

PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *COURSE REVIEW HORAY* BERBASIS MEDIA *LUDO MATH GAME* PADA PEMBELAJARAN MATEMATIKA KELAS V SDN 95/II MUARA BUNGO

Nabilla Andesca^{1*}, Nurlev Avana², Elvima Nofrianni³

^{1,2,3}Prodi PGSD, FKIP, Universitas Muhammadiyah Muara Bungo, 37211, Jambi, Indonesia.
e-mail: ^{1*}nabillanalla15122002@gmail.com, ²avananurlev10@gmail.com, ³elvinofrianni02@gmail.com

*Penulis Korespondensi

Diserahkan: 08-07-2025; Direvisi: 05-08-2025; Diterima: 03-09-2025

Abstrak: Studi ini ditujukan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *Course Review Horay (CRH)* berbasis media *Ludo Math Game* dalam pembelajaran matematika siswa fase C (kelas V) SD Negeri 95/II Muara Bungo, penelitian menggunakan metode kuantitatif dengan desain *Quasi Experimental Non-Equivalent Control Group Design*. Subjek penelitian ini ada 51 siswa yang terbagi dari kelas eksperimen dan kelas kontrol, data yang dikumpulkan melalui tes pilihan ganda pada *pre-test* dan *post-test*, hasil penelitian menunjukkan rata-rata hasil belajar eksperimen sebesar 95 dan kelas kontrol sebesar 54. Uji mann-Whitney menunjukkan p-value sebesar 0,012 (kelas eksperimen) dan 0,001 (kelas kontrol), lebih kecil dari 0,05. Sehingga H_a diterima dan H_o ditolak, kesimpulannya, model pembelajaran *Course Review Horay (CRH)* berbasis media *Ludo Math Game* efektif meningkatkan hasil belajar matematika siswa. Model ini direkomendasikan sebagai alternatif strategi pembelajaran khususnya pada materi bilangan pecahan di Sekolah Dasar.

Kata Kunci : *Course Review Horay (CRH)*; *ludo math game*; hasil belajar; bilangan pecahan

Abstract: This study is intended to determine the effect of the *Course Review Horay (CRH)* learning model based on *Ludo Math Game* media on mathematics learning of phase C students (grade V) of SD Negeri 95/II Muara Bungo, the study used a quantitative method with a *Quasi Experimental Non-Equivalent Control Group Design*. The subjects of this study were 51 students divided into experimental and control classes, data collected through multiple choice tests on the *pre-test* and *post-test*, the results of the study showed an average learning outcome of the experiment of 95 and the control class of 54. The Mann-Whitney test showed a p-value of 0.012 (experimental class) and 0.001 (control class), less than 0.05. So H_a is accepted and H_o is rejected, in conclusion, the *Course Review Horay (CRH)* learning model based on *Ludo Math Game* media is effective in improving students' mathematics learning outcomes. This model is recommended as an alternative learning strategy, especially for fractional number material in Elementary Schools.

Keywords: *Course Review Horay (CRH)*; *ludo math game*; learning outcomes; fractional numbers

Kutipan: Andesca Nabilla., Avana Nurlev., Nofrianni Elvima (2025). Pengaruh Model Pembelajaran *Course Review Horay (CRH)* Berbasis Media *Ludo Math Game* Pada Pembelajaran Matematika Siswa Fase C (Kelas V) SD Negeri 95/II Muara Bungo. *JP2M (Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Matematika)*, Vol.11 No.2, (1270-1282). <https://doi.org/10.29100/jp2m.v11i2.8668>



Pendahuluan

Matematika adalah salah satu dari banyak mata pelajaran yang diajarkan di sekolah dasar, antara lain. Salah satu ilmu dasar yang penting untuk kehidupan sehari-hari adalah matematika. Hal ini terlihat dalam masalah dunia nyata yang selalu terkait dengan matematika. Ketika seseorang membeli apa pun, contohnya. Sebuah badan pengetahuan yang sangat terstruktur dan saling terkait adalah matematika. Mata pelajaran matematika dapat memberikan peningkatan dalam pemikiran kritis dan persuasif, membantu menyelesaikan tantangan, kata Susanto (2013). Tingkat SD hingga sekolah menengah dan seterusnya, matematika diajarkan di setiap tingkat pendidikan (Avana *et al.*, 2023).

Untuk menciptakan suasana belajar yang ramah dan merangsang, guru sangatlah penting agar mencapai tujuan mereka sebaik mungkin. Untuk pelaksanaan kegiatan belajar siswa yang dinamis dan kreatif, instruktur juga harus mampu menempatkan diri secara fleksibel dan dinamis sebagai informan, pengubah, pengorganisir, dan penilai. Perencanaan dan pelaksanaan yang efektif dari aktivitas pengajaran dan pembelajaran harus menjadi keterampilan yang dimiliki oleh guru. Guru dapat merancang lingkungan belajar dengan pola interaksi dan kegiatan instruksional yang paling mendukung kreativitas dan penemuan siswa untuk menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan. Untuk memastikan bahwa proses pembelajaran tidak sepenuhnya terfokus pada guru (Susanto, 2013).

Beberapa murid berpikir bahwa menguasai matematika sulit dipahami dan sangat tidak menarik. Ini mendukung data empiris yang terlihat di lapangan. Menurut wawancara saya dengan sejumlah siswa kelas V dari SD Negeri 95/II Muara Bungo, mereka mengatakan bahwa matematika sulit bagi mereka untuk dipahami dan bahwa beberapa konsep membingungkan, yang membuat mereka malas dan tidak tertarik pada pelajaran tersebut, terutama ketika mengerjakan masalah perbandingan pecahan. Akibatnya, para murid terbebani dengan materi ini. Ini juga konsisten dengan temuan dari wawancara yang dilakukan dengan L.E, S. Pd., guru kelas V di SD Negeri 95/II Muara Bungo, yang melaporkan bahwa beberapa siswa di kelas tersebut memiliki minat yang lemah terhadap matematika dan bahwa beberapa siswa kesulitan memahami pelajaran tentang membandingkan pecahan. Kerena itu siswa berjuang untuk menyelesaikan PR dari guru.

Hasil belajar matematika di dua kelas masih dianggap rendah; 15 siswa, atau 42,30% dari total siswa di kelas V A, gagal dalam mata pelajaran tersebut. 10 anak, atau 60% dari jumlah siswa kelas V B, juga gagal. Ini menunjukkan bahwa sejumlah siswa dengan nilai masih di bawah KKTP yakni di angka 70 dalam mata pelajaran matematika.

Meningkatkan model pembelajaran agar menjadi lebih menghibur dan menyenangkan yaitu pendekatan penyelesaian ini mendorong keinginan peserta didik dalam kegiatan pendidikan. Mendorong demokrasi di kelas dan mengoptimalkan keterlibatan mental dan fisik siswa dalam proses pengajaran dan pembelajaran adalah dua contoh pola interaksi di kelas. Salah satu elemen kunci dalam memotivasi siswa untuk berhasil adalah keterlibatan mereka dalam kegiatan belajar. Pada model pembelajaran CRH adalah sebagian dari beberapa model pembelajaran yang dapat berfungsi melaksanakan pembelajaran beserta cara yang melibatkan siswa dalam pengalaman belajar yang menyenangkan.

Menurut Kurniasih dan Sani, Model pembelajaran *Course Review Horay (CRH)* mampu membangun suasana Pendidikan menjadi menyenangkan dan menarik di dalam kelas dengan mengharuskan setiap siswa yang memberikan jawaban yang tepat untuk berteriak "horee!" atau teriakan lainnya yang telah ditentukan. Strategi pengajaran lain untuk mengevaluasi pemahaman siswa adalah model pembelajaran *Course Review Horay (CRH)*, di mana jawaban atas pertanyaan dicatat pada kartu atau kotak dengan nomor di atasnya. Siswa atau kelompok harus berteriak "horay" atau menyanyikan sorakan kelompok mereka segera setelah mereka mendapatkan jawaban atau indikasi yang benar. Siswa dibagi ke dalam kelompok kecil yang merupakan strategi pembelajaran kooperatif.

Media pembelajaran, menurut Nunuk et al. (2021), adalah segala bentuk dan metode penyampaian informasi yang dikembangkan atau digunakan sesuai dengan teori belajar. Mereka dapat digunakan untuk tujuan edukasi untuk menyampaikan informasi, mendorong daya pikir, emosi,

konsentrasi serta keinginan belajar, maka mempromosikan terjadinya proses pembelajaran yang terarah, berorientasi pada tujuan, dan terkontrol.

Rahmadani dan Sofyan (2023) mengkaji penerapan *Ludo Math Game* dalam konteks pembelajaran *daring (online)*. Mereka mengemukakan bahwa media pembelajaran berbasis *game*, seperti *Ludo Math Game*, sangat efektif dalam menjaga keterlibatan siswa dalam situasi pembelajaran jarak jauh. Dalam pembelajaran *daring*, di mana siswa sering kali merasa kehilangan keterhubungan dengan guru dan teman-teman mereka, *Ludo Math Game* bisa menjadi solusi untuk membuat pembelajaran matematika tetap menyenangkan dan menarik. Dalam permainan ini, siswa tetap dihadapkan pada soal-soal matematika, namun dengan cara yang lebih ringan dan interaktif. Rahmadani dan Sofyan juga mencatat bahwa media seperti ini dapat membantu siswa dalam mempertahankan motivasi belajar, meskipun dalam format *daring*, dan mengurangi rasa bosan yang sering muncul selama pembelajaran *online*.

Adapun bentuk dari media *Ludo Math Game* seperti gambar dibawah ini :



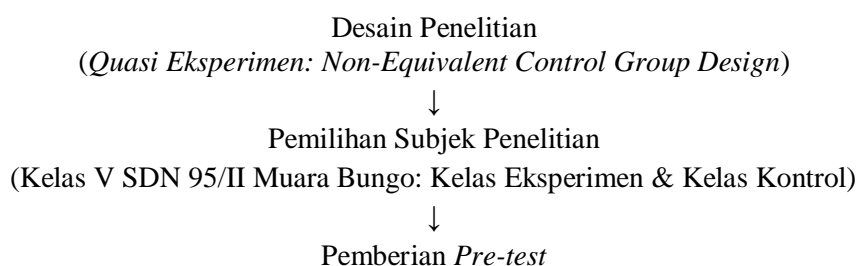
Gambar 1. Media *Ludo Math Game*

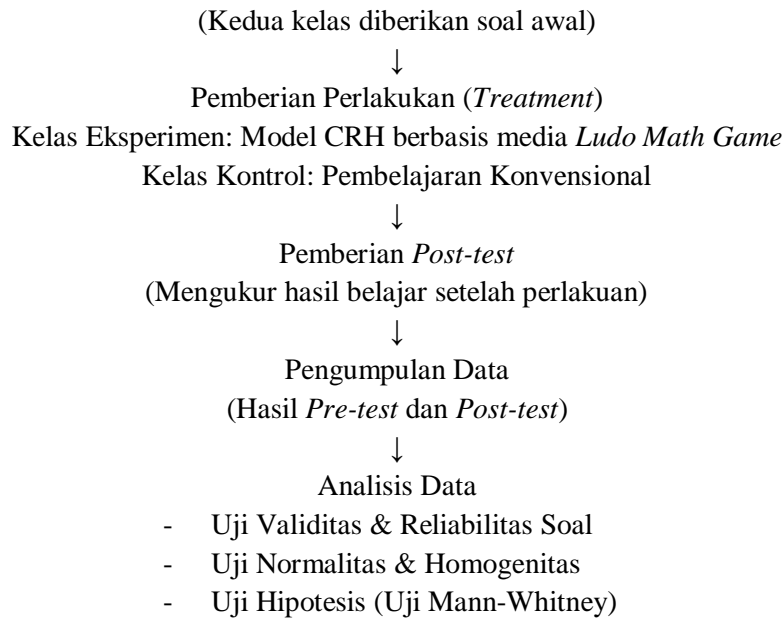
Menurut Rusyanti (2014), belajar matematika ialah tahapan relasi terhadap tenaga pendidik dan peserta didik tercakup pada pemikiran dan pengolahan pemikiran dalam lingkup pembelajaran yang dibuat oleh guru menggunakan beberapa teknik maka peserta didik berpartisipasi dalam proses bekerjasama yang baik dan sistem pendidikan matematika bisa mengalami perkembangan pesat dan peningkatan secara efektivitas tinggi (Andriyani & Samiyem, 2022).

Metode

Peneliti secara sengaja memilih kelompok-kelompok untuk dijadikan kelas eksperimen dan kelas kontrol dalam pendekatan penelitian *Quasi Eksperimental* ini, yang menggunakan desain kelompok kontrol tidak setara, pengambilan sampel tidak dilakukan secara acak. Dalam metode ini, tes awal diberikan kepada kedua kelompok, baik kelompok eksperimen maupun kelompok kontrol, untuk menentukan hasilnya. Setelah itu, kelompok eksperimen diperlakukan menggunakan model pembelajaran *Course Review Horay (CRH)*, yang berdasarkan pada media ajar *Ludo Math Game*, sedangkan kelompok kontrol diperlakukan menggunakan teknik pengajaran tradisional. Kemudian, sebuah *post-test* akan diberikan kepada setiap kelas sampel (Sugiyono, 2019).

Bagan 1. Alir Tahapan Penelitian





Riset ini diselenggarakan di SD Negeri 95/II Muara Bungo Kecamatan Rimbo Tengah, Kelurahan Cadika, Kab Bungo, Prov Jambi. Riset ini dilakukan pada tanggal 21-26 April 2025. Riset ini dilaksanakan sebanyak tiga kali pelaksanaan pertemuan pada masing-masing kelompok dengan fokus kajian pada materi membandingkan pecahan.

Hasil dan Pembahasan

Hasil penelitian ini sejalan dengan tujuh kajian relevan yang mendukung efektivitas model *Course Review Horay (CRH)* berbasis media *Ludo Math Game* dalam meningkatkan hasil belajar matematika siswa. Penelitian Setiawan *et al.* (2023), Imami *et al.* (2023), dan Tiyas *et al.* (2022) menunjukkan bahwa CRH secara signifikan meningkatkan pemahaman dan hasil belajar matematika. Dukungan tambahan datang dari Rahmadani dan Sofyan (2023) serta Nordiana *et al.* (2024) yang menegaskan bahwa media *Ludo Math Game* dapat meningkatkan keterlibatan dan pemahaman siswa pada materi pecahan. Selain itu, Ramli dan Isnawati serta Aksadra (2023) menyimpulkan bahwa CRH mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan efektif dalam meningkatkan hasil belajar dibandingkan metode konvensional, sebagaimana tercermin dalam perbedaan nilai *Post-test* antara kelas eksperimen dan kelas kontrol pada penelitian ini.

Pengujian Persyaratan Analisis

1. Uji Validitas Butir Soal Tes

Tabel 1. Tabel Hasil Uji Validitas Soal Tes

Nomor Butir	Hasil Validitas	Keterangan	
		Valid	Tidak Valid
1	0,539	√	
2	0,309		√
3	0,286		√
4	0,467	√	
5	0,221		√
6	0,058		√
7	0,585	√	
8	0,539	√	
9	0,344		√
10	0,484	√	
11	0,090		√
12	0,539	√	

13	0,649	√	
14	0,363		√
15	0,585	√	
16	0,286		√
17	0,433	√	
18	0,249		√
19	0,457	√	
20	0,101		√
Jumlah		10 Butir	10 Butir

Sumber: Data Penelitian 2025

Pada hasil uji coba *instrument* terdapat 10 butir soal yakni nomor 2,3,5,6,9,11,14,16,18,20 dengan pernyataan tidak valid dikarenakan indeks validitasnya di bawah $\leq 0,39$. Berarti 10 butir soal tersebut tidak dapat digunakan atau butuh perbaikan. Jadi soal dengan nomor 1,4,7,8,10,12,13,15,17,19 dapat digunakan untuk soal *post-test*.

2. Uji Reliabilitas

Cronbach's Alpha	N of Items
,653	20

Gambar 2. Output SPSS Uji Reliabilitas

Berdasarkan hasil uji coba intrumen penelitian pada uji reliabilitas tes harga reliabilitas tes sebesar 0,653 dengan kriteria korelasi tinggi.

3. Tingkat Kesukaran Butir Soal Tes

		Statistics									
		Soal01	Soal02	Soal03	Soal04	Soal05	Soal06	Soal07	Soal08	Soal09	Soal10
N	Valid	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26
	Missing	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
Mean		,92	,50	,46	,77	,38	,65	,96	,92	,73	,85
Maximum		1	1	1	1	1	1	1	1	1	1

		Soal11	Soal12	Soal13	Soal14	Soal15	Soal16	Soal17	Soal18	Soal19	Soal20
N	Valid	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26
	Missing	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
Mean		,31	,92	1,00	,85	,96	,46	,69	,42	,73	,35
Maximum		1	1	1	1	1	1	1	1	1	1

Gambar 3. Output SPSS Tingkat Kesukaran

Tabel 2. Tabel Hasil Uji Tingkat Kesukaran Uji Coba Soal Tes

Butir Soal	Tingkat Kesukaran	Kriteria Soal		
		Sukar	Sedang	Mudah
1	0,92			√
2	0,50		√	
3	0,46		√	
4	0,77			√
5	0,38		√	
6	0,65		√	
7	0,96			√
8	0,92			√
9	0,73			√
10	0,85			√
11	0,31		√	

12	0,92	√
13	1,00	√
14	0,85	√
15	0,96	√
16	0,46	√
17	0,69	√
18	0,42	√
19	0,73	√
20	0,35	√

Sumber : Penelitian 2025

Dapat disimpulkan bahwa, dari 20 pertanyaan uji, 10 diklasifikasikan sebagai soal tergolong mudah, 10 sebagai soal tergolong sedang, dan tidak ada yang sulit berdasarkan pemeriksaan tingkat kesulitan *item test*. Ini menunjukkan bahwa soal tersebut sesuai untuk digunakan dan memiliki tingkat kesulitan yang profesional secara keseluruhan.

4. Daya Pembeda Butir Soal Tes

	Item-Total Statistics			
	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
Soal01	12,92	2,714	,371	,670 ^a
Soal02	13,35	2,555	,165	,632 ^a
Soal03	13,38	2,646	,152	,679 ^a
Soal04	13,08	1,994	,338	,650 ^a
Soal05	13,46	2,978	,039	,648 ^a
Soal06	13,19	1,922	,182	,658 ^a
Soal07	12,88	2,266	,355	,689 ^a
Soal08	12,92	2,154	,485	,652 ^a
Soal09	13,12	1,946	,192	,653 ^a
Soal10	13,00	2,240	,473	,661 ^a
Soal11	13,54	2,418	,126	,612 ^a
Soal12	12,92	2,154	,385	,652 ^a
Soal13	12,85	2,455	,553	,686 ^a
Soal14	13,00	2,000	,198	,643 ^a
Soal15	12,88	2,506	,445	,641 ^a
Soal16	13,38	2,246	,032	,699 ^a
Soal17	13,15	2,855	,391	,602 ^a
Soal18	13,42	2,254	,035	,696 ^a
Soal19	13,12	2,746	,330	,655 ^a
Soal20	13,50	2,500	,183	,661 ^a

Gambar 4. Output Uji Daya Pembeda Menggunakan SPSS

Tabel 3. Tabel Hasil Uji Daya Pembeda Butir Soal Tes

Butir Soal	Daya Pembeda	Kriteria			
		Butir soal diterima/baik	Butir soal diterima/diperbaik	Butir soal diperbaiki	Butir soal tidak dipakai
1	0,371		√		
2	0,165				√
3	0,152				√
4	0,338		√		
5	0,039				√
6	0,182				√
7	0,355		√		
8	0,485	√			
9	0,192				√
10	0,473	√			
11	0,126				√
12	0,385		√		
13	0,553	√			

14	0,198		√
15	0,445	√	
16	0,032		√
17	0,391	√	
18	0,035		√
19	0,330	√	
20	0,183		√

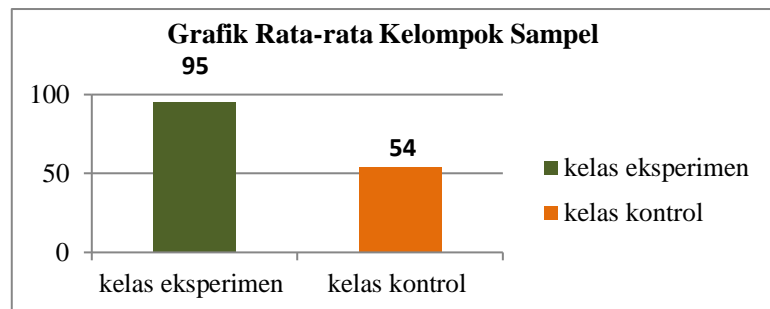
Berdasarkan hasil diatas maka dapat disimpulkan adanya 10 butir soal dapat diterima dan 10 butir soal yang tidak diterima.

Berdasarkan hasil analisis hasil *pre-test* dan *post-test* pada kelas eksperimen dan kelas kontrol, diperoleh data nilai rata-rata sebagai berikut :

Tabel 4. Tabel Nilai Rata-Rata *Pre-Test* Dan *Post-Test* Kelas Eksperimen Dan Kelas Kontrol

		Kelas eksperimen	Kelas Kontrol
Jumlah siswa		26	25
Nilai rata-rata	<i>Pre-test</i>	56	44
	<i>Post-test</i>	95	54

Tabel 4 menampilkan rata-rata skor akhir tes dari kelas eksperimental dan kelas kontrol. Grafik batang dibawah ini menggambarkan perbedaan antara rata-rata skor akhir tes kedua kelas:



Bagan 2. Grafik Rata-Rata Kelompok Sampel

Kelas eksperimen jelas terjadi lonjakan yang cukup besar bila dibandingkan dengan kelas kontrol, seperti yang ditunjukkan oleh hasil *pre-test* dan *post-test*. Kelas eksperimen mencetak rata-rata 95 pada *post-test*, jauh lebih tinggi dibandingkan dengan skor kelompok kontrol yang hanya 54.

Analisis Data *Pre-test*

1. Uji Normalitas

		Tests of Normality					
		Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Kelas	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
HasilPretest	1	,360	26	,022	,789	26	,036
	2	,354	25	,048	,785	25	,118

a. Lilliefors Significance Correction

Gambar 5. Output SPSS Pada Uji Normalitas Data *Pre-Test*

Jadi terlihat dari *Sig* pada uji *Kolmogorov-smirnov* mengindikasikan nilai *pre-test* kelas eksperimen sebesar $0,022 > 0,05$ dengan data hasil *pre-test* bersifat terdistribusi tidak normal. Sedangkan kelas kontrol memiliki nilai *Sig* $0,048 > 0,05$ dengan hasil data berdistribusi tidak normal. Jadi bisa dinyatakan bahwa data hasil *pre-test* kelas eksperimen dan kelas kontrol berdistribusi tidak normal.

2. Uji Homogenitas

Test of Homogeneity of Variances

		Levene	df1	df2	Sig.
		Statistic			
HasilPretest	Based on Mean	,121	1	49	,729
	Based on Median	,011	1	49	,917
	Based on Median and with adjusted df	,011	1	48,696	,917
	Based on trimmed mean	,114	1	49	,737

Gambar 6. Output SPSS Uji Homogenitas Data Pre-test

Dapat dilihat pada tabel tes *of homogeneity of varians* pada *based of mean*, *sig* sebesar 0,729 tentunya lebih besar dari 0,05 maka dapat diartikan bahwa data *pre-tsest* kelas eksperimen dan kelas kontrol bersifat homogen.

Dapat disimpulkan bahwa uji t (*parametric*) tidak dapat dilakukan karena salah satu syarat tidak terpenuhi yaitu data tidak *normal*.

3. Uji Mann-Whitney

Mann-Whitney Test Ranks

HasilBelajar	Kelas	N	Mean Rank	Sum of Ranks
	kelas eksperimen	26	34,92	908,00
	kelas kontrol	25	16,72	418,00
	Total	51		

Test Statistics^a

HasilBelajar	
Mann-Whitney U	93,000
Wilcoxon W	418,000
Z	-4,610
Asymp. Sig. (2-tailed)	,001

a. Grouping Variable: Kelas

Gambar 7. Hasil Output SPSS Uji Mann-Whitney pre-test

Untuk memastikan apakah hasil *pre-test* dari kelas eksperimen dan kelas kontrol berbeda secara signifikan, uji *Mann-Whitney* digunakan. Dalam penelitian ini, hipotesis statistik berikut diperiksa:

Ho : Kelas eksperimen dan kelas kontrol tidak berbeda secara signifikan dalam skor *pre-test* mereka.

Ha : Skor *pre-test* kelas eksperimen menyimpang secara signifikan dari skor kelas kontrol.

Sebagai kesimpulan, Ha disetujui apabila *p-value* terdapat peningkatan dari 0,05 atau ambang signifikansi lebih rendah dari 0,05, menunjukkan bahwa kelas eksperimen dan kelas kontrol memiliki hasil *pre-test* yang berbeda. Di sisi lain, Ha ditolak dan Ho diterima jika nilai *p-value* kurang dari 0,05 atau ambang relevansi meningkat dari 0,05, dapat membuktikan yakni kelas eksperimen dan kelas kontrol tidak berbeda secara signifikan dalam hasil *pre-test* mereka. Sesuai dengan hasil analisis *Mann-Whitney* yang berdasarkan pada gambar 7 di atas dan menunjukkan nilai *p-value* 0,001 yang kurang dari 0,05.

Analisis Data Post-test

1. Uji Normalitas

Tests of Normality

HasilPosttest	Kelas	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
		Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
	1	,343	26	,206	,715	26	,580
	2	,285	25	,089	,877	25	,116

a. Lilliefors Significance Correction

Gambar 8. Output SPSS Pada Uji Normalitas Data *post-test*

Jadi dapat dilihat pada *Sig* pada *Kolmogorov-smirnov* bahwanilai *post-test* kelas eksperimen sebesar $0,206 > 0,05$ dengan data hasil *post-test* tersusun secara normal. Sementara itu kelas kontrol mempunyai *Sig* $0,089 > 0,05$ dengan hasil data berdistribusi normal. Jadi dapat disimpulkan data menunjukkan bahwa hasil akhir kelas eksperimen dan kelas kontrol mempunyai nilai terdistribusi normal.

2. Uji Homogenitas

Test of Homogeneity of Variances

		Levene	df1	df2	Sig.
		Statistic			
HasilPosttest	Based on Mean	6,698	1	49	,003
	Based on Median	6,133	1	49	,003
	Based on Median and with adjusted df	6,133	1	36,469	,005
	Based on trimmed mean	6,871	1	49	,003

Gambar 9. Output SPSS Uji Homogenitas Data *Post-test*

Dapat dilihat pada table test *of homogeneity of varians* pada *basedof mean*, *sig* sebesar 0,03 tentunya apabila nilai dibawah 0,05 maka dapat diartikan bahwa data *post-test* kelas eksperimen dan kelas kontrol bersifat tidak homogen. Dapat disimpulkan bahwa uji t (*parametric*) tidak dapat dilakukan karena salah satu syarat tidak terpenuhi yaitu data tidak *homogen*.

3. Uji Mann-Whitney

Mann-Whitney Test Ranks

Kelas	N	Mean Rank	Sum of Ranks
HasilBelajar kelas eksperimen	26	38,48	1000,50
kelas kontrol	25	13,02	325,50
Total	51		

Test Statistics^a

HasilBelajar	
Mann-Whitney U	,500
Wilcoxon W	325,500
Z	-6,240
Asymp. Sig. (2-tailed)	,016

a. Grouping Variable: Kelas

Gambar 10. Hasil Output SPSS Uji Mann-Whitney *post-test*

Untuk mengetahui apakah hasil *post-test* dari kelas eksperimen dan kelas kontrol berbeda secara signifikan, tes *Mann-Whitney* digunakan. Dalam penelitian ini, hipotesis statistik menunjukkan:

H_0 : tidak terdapatnya perbedaan yang signifikan antara hasil akhir 2 kelompok sampel.

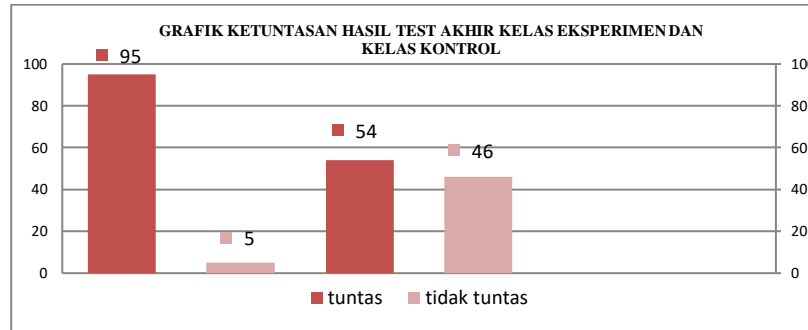
H_a : ada perbedaan bermakna dalam hasil akhir antara 2 kelompok sampel.

Kesimpulannya, H_a diterima jika nilai p lebih tinggi dari 0,05 atau ambang signifikansi lebih rendah dari 0,05, menunjukkan bahwa kelas eksperimen dan kelas kontrol memiliki hasil pascates yang berbeda. Di sisi lain, H_a ditolak dan H_0 diterima jika nilai p kurang dari 0,05 atau ambang signifikansi lebih dari 0,05. Ini menunjukkan bahwa kelas eksperimen dan kelas kontrol tidak berbeda secara signifikan dalam hasil *post-test* siswa.

Berdasarkan temuan analisis *Mann-Whitney* dan gambar 10 di atas, dapat disimpulkan bahwa H_a diterima dan H_0 ditolak karena nilai p sebesar 0,016, yang kurang dari 0,05, menunjukkan perbedaan yang signifikan dalam nilai tes awal antara kelas eksperimen dan kelas

kontrol. Oleh karena itu, hasil nilai akhir tes dari kelas eksperimen dan kelas kontrol berbeda secara signifikan.

Grafik ini menyertai dalam menunjukkan hasil penyelesaian ujian siswa, dapat dirujuk untuk kejelasan lebih lanjut.



Bagan 3. Grafik Persentase Ketuntasan hasil tes akhir kedua kelas

Jelas bahwa peningkatan rata-rata prestasi belajar kelompok eksperimen melebihi kelompok kontrol berdasarkan nilai siswa yang menyelesaikan penilaian akhir matematika di kedua kelas.

Bagan 3 menunjukkan bahwa, rata-rata, 95 siswa menyelesaikan kelas eksperimen, dibandingkan dengan 5 yang tidak, dan bahwa, di kelas kontrol, hanya 54 siswa yang menyelesaikan dan 46 tidak.

Selain itu, data nilai akhir kedua kelompok sampel tersebut menghasilkan nilai p senilai 0,001, kurang dari 0,05, sesuai dengan hasil uji hipotesis. Maka, bisa diasumsikan dalam dugaan sementara riset yaitu, bahwa H_a diterima dan H_0 ditolak diterima. Setelah uji hipotesis, ditemukan bahwa siswa yang diajarkan model pembelajaran *Course Review Horay (CRH)* yang berbasis media dari *Ludo Math Game* memiliki hasil belajar yang berbeda ketika mempelajari perbandingan pecahan.

Siswa biasanya berpartisipasi kurang aktif dalam proses belajar saat belajar di kelas kontrol yang menggunakan paradigma tradisional. Kurangnya komunikasi antara siswa dan guru menjelaskan hal ini. Bentuk pengajaran ceramah terasa lebih lama dan melelahkan karena siswa lebih cenderung memperhatikan penjelasan guru. Hasil belajar siswa dalam matematika terpengaruh sebagai akibatnya.

Penjelasan tersebut mengarah pada kesimpulan capaian belajar kelas eksperimen, dinilai oleh peneliti di SD Negeri 95/II Muara Bungo menerapkan model pembelajaran *Course Review Horay (CRH)* berbasis media *Ludo Math Game*, lebih unggul dibandingkan dengan model pembelajaran konvensional. Rata-rata nilai kelengkapan belajar siswa di kelas eksperimen adalah 95, sementara rata-rata nilai kelas kontrol adalah 54. Menurut Aksadra (2023), siswa yang diajarkan menggunakan model pembelajaran kooperatif *Course Review Horay (CRH)* memiliki hasil belajar yang lebih baik dalam matematika dibandingkan mereka yang diajarkan menggunakan paradigma pembelajaran tradisional.

Kesimpulan

Menurut hasil tes awal dan akhir, Sepuluh pertanyaan termasuk sah dan dapat dipercaya dengan nilai reliabilitas 0,653 (tinggi) diperoleh dari pemeriksaan hasil tes awal dan akhir. Daya diskriminasi menunjukkan empat pertanyaan baik, enam yang memerlukan perbaikan, dan sepuluh yang tidak praktis, sementara tes kesulitan menunjukkan sebelas pertanyaan sederhana dan sembilan pertanyaan sedang. H_a diterima karena nilai p untuk uji *Mann-Whitney* kurang dari 0,05 (kelas kontrol = 0,001; kelas eksperimen = 0,012). Capaian belajar peserta didik kelas lima di SDN 95/II Muara Bungo dipengaruhi secara signifikan oleh model *Course Review Horay (CRH)*, yang didasarkan pada media *Ludo Math Game*.

Saran

Berdasarkan hasil penelitian ini untuk meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran, disarankan agar guru menerapkan paradigma pembelajaran *Course Review Horay (CRH)* di berbagai topik, tidak hanya matematika. Guru juga diharapkan dapat memotivasi siswa selama proses pembelajaran untuk membuat suasana kelas lebih menarik, menyenangkan, dan dinamis alih-alih membosankan.

Daftar Pustaka

- Achdiyat, M., & Andriyani, F. (2016). Hasil Belajar Matematika Ditinjau dari Model Pembelajaran Teams Assisted Individualization (TAI). *Formatif: Jurnal Ilmiah Pendidikan MIPA*, 6(3), 246–255. <https://doi.org/10.30998/formatif.v6i3.996>.
- Agus, I., & Lusiana, E. (2023). *Pembelajaran Matematika Sekolah Dasar*. Yogyakarta: Deepublish. ISBN: 978-623-02-5455-0.
- Aisyah, N., Ummu Fajariyah Akbari, Fenny Tanalinal Khasna, Dian Meilani, dan Yanuarius Bria Seran (2022). *Pengembangan Pembelajaran Matematika SD*. Depdiknas.
- Akhyar, D. B. (2021). *Model-Model Pembelajaran*. Wijaya Wonogiri: CV Pradina Pustaka, Sukoharjo. ISBN: 9786239816902.
- Andriyani, D., & Samiyem, S. (2022). Peningkatan Prestasi Belajar Melalui Metode Resitasi pada Pelajaran Matematika. *Trihayu: Jurnal Pendidikan Ke-SD-An*, 8(3), 1435–1441. <https://doi.org/10.30738/trihayu.v8i3.12316>.
- Arikunto, S. (2013). *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Avana, N., Jamaris, J., Solfema, S., Guswita, R., & Elmanda, S. (2022). Peningkatan Proses Dan Hasil Belajar Matematika Menggunakan Model Guided Discovery Learning Di Kelas V. *Jurnal Muara Pendidikan*, 7(2), 363–368. <https://doi.org/10.52060/mp.v7i2.1008>.
- Avana, N., Subhanadri, S., Ambiyar, A., Aziz, I., & Desmawati, D. (2023). Peningkatan Proses Dan Hasil Belajar Matematika Menggunakan Model Kooperatif Tipe Team Assisted Individualization Di Kelas Iii Sd. *Jurnal Muara Pendidikan*, 8(1), 230–239. <https://doi.org/10.52060/mp.v8i1.1039>.
- Bawonseet, M. P., Domu, I., & Salajang, S. M. (2024). Desain Pembelajaran Peluang Menggunakan Permainan Ludo Sebagai Pendekatan Pendidikan Matematika Realistik. *MARISEKOLA: Jurnal Matematika Riset Edukasi dan Kolaborasi*, 5(2). <https://doi.org/10.53682/marisekola.v5i2.2658>.
- Departemen Pendidikan Nasional. (2001). *Panduan Penulisan Soal Pilihan Ganda*. Jakarta: Pusat Kurikulum dan Perbukuan, Balitbang Depdiknas.
- Djiwandono, M. (2020). Pembelajaran berbasis game dalam meningkatkan motivasi siswa. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 34(2), 175-188.
- Djumariati, D. (2021). Peningkatan Hasil Belajar Matematika Melalui Model Pembelajaran Problem Based Learning (PBL) Pada Siswa Kelas VIII/A SMPNegeri 1 Ngawi Kabupaten Ngawi *Jurnal Edukasi New Normal (JENN)*, 1.
- Fadillah, A. (2016). Analisis Minat Belajar Dan Bakat Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa. *M A T H L I N E: Jurnal Matematika Dan Pendidikan Matematika*, 1(2), 113–122. <https://doi.org/10.31943/mathline.v1i2.23>.
- Fendrik, M. (2023). *Pengembangan Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar*. Penerbit Winaya Ilmu. ISBN: 978-623-09-6907-2.
- Gee, J. P. (2021). *What Video Games Have to Teach Us About Learning and Literacy*. Macmillan.
- Hasan, M., Harahap, tuti khairani, Khasanah, U., Inanna, & Rif'ati, B. (2021). *Tahta Media Group* (M. Hasan (ed.); cetakan per). Tahta Media Grub.
- Hasan, M., Milawati, Darodjat, Khairani, H., & Tahrir, T. (2021). *Media Pembelajaran*. In Tahta Media Group.
- Huda, Miftahul, M. P. (2014). *Model-Model Pengajaran Dan Pembelajaran* (Cetakan Iv). Pustaka

Pelajar.

- Imami, N., Husniati, H., & Umar, U. (2023). Pengaruh Model Pembelajaran *Course Review Horay (CRH)* Berbantuan Media Question Card Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas IV SDN 1 Kekeri Tahun Pelajaran 2022/2023. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 8(1b), 834–841. <https://doi.org/10.29303/jipp.v8i1b.1274>.
- Kaban, R. H., Anzelina, D., Sinaga, R., & Silaban, P. J. (2020). Pengaruh Model Pembelajaran PAKEM terhadap Hasil Belajar Siswa di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(1), 102–109. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i1.574>.
- Komariyah, S., Fatmala, A., & Laili, N. (2018). Pengaruh kemampuan berpikir kritis terhadap hasil belajar matematika. *Jurnal Penelitian Pendidikan Dan Pengajaran Matematika*, 4(2), 55–60.
- Kristanto, A. (2016). *Media pembelajaran*. Surabaya: CV Bintang Surabaya. ISBN: 9786026534156.
- Kurniasih, I., & Sani, B. (2015). *Ragam Pengembangan MODEL PEMBELAJARAN Untuk Peningkatan Profesionalitas Guru* (A. Jay (ed.)).
- Manurung, A. S., Halim, A., & Rosyid, A. (2020). Pengaruh Kemampuan Berpikir Kreatif untuk meningkatkan Hasil Belajar Matematika di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(4), 1274-1290. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i4.544>.
- Munthe, Y. U., & Lubis, F. A. (2022). Pengaruh dan Efektivitas Media Sosial pada Proses Pengumpulan Zakat, Infaq, dan Sedekah: Studi Kasus di Lembaga Amil Zakat Al-Washliyah Beramal (LAZ WASHAL)) Sumatera Utara Yusnita. *Jurnal Ilmu Komputer, Ekonomi Dan Manajemen (JIKEM)*, 2(1), 923–926.
- Nordiana, S., Meilina, F., & Islamyati, A. Z. (2024). Pengembangan Media Board Game LUMAT (Ludo Matematika) pada Materi Pecahan untuk Siswa Kelas III Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 8(4), 3383-3389. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v8i4.8622>.
- Nunuk, S., Achmad, S., & Aditin, P. (2021). *Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya* (L. Pipih (ed.)). PT Remaja Rosdakarya.
- Nurhidayah, A. (2022). Gamifikasi dalam pembelajaran matematika menggunakan Ludo Math Game. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 19(4), 300-311.
- Nurita, T. (2018). Meningkatkan hasil belajar siswa dengan model pembelajaran inovatif. *Elementary School Journal*, 10(2), 45-60.
- Pandiangan, W. M., Siagian, S., & Sitompul, H. (2018). Pengaruh Strategi Pembelajaran Dan Gaya Belajar Siswa Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa. *Jurnal Teknologi Pendidikan (JTP)*, 11(1), 86. <https://doi.org/10.24114/jtp.v11i1.11199>.
- Pratama, G. H. A., Renda, N. T., & Pudjawan, K. (2018). Pengaruh Model Pembelajaran Crh Berbantuan Media Audio Visual Terhadap Hasil Belajar Ips. *Mimbar Ilmu*, 23(1), 52–63. <https://doi.org/10.23887/mi.v23i1.16402>.
- Putra, P., & Widyastuti, S. (2019). Pengaruh Ludo Math Game terhadap keterampilan problem solving siswa. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 15(3), 215-228.
- Rahmadani, R., & Sofyan, A. (2023). Penerapan Ludo Math Game dalam pembelajaran daring. *Jurnal Pendidikan Jarak Jauh*, 8(2), 95-107.
- Ramli, M., & Isnawati, I. (2016). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar IPS dengan Menggunakan Model Pembelajaran *Course Review Horay*. *Bitnet: Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi*, 1(1), 6–10 <https://doi.org/10.33084/bitnet.v1i1.763>.
- Sadiman, A. S., Rahardjo, R., Haryono, A., & Harjito. (2010). *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta: RajaGrafindo Persada.
- Sari, A., & Kurniawan, M. (2021). Efektivitas media Ludo Math Game dalam pembelajaran matematika di sekolah dasar. *Jurnal Inovasi Pembelajaran*, 12(1), 102-114.
- Setiawan, A., Apsoh, S., & Ariani, A. (2023). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif *Course Review Horay (CRH)* Terhadap Hasil Belajar Matematika Kelas IV SD Negeri Sirnagalih. *JUPEIS : Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 2(3), 186–194. <https://doi.org/10.57218/jupeis.vol2.iss3.800>.

- Shoimin, A. (2014). *68 Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Simamora, T., Harapan, E., & Kesumawati, N. (2020). Faktor-Faktor Determinan Yang Mempengaruhi Prestasi Belajar Siswa. *JMKSP (Jurnal Manajemen, Kepemimpinan, Dan Supervisi Pendidikan)*, 5(2), 191. <https://doi.org/10.31851/jmksp.v5i2.3770>.
- Soeprapto, S. (2013). Landasan Aksiologis Sistem Pendidikan Nasional Indonesia Dalam Perspektif Filsafat Pendidikan. *Cakrawala Pendidikan*, 0(2), 266–276.
- Sudjana, N. (2005). Reliabilitas alat ukur dalam penelitian pendidikan. *Jurnal Ilmu Pendidikan (Parameter)*, 5(2), 112-124.
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Pendidikan*. In Bandung: Alfabeta.
- Suherman, E. (2003). *Evaluasi Pembelajaran Matematika*. Bandung: JICA-UPI.
- Sukmadinata, N. S. (2017). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Susanto, A. (2013). Matematika sebagai sarana meningkatkan kemampuan berpikir dan berargumentasi. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 5(2), 120-135.
- Susanto. (2013). Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar Kencana Prenadamedia Group. In *Penerbit Kencana* (Vol. 49, Issues 23–6).
- Sweller, J. (2022). Discussion of the special issue on cognitive load theory. *British Journal of Educational Psychology*, 93(S2), 402–410. <https://doi.org/10.1111/bjep.12606>.
- Tiyas, M. A., Wardiah, D., & Kuswidyanarko, A. (2022). Pengaruh Model Pembelajaran *Course Review Horay (CRH)* Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas V SD. *ANTHOR: Education and Learning Journal*, 1(2), 129–133. <https://doi.org/10.31004/anthor.v1i2.20>.
- Umama, D. P. (2022). *Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Course Review Horay (Crh) Terhadap Kemampuan Berhitung Perkalian Pada Siswa Sekolah Dasar*. 17–33. http://repository.upi.edu/77603/4/S_PGSD_1800074_Chapter3.pdf.
- Vygotsky, L. S. (2021). *Mind in Society: The Development of Higher Psychological Processes*. Harvard University Press.
- Wahab, G., & Rosnawati. (2021). Teori-teori belajar dan pembelajaran. In *Paper Knowledge . Toward a Media History of Documents* (Vol. 3, Issue April). [http://repository.uindatokarama.ac.id/id/eprint/1405/1/Teori-Teori Belajar Dan Pembelajaran.Pdf](http://repository.uindatokarama.ac.id/id/eprint/1405/1/Teori-Teori%20Belajar%20Dan%20Pembelajaran.Pdf).
- Werbach, K., & Hunter, D. (2020). *For the win: Gamification and game thinking in learning* (Revised and Updated Edition). Wharton School Press.
- Yuliana, T. U. (2020). Rancangan Media Pembelajaran Playmat Ludocard Math pada Operasi Hitung Bilangan Pecahan. Skripsi S1, Universitas Pendidikan Indonesia.