

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Pada bagian ini akan diungkapkan hasil penelitian dan pembahasan yang berhubungan dengan masalah penelitian yang telah dirumuskan pada bagian sebelumnya. Sebagaimana telah dikemukakan pada bab I dan bab II, dalam pembelajaran matematika antara siswa yang memperoleh pembelajaran dengan menggunakan *Board Game Labirin* Matematika tentang perkalian pecahan. Pada bab IV ini dibahas data hasil penelitian lapangan, data ini disajikan dalam bentuk tabel dan grafik.

Sesuai dengan media penelitian yang digunakan, maka data yang diperoleh berupa data nilai *pre-test* dan *post-test* untuk mengukur hasil belajar pada kelas kontrol dan kelas eksperimen. Hasil rincian penelitian ini sebagai berikut:

A. Deskripsi Pelaksanaan Penelitian

Penelitian ini dilakukan di SDN Kemuning yang terletak di Kampung Kemuning Desa Kemuning Kecamatan Waringinkurung Kabupaten Serang Provinsi Banten, dan SDN Bobul yang terletak di Kampung Tigamaya Desa Telaga Luhur Kecamatan Waringinkurung Kabupaten Serang Provinsi Banten. Subyek penelitian ini adalah siswa kelas V SDN Kemuning dan siswa kelas V SDN Bobul dengan rincian keseluruhan subjek sebagai berikut.

**Tabel 4.1 Tabel Daftar Siswa Kelas V SDN
Kemuning & SDN Bobul**

No	Kelas	Sekolah	Perempuan	Laki-laki	Jumlah
1	V	SDN Kemuning	11	19	30
2	V	SDN Bobul	16	14	30

Dalam pelaksanaan penelitian dilakukan dua kali pertemuan untuk *treatmen* yang dilakukan di kelas eksperimen, satu kali pertemuan di kelas kontrol.

Pokok bahasan yang diajarkan pada penelitian ini adalah tentang perkalian pecahan. Penelitian ini dilaksanakan untuk mengetahui kemampuan siswa dalam mengoperasikan perkalian pecahan. Untuk mengetahui hal tersebut, maka setelah diberi perlakuan dengan metode pembelajaran yang berbeda antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol, maka kedua kelompok tersebut diberikan tes berupa tes tulis yaitu esay.

Setelah dilakukan uji coba instrument soal selanjutnya dilakukan uji validitas, dan uji reliabilitas. Setelah soal tersebut diketahui validitas dan reliabilitasnya kemudian diujikan kembali kepada siswa untuk menentukan kelas kontrol dan kelas eksperimen. Berikut ini adalah data hasil penelitian dari kelas kontrol dan kelas eksperimen.

1. Hasil *Pre-test* Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Sebelum dilakukan *treatment*, baik kelas kontrol maupun kelas eksperimen dilakukan *pre-test* berupa tes

uraian dengan jumlah soal 9 butir, maka dapat diperoleh data sebagai berikut:

a Kelas Eksperimen

Adapun distribusi frekuensi hasil *pre-test* kelas eksperimen sebelum adanya perlakuan dapat dilihat pada tabel 4.2 berikut:

Tabel 4.2

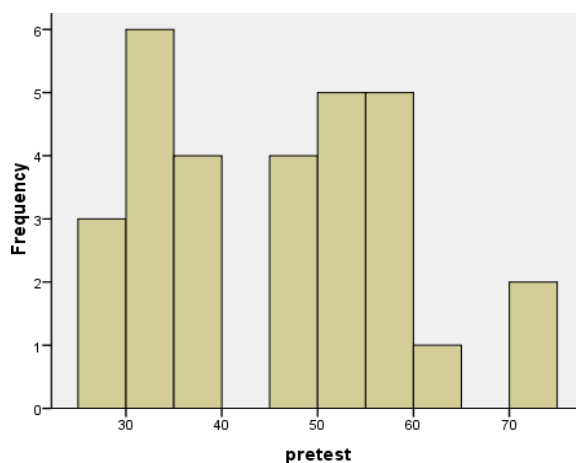
Distribusi Frekuensi *Pre-test* Kelas Eksperimen

Nilai	Frekuensi
25	3
31	1
34	5
36	2
39	2
45	4
50	3
53	2
58	5
61	1
70	2

Berdasarkan distribusi frekuensi hasil *Pre-test* kelompok eksperimen maka dapat digambarkan dalam grafik sebagai berikut:

Grafik 4.1

Grafik Nilai *Pre-test* Kelompok Eksperimen



Hasil di atas maka dapat diketahui perolehan skor tertinggi *pre-test* kelompok eksperimen adalah 70 sebanyak 2 siswa, dan skor nilai terendah *Pre-test* kelas eksperimen adalah 25 sebanyak 3 siswa.

b Kelas Kontrol

Adapun distribusi frekuensi hasil *pre-test* kelas kontrol sebelum adanya perlakuan dapat dilihat pada tabel 4.3 berikut:

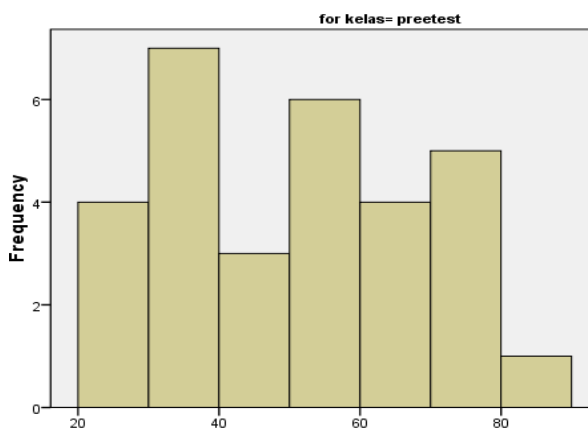
Tabel 4.3**Distribusi Frekuensi *Pre-test* Kelas Kontrol**

Nilai	Frekuensi
25	3
28	1
34	5
36	1
39	1
42	1
45	1
47	1
50	2
53	1
54	2
56	1
61	2
67	1
70	3
74	1
78	1
80	1

Berdasarkan distribusi frekuensi hasil *pre-test* kelompok kontrol maka dapat digambarkan dalam grafik sebagai berikut:

Grafik 4.2

Grafik Nilai *pre-test* Kelompok Kontrol



Hasil di atas maka dapat diketahui perolehan skor tertinggi *pre-test* kelompok kontrol adalah 80 sebanyak 1 siswa, dan skor nilai terendah *pre-test* kelas kontrol adalah 25 sebanyak 3 siswa.

Deskripsi hasil *pre-test* kelas eksperimen dan kelas kontrol di atas dapat disajikan data statistik sebagai

berikut, data di bawah ini dihitung peneliti menggunakan aplikasi SPSS 16.0.

Tabel 4.4

Data Statistik *Pre-test* Kelas Eksperimen Dan Kelas Kontrol

No.	Statistik	Kelas eksperimen	Kelas kontrol
1	Rata rata	45,10	49,90
2	Median	45,00	50,00
3	Modus	58	34
4	Simpangan baku	165,128	290,024
5	Skor minimum	25	25
6	Skor maksimum	70	80

Berdasarkan tabel 4.4 di atas, terdapat perbedaan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol, terlihat hasil *pre-test* kedua kelompok menunjukkan bahwa perolehan nilai maksimum kelas eksperimen adalah 70 dan kelas kontrol adalah 80. Selain itu nilai rata-rata yang diperoleh kelas kontrol lebih tinggi dibandingkan kelas eksperimen,

yaitu 49,90 sedangkan kelas eksperimen yaitu 45,10. Dimana nilai kedua kelompok tersebut terbilang rendah.

2. Hasil *Post-Test* Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Setelah dilakukan *treatmen* menggunakan *Board Game Labirin* Matematika pada kelas eksperimen dan pembelajaran konvensional pada kelas kontrol, kemudian dilakukan *post-test* berupa tes uraian dengan jumlah soal 9 butir, maka dapat diperoleh data sebagai berikut:

a Kelas Eksperimen

Adapun distribusi frekuensi hasil *Post-test* kelas eksperimen setelah adanya perlakuan dapat dilihat pada tabel 4.5 berikut:

Tabel 4.5

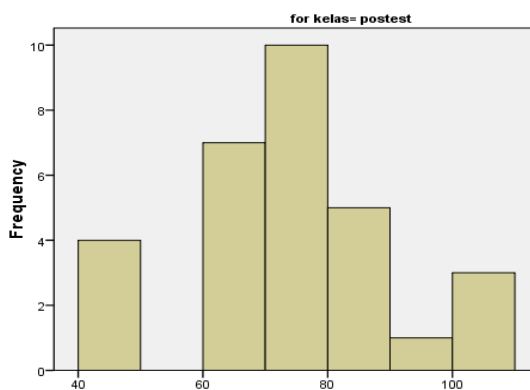
Distribusi Frekuensi *Post-test* Kelas Eksperimen

Nilai	Frekuensi
45	4
50	3
64	5
70	1
75	8
86	5
95	1
100	3

Berdasarkan distribusi frekuensi hasil *post-test* kelompok eksperimen tersebut, maka dapat digambarkan dalam grafik sebagai berikut:

Grafik 4.3

Grafik Nilai *Post-test* Kelompok Eksperimen



Hasil di atas maka dapat diketahui perolehan skor tertinggi *post-test* kelompok eksperimen adalah 100 sebanyak 3 siswa, dan skor nilai terendah *Post-test* kelas eksperimen adalah 45 sebanyak 4 siswa.

b Kelas Kontrol

Adapun distribusi *post-test* kelas kontrol sebagai berikut:

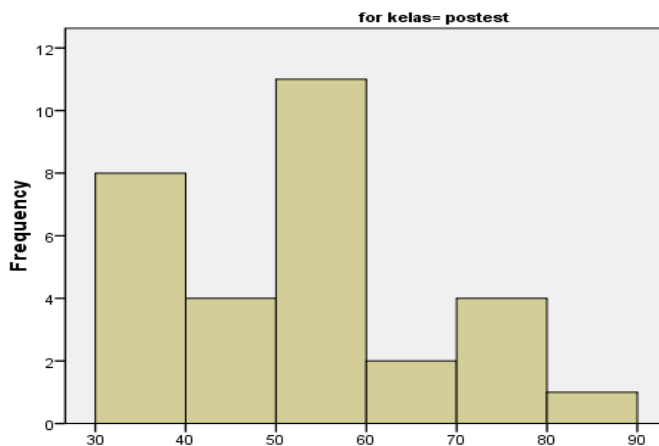
Tabel 4.6**Distribusi Frekuensi *Post-test* Kelas Kontrol**

Nilai	Frekuensi
31	4
34	1
36	3
42	1
43	1
45	2
50	4
53	2
56	1
57	1
58	3
64	1
64	1
70	1
72	2
75	1
86	1

Berdasarkan distribusi frekuensi hasil *Post-test* kelompok kontrol tersebut, maka dapat digambarkan dalam grafik sebagai berikut:

Grafik 4.4

Grafik Nilai *Post-test* Kelompok Kontrol



Hasil di atas maka dapat diketahui perolehan skor tertinggi *post-test* kelompok kontrol adalah 86 sebanyak 1 siswa, dan skor nilai terendah *Post-test* kelas eksperimen adalah 31 sebanyak 4 siswa.

Deskripsi hasil *post-test* kelas eksperimen dan kelas kontrol di atas dapat disajikan data statistik sebagai berikut, data yang diperoleh di bawah ini merupakan data yang dihitung menggunakan aplikasi SPSS 16.0

Tabel 4.7 Data Statistik *post-test* Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

No.	Statistik	Kelas eksperimen	Kelas kontrol
1	Rata rata	71,50	51,27
2	Median	75,00	31
3	Modus	75	34
4	Simpangan baku	297,155	220,961
5	Skor minimum	45	31
6	Skor maksimum	100	86

Berdasarkan tabel 4.7 di atas, terdapat perbedaan nilai terendah antara kelas eksperimen dengan kelas kontrol. Nilai terendah kelas eksperimen adalah 54, sedangkan kelas kontrol 31. Terlihat hasil *post-test* kedua kelompok menunjukkan bahwa perolehan nilai maksimum kelas eksperimen adalah 100 dan kelas kontrol adalah 86. Selain itu nilai rata-rata yang diperoleh kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol, yaitu 71,50, sedangkan kelas kontrol yaitu 51,27.

B. Uji Prasyarat Analisis

1. Uji Normalitas

Mekanisme uji normalitas menggunakan *uji kolmogorov-smirnov* pada SPSS 16. kriteria uji normalitas dapat dinyatakan dengan:

jika *asympt. sig.* $> \alpha$, maka data berdistribusi normal

jika *asympt. sig.* $< \alpha$, maka data berdistribusi tidak normal

Nilai α yang diambil adalah 0.05 (data normal jika sig. $> \alpha$).

Hasil perhitungan uji normalitas tes akhir mengenai hasil belajar dirangkum dalam tabel sebagai berikut:

Tabel 4.8
Output SPSS 16.0 uji Normalitas eksperimen

	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
<i>Pre-test</i> eksperimen	.127	30	.200 [*]	.950	30	.169
postest eksperimen	.147	30	.096	.928	30	.043

a. Lilliefors Significance Correction

Dari tabel di atas terlihat data memiliki distribusi normal. Data dapat dinyatakan berdistribusi normal jika lebih besar dari 0.05. dari pengolahan di atas terdapat pengaruh (0.200 dan 0.096), hal ini menunjukkan bahwa data tersebut berdistribusi normal karena lebih besar dari 0.050. hasil perhitungan, ternyata semua nilai-nilai signifikansi untuk hasil belajar menunjukkan angka yang lebih besar dari $\alpha = 0.050$ yaitu 0.200 dan 0.096 sehingga bisa disimpulkan bahwa data hasil belajar siswa melalui tes subyektif kelas eksperimen berdistribusi normal.

Karena data berdistribusi normal, maka kesimpulan hipotesis penelitian ini dapat digeneralisasi untuk populasi.

Tabel 4.9
Output SPSS 16.0 uji Normalitas Kontrol

Tests of Normality

	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
<i>Pre-test</i>	.126	30	.200*	.942	30	.103
<i>Post-test</i>	.114	30	.200*	.953	30	.202

a. Lilliefors Significance Correction

Dari pengolahan di atas menunjukkan bahwa data tersebut berdistribusi normal karena lebih besar dari 0.050. Hasil perhitungan, ternyata semua nilai-nilai signifikansi untuk hasil belajar menunjukkan angka yang lebih besar dari $\alpha = 0.050$ yaitu 0.200 dan 0.200 sehingga bisa disimpulkan bahwa data hasil belajar siswa melalui tes subyektif kelas kontrol berdistribusi normal. Karena

data berdistribusi normal, maka kesimpulan hipotesis penelitian ini dapat digeneralisasi untuk populasi.

Keterangan :

1. Jika responden > 50 , maka hasil yang digunakan dari tabel *Kolmogorov-Smirnov*^a
2. Jika responden < 50 , maka hasil yang digunakan dari tabel *Shapiro-Wilk*

Responden yang digunakan berjumlah > 50 , jadi tabel yang digunakan adalah tabel *Kolmogorov-Smirnov*^a

2. Uji Homogenitas

Uji homogenitas menggunakan *levenes test* pada SPSS 16.0. hipotesis dan kriteria uji homogenitas dapat dinyatakan sebagai berikut:

H_0 : Varians kedua populasi homogen

H_a : Varians kedua populasi tidak homogen

Kriteria uji : jika signifikansi hasil perhitungan > dari α , maka H_0 diterima. Nilai α yang di ambil adalah $\alpha = 0.05$ (data homogen jika sig. > α)

Hasil uji homogenitas data hasil tes akhir hasil belajar disajikan sebagai berikut:

Tabel 4.14

**Output SPSS 16.0 Uji Homogenitas Hasil Belajar
Tes Akhir (*Post-test* Kelas Eksperimen dan
Kontrol)**

Test of Homogeneity of Variances

eksperimen_kontrol

Levene Statistic	df1	df2	Sig.
.723	1	58	.399

Berdasarkan hasil perhitungan, ternyata semua nilai-nilai signifikansi untuk test akhir hasil belajar menunjukkan angka lebih besar dari $\alpha = 0.05$ yaitu 0.

399. Sehingga dapat disimpulkan bahwa data tes akhir hasil belajar kelas eksperimen bersifat homogen. Karena data bersifat homogen, maka pengujian hipotesis penelitian dilakukan dengan menggunakan statistic parametrik, yaitu uji beda dua rata-rata (Uji-t).

C. Uji Hipotesis

Setelah melakukan pengujian prasyarat, langkah selanjutnya adalah melakukan uji hipotesis menggunakan T-test. Uji hipotesis ini digunakan untuk mengetahui ada atau tidaknya perbedaan rata-rata antara kelas yang menggunakan media *Board Game Labirin Matematika* dengan kelas yang tanpa menggunakan media apa-apa. Uji persamaan dua rerata uji-t melalui aplikasi SPSS 16.0. menggunakan (*Compare Means - Independent Sampel T Test*), untuk mengetahui ada atau tidaknya perbedaan rata-rata pada nilai signifikasinya, berikut kriteria dasar pengambilan keputusan dalam pengujian hipotesis

- a. Jika nilai sig (2-tailed) < 0.05 maka terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil *post-test* kelas eksperimen dengan kelas kontrol. Maka, H_0 ditolak
- b. Jika nilai sig (2-tailed) > 0.05 maka tidak terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil *post-test* kelas eksperimen dengan kelas kontrol. Maka, H_0 diterima.

Berdasarkan hasil pengolahan data diperoleh sebagai berikut:

Tabel 4.15

Uji-t Data Hasil Belajar *pretest*

Kelompok penelitian	t_{hitung}	Sig.
<i>Pre-test</i> Eksperimen dan Kontrol	1.232	.223
	1.232	.223

Data di atas merupakan uji-t pada kelas eksperimen dan kelas Kontrol sebelum diberikan perlakuan, diperoleh nilai sig. = .223. Maka, H_0 diterima artinya tidak terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil *pretest* kelas eksperimen dengan kelas kontrol.

Sedangkan pada uji-t pada kelas eksperimen dan kelas kontrol setelah diberikan perlakuan diperoleh data sebagai berikut:

Tabel 4.16

Uji-t Data Hasil Belajar *post-test*

Kelompok penelitian	t_{hitung}	Sig.
<i>Post-test</i> Eksperimen dan Kontrol	4.869	.000
	4.869	.000

Dari data di atas diperoleh nilai sig. = .000. Maka, H_0 ditolak dan H_a diterima, artinya terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil *post-test* kelas eksperimen dengan kelas kontrol.

D. Uji N Gain

Untuk mengetahui sejauh mana peningkatan hasil belajar antara kelas yang menggunakan *Board Game Labirin* Matematika, dengan pembelajaran secara

konvensional maka dilakukan dengan menghitung N Gain.

Berikut hasil penghitungan N Gain

$$\begin{aligned}
 \text{N Gain kelas eksperimen} &= \frac{\text{skor posttes} - \text{skor pretest}}{\text{skor maksimal} - \text{skor pretest}} \\
 &= \frac{71,50 - 45,10}{100 - 45,10} \\
 &= \frac{26,4}{54,9} \\
 &= 0,48
 \end{aligned}$$

Berdasarkan hasil penghitungan N Gain pada kelas eksperimen hasil *pre-test* dan *post-test* maka diperoleh 0,48 maka N Gain terletak pada $0,3 \leq g \leq 0,7$, dan N Gain yang didapat termasuk kategori sedang. Hal ini disebabkan karena pada kelas eksperimen mendapatkan perlakuan dengan menggunakan *Board Game Labirin Matematika*.

$$\begin{aligned}
 \text{N Gain kelas kontrol} &= \frac{\text{skor posttes} - \text{skor pretest}}{\text{skor maksimal} - \text{skor pretest}} \\
 &= \frac{51,27 - 49,90}{86 - 49,90} \\
 &= \frac{1,37}{36,1} \\
 &= 0,03
 \end{aligned}$$

Berdasarkan hasil penghitungan N Gain pada kelas kontrol hasil *pre-test* dan *post-test* maka diperoleh 0,03 maka N Gain terletak pada $g < 0,3$, dan N Gain yang didapat termasuk kategori rendah. Hal ini disebabkan pada kelas kontrol menggunakan pembelajaran secara konvensional.

E. Pembahasan

Berdasarkan hasil uji coba instrument hasil belajar matematika tentang perkalian pecahan dengan 10 butir soal esay dan disebarakan pada responden sebanyak 20 responden, sebanyak 9 butir soal dikatakan valid dan 1 nomor yang tidak valid. Setelah dilakukan uji validitas kemudian dilakukan penghitungan reliabilitas dan diperoleh nilai 0,755 maka nilai reliabilitas yang diperoleh termasuk kategori tinggi. Selanjutnya dilakukan uji coba tingkat kesukaran soal, dan diperoleh 9 soal termasuk kategori sedang. Setelah dilakukan uji validitas, reliabilitas dan tingkat kesukaran soal,

selanjutnya soal tersebut diuji cobakan kepada siswa yang dijadikan sampel untuk kemudian menentukan kelas eksperimen dan kelas kontrol. Setelah diketahui kelas eksperimen dan kelas kontrol kemudian untuk kelas eksperimen diberikan perlakuan menggunakan *Board Game Labirin Matematika* sedangkan kelas kontrol menggunakan pembelajaran secara konvensional. Selanjutnya dilakukan *post-test* terhadap kelas eksperimen dan kelas kontrol untuk mengetahui sejauh mana pengaruh *Board Game Labirin Matematika* terhadap hasil belajar matematika dan apakah ada perbandingan antara kelas kontrol dengan kelas eksperimen. Terakhir dilakukan penghitungan prasyarat analisis.

Berdasarkan hasil penghitungan diperoleh data bahwasanya nilai *pre-test* kelas eksperimen dan kelas kontrol yang belum mendapatkan perlakuan tidak terdapat perbedaan antara keduanya. Artinya pada tahap ini kedua kelompok masih dalam keadaan pengetahuan

yang sama. Hal ini terlihat dari nilai rata-rata yang diperoleh dari masing-masing kelompok yang tergolong rendah yaitu kelas eksperimen 45,10, dan kelas kontrol 49,90.

Hal tersebut berbeda dengan hasil belajar kelas eksperimen, setelah dilakukan *treatment* pada kelas eksperimen dengan menggunakan *Board Game Labirin Matematika* nilai rata-rata kelas eksperimen meningkat dari nilai *pre-test* 45,10 menjadi 71,50 untuk nilai *post-test*. Perbedaan perolehan nilai ini dipengaruhi oleh Faktor internal (faktor yang bersumber dari siswa), meliputi: kecerdasan, minat dan perhatian, motivasi belajar, ketekunan, sikap, kebiasaan belajar serta kondisi fisik dan kesehatan, Faktor eksternal (faktor yang berasal dari luar siswa) yaitu keluarga, sekolah dan masyarakat,¹ dan faktor penggunaan media pada pembelajaran, pada kali ini penggunaan *Board Game Labirin Matematika* mempunyai peranan terhadap

¹ Darwyan syah dkk, *Strategi Belajar Mengajar*, (Jakarta; Diadit Media, 2009). 56

peningkatan hasil belajar matematika pada pokok bahasan perkalian pecahan, hal ini disebabkan karena pada *Board Game Labirin Matematika* mempunyai kelebihan tersendiri yaitu: *Board Game Labirin matematika* tersebut membantu siswa dalam mempelajari pelajaran yang diajarkan, membuat proses pembelajaran menjadi aktif dan menyenangkan sehingga anak antusias dalam mengikuti pelajaran, komunikasi antara guru dengan siswa tersampaikan melalui media *Board Game Labirin matematika* tersebut, mampu membuat siswa faham mengenai perkalian bahkan konsep matematika lainnya, karena dalam permainan tersebut lebih ditekankan kepada drillnya atau latihan soal.²

Sedangkan pada hasil belajar kelas kontrol dengan menggunakan pembelajaran secara konvensional menunjukkan hasil dengan nilai rata-rata *pretest* 49,90 menjadi 51,27 untuk nilai *post-test*. Menurut Syaiful

² Maman Fathurrohman, Hepsi Nindisari & Ilmayanti Rahayu, “ Mengembangkan Board Game Labirin Matematika Bagi Siswa Kelas Rendah Guna Menghindari Mind In Chaos Terhadap Matematika”, [Http://Eprints.Uny.Ac.Id/Id/Eprint/6926](http://Eprints.Uny.Ac.Id/Id/Eprint/6926).

Bahri Djamarah dan Aswar Djain mengemukakan faktor-faktor yang dapat mempengaruhi hasil belajar dengan melihat aspek-aspek: 1) Tujuan, 2) Guru, 3) Siswa, 4) kegiatan pengajaran, 5) Bahan dan alat evaluasi, dan 6) suasana evaluasi.³ Selain itu penggunaan media yang tepat juga mempengaruhi hasil belajar siswa.

Sedangkan perhitungan hipotesis menggunakan uji-t untuk *post-test* kelas eksperimen dan kelas kontrol diperoleh $t_{hitung} = 4,869$ dan sig. =.000 dengan nilai $\alpha = 0.05$. Maka, H_0 ditolak dan H_a diterima, artinya terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil *post-test* kelas eksperimen dengan kelas kontrol. Hal tersebut diperkuat dengan adanya uji N Gain, berdasarkan hasil penghitungan N Gain pada kelas eksperimen hasil *pre-test* dan *post-test* maka diperoleh 0,48 maka N Gain terletak pada $0,3 \leq g \leq 0,7$, dan N Gain yang didapat termasuk kategori sedang. Hal ini disebabkan karena pada kelas eksperimen mendapatkan perlakuan dengan

³ Darwyan syah dkk, *Strategi Belajar Mengajar*,(Jakarta; Diadit Media, 2009). 56

menggunakan *Board Game Labirin Matematika*. Berdasarkan hasil penghitungan N Gain pada kelas kontrol hasil *pre-test* dan *post-test* maka diperoleh 0,03 maka N Gain terletak pada $g < 0,3$, dan N Gain yang didapat termasuk kategori rendah. Hal ini disebabkan pada kelas kontrol hanya menggunakan pembelajaran secara konvensional. Sedangkan pada kelas eksperimen pembelajaran yang dilakukan menggunakan *Board Game Labirin Matematika*, adapun tata cara dalam menggunakan media tersebut melalui 3 tahap atau 3 pertemuan. Pertemuan pertama, pembelajaran dilakukan menggunakan media *Board Game Labirin matematika* dengan tiga model soal dan masing-masing model soal berisi 5 soal. Pertemuan kedua, pembelajaran dilakukan menggunakan media *Board Game Labirin matematika* dengan tiga model soal dan masing-masing model soal berisi 8 soal. Pembelajaran dilakukan menggunakan media *Board Game Labirin matematika* dengan tiga model soal dan masing-masing model soal berisi 10

soal. Adapun alasan dilakukan peningkatan soal pada setiap pertemuan tersebut adalah untuk memberikan kesempatan kepada setiap siswa dalam mengerjakan latihan soal tersebut sehingga guru mengetahui kemampuan siswa dalam memahami materi perkalian pecahan. Selain itu, peningkatan soal yang dilakukan tersebut juga dapat mengetahui kelemahan-kelemahan siswa dalam memahami materi perkalian pecahan dan dapat juga melakukan perengkingan.

Kesimpulannya hasil belajar kelas eksperimen lebih baik dari pada hasil belajar kelas kontrol karena mendapat perlakuan yang berbeda antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Pada kelas eksperimen menggunakan *Board Game Labirin Matematika* sedangkan kelas kontrol menggunakan pembelajaran secara konvensional.

Dengan menggunakan *Board Game Labirin Matematika* siswa dapat menyelesaikan operasi perkalian dengan mudah karena siswa dituntut untuk mengerjakan

soal mengenai operasi perkalian secara terus menerus. Sedangkan pada pembelajaran konvensional pada kelas kontrol, siswa tidak memiliki kesempatan sebagaimana yang dilakukan kepada kelas eksperimen, siswa cenderung pasif. Secara garis besar penggunaan *Board Game Labirin* Matematika dapat menanamkan hasil yang lebih baik dibandingkan dengan pembelajaran konvensional.