatan pembelajaran konvensional yang kurang sesuai dengan tahap perkembangan kognitif siswa. Penelitian ini bertujuan untuk menguji kelayakan dan efektivitas Math Board Game "TEMATIK" sebagai media pembelajaran interaktif guna meningkatkan minat belajar matematika pada siswa sekolah dasar. Penelitian ini menggunakan pendekatan mixed method yang memadukan metode deskriptif kualitatif dan kuantitatif, dengan teknik pengumpulan data berupa observasi langsung, angket respons siswa, wawancara, dan dokumentasi lapangan. Validasi ahli dilakukan oleh ahli materi dan ahli media, masing-masing memperoleh skor 52 dari 60, dengan persentase kelayakan sebesar 86,67% yang termasuk kategori sangat layak. Uji coba lapangan dilaksanakan terhadap 36 siswa sekolah dasar dan menghasilkan 332 jawaban positif dari 360 total jawaban, dengan persentase respons positif sebesar 92,22% yang termasuk kategori sangat tinggi. Hasil tersebut menunjukkan bahwa Math Board Game "TEMATIK" layak dan efektif digunakan sebagai media pembelajaran matematika di sekolah dasar, karena mampu menciptakan suasana belajar yang aktif dan menyenangkan melalui kombinasi elemen fisik dan digital yang sesuai dengan tahap operasional konkret siswa.

**Kata Kunci:** *board game*, pembelajaran matematika, sekolah dasar, minat belajar, *mixed method*