



Pengaruh Model Pembelajaran *Digital Game Based Learning* (DGBL) Terhadap Hasil Belajar Siswa SDN Manggis

Winda Risma Wardani¹, Aan Nurfahrudianto², Muhamad Basori³

Universitas Nusantara PGRI Kediri^{1,2,3}

windawardani75@gmail.com¹, aan@unpkediri.ac.id²,

muhamadbatori@unpkediri.ac.id³

ABSTRACT

This research was motivated by the low mathematics learning outcomes at SDN Manggis. This research aims to determine whether there is a significant effect of implementing the DGBL learning model on student learning outcomes for class II multiplication and division at SDN Manggis. The research method used is quantitative. The subjects of this research were class II students at SDN Manggis, totaling 42 students, there were control and experimental classes, each class had 21 students. The results of this research are 1) The results of mathematics learning for multiplication and division material that does not use the DGBL learning model at SDN Manggis 2 are 73, which means it is below the KKM, supported by hypothesis testing with results of $0.000 < 0.05$. 2) The results of learning mathematics on multiplication and division material using the DGBL learning model obtained an average posttest score of 78, which means the score is above or the same as the KKM, supported by hypothesis testing with results of $0.000 < 0.05$. 3) There is a significant effect of using the Digital Game Based Learning learning model supported by online mathematics game media on class II students at SDN Manggis 2 Puncu supported by hypothesis testing with results of $0.000 < 0.05$.

Keywords: Digital Game Based Learning (DGBL) learning model, student learning outcomes.

ABSTRAK

Penelitian ini dilatar belakangi rendahnya hasil belajar matematika di SDN Manggis. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui adakah pengaruh signifikan penerapan model pembelajaran DGBL terhadap hasil belajar siswa materi perkalian dan pembagian kelas II SDN Manggis. Metode penelitian yang digunakan adalah kuantitatif. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas II SDN Manggis yang berjumlah 42 siswa terdapat kelas kontrol dan eksperimen masing-masing kelas 21 siswa. Hasil penelitian ini yaitu 1) Hasil belajar matematika materi perkalian dan pembagian yang tidak menggunakan model pembelajaran DGBL SDN Manggis 2 yaitu 73 yang berarti di bawah KKM didukung dengan uji hipotesis dengan hasil $0,000 < 0,05$. 2) Hasil belajar matematika materi perkalian dan pembagian yang menggunakan model pembelajaran DGBL diperoleh nilai rata-rata posttest yaitu 78 yang berarti nilai tersebut di atas atau sama dengan KKM didukung uji hipotesis dengan hasil $0,000 < 0,05$. 3) Ada pengaruh yang signifikan penggunaan model pembelajaran Digital Game Based Learning didukung media game online matematika pada siswa kelas II SDN Manggis 2 Puncu didukung uji hipotesis dengan hasil $0,000 < 0,05$.

Kata Kunci: Model pembelajaran *Digital Game Based Learning* (DGBL), hasil belajar siswa.



PENDAHULUAN

Proses pembelajaran merupakan suatu proses yang di dalamnya terdapat kegiatan interaksi antara pendidik dan peserta didik serta komunikasi yang berlangsung guna mencapai tujuan pembelajaran tertentu. Dalam upaya mencapai proses interaksi peserta didik dengan pendidik perlu adanya rancangan proses pembelajaran yang baik. Salah satu upaya yang dapat mendorong tercapainya pembelajaran yang baik adalah dengan menggunakan model pembelajaran yang menarik minat belajar siswa guna meningkatkan hasil belajar siswa.

Model pembelajaran adalah bentuk pembelajaran yang bergambar dari awal hingga akhir, biasanya disajikan oleh seorang guru. Dengan kata lain, model pembelajaran adalah kerangka atau kerangka kerja untuk menerapkan suatu pendekatan, metode, strategi dan teknik pembelajaran Helmiati (2012: 19). Dengan menggunakan model pembelajaran yang bervariasi dan menarik diharapkan dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi yang disampaikan atau proses pembelajaran yang dilaksanakan. Namun fakta di lapangan masih ditemukan guru yang menggunakan model pembelajaran yang sudah sering digunakan dan diulang-ulang dalam setiap pertemuan. Hal tersebut menyebabkan minat belajar siswa menurun karena berhadapan dengan pembelajaran yang menggunakan model pembelajaran yang biasa dilakukan selama berulang kali. Penurunan minat belajar tersebut tentunya berpengaruh terhadap hasil belajar siswa.

Untuk memperoleh hasil belajar yang baik, pada saat belajar siswa harus berinteraksi dengan lingkungan kehidupannya sehari-hari. Dengan demikian perlu adanya pembaruan penggunaan model yang digunakan oleh guru, penggunaan model pembelajaran yang bervariasi tentu saja membangun semangat dan juga rasa ingin tahu siswa terhadap materi pembelajaran yang akan dipelajari. Namun, dalam praktiknya masih saja terdapat permasalahan yang dialami oleh guru yang menyebabkan kegiatan pembelajaran bersifat monoton, salah satunya yaitu kurangnya keterampilan guru dalam pelaksanaan proses kegiatan pembelajaran, bimbingan serta penggunaan media pembelajaran yang kurang optimal.

Mengacu pada hal tersebut, perlu adanya suatu pendekatan pembelajaran inovatif yang mampu menampung kegiatan pembelajaran menjadi lebih menarik dan menyenangkan. Dengan pembelajaran yang inovatif maka proses kegiatan pembelajaran dapat berjalan dengan kondusif, lancar, dan kreatif sehingga dapat menambah semangat pada proses pembelajaran serta dapat tercapainya tujuan pembelajaran dan pada akhirnya akan meningkatkan prestasi belajar peserta didik. Pendekatan pembelajaran inovatif tersebut dengan menggunakan model pembelajaran yang mengemas suatu materi pembelajaran ke dalam sebuah permainan akan menumbuhkan rasa ingin tahu terhadap materi pembelajaran tersebut. Dengan demikian diharapkan akan lebih memotivasi siswa dalam proses pembelajaran dan meningkatkan hasil belajar siswa.



Digital Game Based Learning (DGBL) atau bisa disebut dengan pembelajaran berbasis Game digital adalah metode pembelajaran yang menggunakan teknologi aplikasi atau game yang dirancang khusus untuk membantu meningkatkan kualitas belajar atau keefektifan siswa dalam proses kegiatan pembelajaran. Dengan menggunakan strategi tersebut guru dapat memberikan stimulus, pada bagian penting dalam proses belajar yaitu dalam hal emosional, intelektual dan psikomotor pada siswa. Dengan pernyataan tersebut game edukasi dapat digunakan untuk alternatif kegiatan pembelajaran siswa agar diharapkan mampu meningkatkan hasil belajar siswa. Belajar bukan hanya menarik melainkan juga bisa juga digunakan untuk memotivasi siswa karena bentuk media berupa game yang terdapat permasalahan yang harus diselesaikan. Dalam proses pembelajaran terdapat muatan pembelajaran matematika .

Matematika secara umum didefinisikan sebagai bidang ilmu yang mencakup topik-topik bilangan, rumus, serta struktur yang berhubungan satu dengan yang lainnya dan terbagi dalam tiga bidang yaitu aljabar, analisis, dan geometri. Matematika merupakan mata pelajaran yang sangat penting karena mempunyai keterkaitan antara belajar matematika dengan pola bernalar yang pasti dapat digunakan dalam kegiatan sehari-hari. Pembelajaran matematika merupakan proses pemberian pengalaman belajar kepada peserta didik melalui berbagai kegiatan yang terstruktur sehingga peserta didik memperoleh kompetensi tentang bahan matematika yang dipelajari. Salah satu komponen yang akan menentukan tercapainya kompetensi adalah penggunaan strategi pembelajaran matematika yang sesuai dengan topik apa yang sedang dibahas, tingkat perkembangan peserta didik, prinsip dan teori belajar, keaktifan peserta didik dengan terlibat pada pembelajaran, keterkaitan dengan kehidupan peserta didik sehari-hari, serta pengembangan dan pemahaman penalaran matematis. Dengan demikian tentunya perlu suatu model pembelajaran yang dapat merangsang keaktifan peserta didik agar dapat menumbuhkan semangat belajar matematika yang diharapkan akan meningkatkan hasil belajar siswa.

Fakta di lapangan sesuai dengan tempat yang peneliti observasi yaitu pada SDN Manggis 2 Puncu hasil belajar khususnya pada mata pelajaran matematika materi perkalian dan pembagian masih berada di bawah KKM. Berdasarkan hasil pengamatan dan wawancara pada guru di SDN Manggis 2 Puncu kelas II masih belum optimal dan nilai siswa masih di bawah KKM dalam materi perkalian dan pembagian. Hal tersebut disebabkan karena guru menggunakan model pembelajaran yang biasa dilakukan dan selalu diulang sehingga siswa kurang berminat untuk belajar, siswa menganggap matematika adalah pelajaran yang sulit dan membosankan. Khususnya pada materi perkalian dan pembagian, pada materi tersebut membutuhkan keterampilan berhitung, konsentrasi, serta pengulangan menghitung yang menyebabkan siswa malas jika diminta guru untuk berhitung. Siswa lebih dominan menggunakan konsep menghafal dalam pembelajaran perkalian dan



pembagian di kelas. Hal tersebut menyebabkan siswa kurang memahami konsep dasar perkalian merupakan proses penjumlahan berulang dan konsep dasar pengurangan yang berupa pengurangan berulang.

Dari pemaparan di atas model pembelajaran *Digital Game Based Learning* (DGBL) atau bisa disebut dengan pembelajaran berbasis Game digital diharapkan dapat digunakan untuk permasalahan dalam pembelajaran matematika pada materi perkalian dan pembagian. Pada pembelajaran matematika khususnya pada jenjang sekolah dasar memerlukan model pembelajaran yang mampu menarik perhatian siswa. Dengan menggunakan model pembelajaran (DGBL) di kelas diharapkan dapat menghilangkan anggapan tentang matematika adalah pembelajaran yang membosankan. Dalam sebuah pembelajaran yang berbasis game ini peserta didik diharapkan mampu belajar dan berpikir secara langsung melalui tindakan yang dilakukan oleh peserta didik dalam game. Berdasarkan dengan permasalahan yang telah dijabarkan maka dapat disimpulkan game edukasi pada pembelajaran matematika, diharapkan dapat memotivasi belajar pada siswa agar lebih kreatif dan berpikir kritis dan juga dapat meningkatkan semangat siswa dalam belajar matematika. Oleh karena itu, peneliti berniat menerapkan model pembelajaran *digital game based learning* (DGBL) berbasis game online matematika, pada media pembelajaran game diharapkan mampu membantu meningkatkan keterampilan kognitif melalui media game edukasi ini yang bertujuan untuk memudahkan proses pekerjaan guru dan orang tua siswa dalam meningkatkan minat belajar matematika dalam keterampilan berhitung perkalian dan pembagian yang diharapkan juga mampu meningkatkan hasil belajar siswa.

Sesuai dengan pernyataan di atas, maka guru perlu berinovasi menerapkan model pembelajaran yang menarik yang tujuannya dapat menarik minat siswa terhadap pembelajaran matematika khususnya pada materi perkalian dan pembagian. Model pembelajaran yang didukung media yang menarik diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa sehingga tujuan pembelajaran tercapai dengan baik. Berdasarkan permasalahan yang telah dijelaskan di atas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul "Pengaruh Model Pembelajaran Digital Game Based Learning (DGBL) Didukung media Game Online Matematika Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Materi Perkalian dan Pembagian Siswa Kelas II SDN Manggis 2 Puncu".

METODE

Metode penelitian yang digunakan menggunakan pendekatan kuantitatif. Metode penelitian kuantitatif diartikan sebagai metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat positivisme, yang di gunakan untuk meneliti populasi atau sampel tertentu, pengumpulan data menggunakan instrumen penelitian, analisis data bersifat kuantitatif / statistik, dengan tujuan untuk menguji hipotesis yang telah ditetapkan. Berdasarkan kutipan tersebut, dapat



diketahui bahwa pendekatan kuantitatif adalah suatu penelitian yang perolehan data cenderung berbentuk angka.

Penelitian ini dilaksanakan pada Selasa, 04 Juni 2024 di SDN Manggis 2 Puncu dengan jumlah 21 peserta didik kelas II pada masing-masing kelasnya. Terdapat kelas kontrol dan kelas eksperimen. Instrumen pengumpulan data yang digunakan adalah Angket dan Tes.

Instrumen pengumpulan data yang digunakan adalah angket dan tes. Angket digunakan untuk mengetahui validitas dan keefektifan media pembelajaran. Angket yang digunakan yakni angket validasi media dan angket validasi materi. Sedangkan tes digunakan untuk mengetahui keefektifan model pembelajaran yang digunakan.

Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas II A dan B SDN Manggis 2 Puncu Kecamatan Puncu Kabupaten Kediri yang berjumlah masing-masing kelasnya 21 siswa jadi poulasi pada penelitian ini yaitu 42 siswa.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Agar perangkat tes dikatakan layak sebagai alat ukur maka dilakukan uji validitas

1. Validitas Ahli

Tabel 3.1 Lembar Angket Validasi Ahli Materi

No	Indikator	Skor				
		5	4	3	2	1
Silabus						
1.	Komponen kelengkapan silabus		✓			
2.	Kesesuaian indikator dengan kompetensi dasar		✓			
3.	Kesesuaian materi pelajaran dengan kompetensi dasar		✓			
4.	Kesesuaian penilaian dengan indikator		✓			
5.	Kesesuaian rincian alokasi waktu dengan indikator pembelajaran		✓			
6.	Kesesuaian sumber belajar dengan materi		✓			
Jumlah :						
RPP (Rencana Pelksanaan Pembelajaran)						
1.	Kelengkapan Identitas		✓			
2.	Indikator pembelajaran sinkron dengan kompetensi dasar		✓			
3.	Tujuan pembelajaran sesuai dengan indikator pembelajaran		✓			
4.	Materi ajar sesuai dengan kompetensi dasar		✓			
5.	Kegiatan pembelajaran berdasarkan langkah-langkah model pembelajaran		✓			
6.	Sumber dan media pembelajaran sesuai dengan materi ajar		✓			
7.	Penilaian berdasarkan indikator pembelajaran		✓			
8.	Model/metode pembelajaran sesuai dengan materi		✓			
Jumlah :						
Handout						
1.	Kompetensi dasar sesuai standar kompetensi		✓			
2.	Judul materi sesuai dengan kompetensi dasar		✓			
3.	Sistematika penyusunan materi		✓			
4.	Materi sesuai indikator		✓			
Jumlah :						



Instrumen Penilaian					
1.	Penilaian sesuai dengan indikator pembelajaran		✓		
2.	Bentuk instrumen penilaian sesuai dengan indikator pembelajaran		✓		
3.	Soal berdasarkan indikator pembelajaran		✓		
4.	Soal mudah dipahami		✓		
Jumlah :			22		
Jumlah Total		22 x 4 = 88			
Skor Maksimal		110			
Skor Total		$\frac{88 \times 100}{110}$			
		100			
Presentase		88%			

Tabel 3. 2 Lembar Angket Validasi Ahli Materi

No	Indikator	Skor Penilaian					Keterangan
		5	4	3	2	1	
1.	Karakteristik Media						
	a. Kesesuaian media dengan materi pembelajaran	✓					
	b. Kesesuaian media dalam mendukung model pembelajaran yang digunakan	✓					
	c. Menarik perhatian siswa		✓				
	Jumlah						13
	Jumlah Total	13 x 3 = 39					
	Skor Maksimal	79					
	Skor Total	$\frac{13 \times 100}{79}$					
		15					
	Presentase	86%					

2. Validitas Empiris

Tabel 3.5 Hasil Uji Validitas

No.	Kriteria	No Soal	Jumlah
1.	Valid	1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10	10
2.	Tidak Valid	-	-

Berdasarkan hasil uji validitas soal *pre-test* di atas, maka disimpulkan bahwa semua item dinyatakan valid.

3. Uji Realibilitas Instrumen

Uji reliabilitas digunakan untuk melihat apakah alat ukur yang digunakan menunjukkan konsistensi di dalam mengukur gejala yang sama.

Tabel 4.4 Hasil Uji Reliabilitas

Reliability Statistics	
Cronbach's	
Alpha	N of Items



.923	10
------	----

Berdasarkan hasil uji reliabilitas di atas, diketahui bahwa nilai *Cronbach Alpha* menunjukkan angka lebih dari 0,60. Hal ini berarti bahwa soal *pretest* dan *posttest* dinyatakan reliabel.

4. Uji Normalitas

Berdasarkan bantuan program SPSS 25, dapat dinyatakan hasil data uji normalitas pada tabel berikut.

**Tabel 4.5 Hasil Uji Normalitas
 One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test**

		New Pretest Kontrol	New Posttest Kontrol	New Pretest Eksperimen	New Posttest Eksperimen
N		21	21	21	21
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	.0000000	.0000000	.0000000	.0000000
	Std. Deviation	2.33499654	2.71803818	1.92239043	2.52793912
Most Extreme Differences	Absolute	.156	.200	.216	.208
	Positive	.115	.117	.155	.208
	Negative	-.156	-.200	-.216	-.191
Test Statistic		.156	.200	.216	.208
Asymp. Sig. (2-tailed)		.198 ^c	.027 ^c	.012 ^c	.018 ^c

- a. Test distribution is Normal.
- b. Calculated from data.
- c. Lilliefors Significance Correction.

Pada tabel uji normalitas di atas, menunjukkan bahwa data tersebut tidak berdistribusi normal dikarenakan pada kelas eksperimen menunjukkan signifikan 0,018 di mana nilai tersebut < 0,05. Maka dapat dilakukan menggunakan uji *non-parametrik*.

Berdasarkan data hasil analisis yang dilakukan, pada kegiatan *posttest* kelompok eksperimen dan kelompok kontrol dapat dilihat tabel berikut.

Tabel 4.6

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test		Hasil Belajar
N		84
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	71.80
	Std. Deviation	5.656
Most Extreme Differences	Absolute	.133
	Positive	.119
	Negative	-.133
Test Statistic		.133
Asymp. Sig. (2-tailed)		.001 ^c
a. Test distribution is Normal.		



b. Calculated from data.
c. Lilliefors Significance Correction.

Berdasarkan output di atas, diketahui Asymp.Sig (2-tailed) bernilai $0,001 < 0,05$ maka disimpulkan “diterima”. Hal ini menunjukkan bahwa nilai signifikan lebih kecil dibandingkan taraf signifikan.

5. Uji Homogenitas

Uji homogenitas dilakukan untuk mengetahui apakah kelompok data yang berasal dari populasi yang homogen atau tidak. Uji homogenitas dalam penelitian ini menggunakan bantuan SPSS 25. Data dikatakan homogen apabila koefisien Sig. Pada output lebih besar daripada *alpha* yang ditentukan yaitu 0,05. Hasil uji homogenitas dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.7 Hasil Uji Homogenitas
Test of Homogeneity of Variances

		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Hasil Belajar	Based on Mean	.004	1	41	.949
	Based on Median	.002	1	41	.966
	Based on Median and with adjusted df	.002	1	37.150	.966
	Based on trimmed mean	.007	1	41	.935

Berdasarkan pada tabel di atas, dari *Based on Mean* diperoleh nilai Sig. $0,949 > 0,05$. Dari hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa data kelas eksperimen dan kelas control bersifat homogen (sama).

6. Uji Hipotesis

Uji hipotesis dilakukan setelah uji prasyarat analisis telah dilakukan. Uji prasyarat dalam penerlitan ini adalah normalitas dan homogenitas. Uji hipotesis pada penerlitan ini adalah sebagai berikut.

- a. Jika nilai Asymp.Sig.<0,05 maka H0 ditolak
- b. Jika nilai Asymp.Sig.>0,05 maka H1 diterima

a. Uji untuk hipotesis 1 (Kelas Kontrol)

Hasil Uji

Tabel 4.8
One-Sample Test

		Hasil Belajar	
N		21	
Exponential parameter ^{a,b}	Mean	72.14	
	Most Extreme Differences	Absolute	.605
		Positive	.354
	Negative	-.605	
Kolmogorov-Smirnov Z		2.772	
Asymp. Sig. (2-tailed)		.000	



Berdasarkan output “Test Statistics” diketahui bahwa Asymp.Sig. (2-tailed) sebesar $0,000 < 0,05$. Maka dapat disimpulkan bahwa H_1 diterima dan H_0 ditolak. Dengan demikian dapat dikatakan bahwa “Hasil belajar siswa pada pembelajaran matematika materi perkalian dan pembagian yang tidak menggunakan model pembelajaran *Digital Game Based Learning* didukung dengan *game online < 75*”.

b. Uji untuk hipotesis 2 (Kelas Eksperimen)

Hasil Uji

Tabel 4.9
One-Sample Test

		Hasil Belajar
N		21
Exponential parameter. ^{a,b}	Mean	77.90
Most Extreme Differences	Absolute	.618
	Positive	.349
	Negative	-.618
Kolmogorov-Smirnov Z		2.833
Asymp. Sig. (2-tailed)		.000

Berdasarkan uji t pada tabel 4.9 diketahui bahwa Asymp.Sig. (2-tailed) sebesar $0,000 < 0,05$. Maka dapat disimpulkan bahwa H_1 diterima dan H_0 ditolak. Dengan demikian dapat dikatakan bahwa “Hasil belajar siswa pada pembelajaran matematika materi perkalian dan pembagian menggunakan model pembelajaran *Digital Game Based Learning* didukung dengan *game online > 75*”.

c. Uji Hipotesis 3

Tabel 4.10
Uji Mann Whitney

Test Statistics ^a	
	Hasil Belajar Matematika
Mann-Whitney U	21.000
Wilcoxon W	252.000
Z	-5.107
Asymp. Sig. (2-tailed)	.000
a. Grouping Variable: Kelas	

Berdasarkan output “Test Statistics” diketahui bahwa Asymp.Sig. (2-tailed) sebesar $0,000 < 0,05$. Maka dapat disimpulkan bahwa H_1 diterima dan H_0 ditolak. Dengan demikian dapat dikatakan bahwa “Terdapat pengaruh yang signifikan model pembelajaran *Digital Game Based Learning* didukung media *game online* matematika terhadap hasil belajar siswa”.



7. Hasil Belajar Siswa

Hasil belajar didapatkan dari soal *Pretest* dan *Posttest* yang diberikan kepada subjek.

Nilai *Pretest* dan *Posttest* Kelas Kontrol

No.	Nama	Nilai Pretest	Nilai Posttest
1.	AHF	58	68
2.	APA	67	75
3.	AAP	72	74
4.	AAP	62	70
5.	FZI	72	75
6.	FZA	60	72
7.	FCN	71	75
8.	FZA	72	74
9.	HAF	66	75
10.	KNPG	70	75
11.	LW	58	68
12.	LDK	62	72
13.	LA	60	67
14.	MRP	65	74
15.	MDSW	59	70
16.	MTA	72	75
17.	NPM	70	74
18.	NPR	62	70
19.	PDA	62	71
20.	SELP	60	69
21.	EDM	65	72
	Total	1.365	1.515
	Rata-rata	65	72,14

Nilai *Pretest* dan *Posttest* Kelas Eksperimen

No.	Nama	Nilai Pretest	Nilai Posttest
1.	ANR	70	80
2.	APH	74	80
3.	ARI	75	82
4.	AMF	72	75
5.	AS	69	79
6.	DQZ	74	75
7.	DAF	69	75
8.	DDM	70	79
9.	EJS	72	75
10.	FFS	72	77
11.	FRA	74	80
12.	IM	69	75
13.	KNR	72	76
14.	MZKA	74	77
15.	MNAP	70	80
16.	MDDR	75	80
17.	MF	74	79
18.	MIA	72	75
19.	NAA	70	75
20.	PRA	74	82
21.	YDC	74	80
	Total	1.515	1.636
	Rata-rata	72,14	77,90



KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan analisis hasil penelitian yang telah dikemukakan dapat disimpulkan, 1) Hasil belajar matematika materi perkalian dan pembagian yang tidak menggunakan model pembelajaran *Digital Game Based Learning* didukung media *game online* matematika pada siswa kelas II SDN Manggis 2 Puncu belum tercapai secara maksimal karena diperoleh nilai rata-rata posttest yaitu 73 yang berarti nilai tersebut di bawah 75 atau di bawah KKM didukung dengan uji hipotesis dengan hasil $0,000 < 0,05$. 2) Hasil belajar matematika materi perkalian dan pembagian yang menggunakan model pembelajaran *Digital Game Based Learning* didukung media *game online* matematika pada siswa kelas II SDN Manggis 2 Puncu diperoleh nilai rata-rata posttest yaitu 78 yang berarti nilai tersebut di atas atau sama dengan 75 didukung uji hipotesis dengan hasil $0,000 < 0,05$. 3) Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa “Ada pengaruh yang signifikan penggunaan model pembelajaran *Digital Game Based Learning* didukung media *game online* matematika pada siswa kelas II SDN Manggis 2 Puncu” didukung uji hipotesis dengan hasil $0,000 < 0,05$.

DAFTAR RUJUKAN

- Coffey. (2011). *Digital game based learning*. tersedia: <http://www.learnnc.org/lp/pages/4970?ref=search> , diunduh 14 Juni 2023.
- Haris, H. (2010). Metode Penelitian Kuantitatif
- Helmiati. (2012). Model Pembelajaran. Yogyakarta: Aswaja Pressindo.
- Khoerunnisa, F. (2016). Penggunaan Media Digital Game-Based- Learning (DGBL) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Perakitan Komputer Di Smk N 8 Semarang.
- Sugiyono. (2019). METODE PENELITIAN KUANTITATIF (Setiyawami (ed.)). Alfabeta.