

**PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN BOARD DAILY ACTIVITIES (BDA)
TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA MATERI HIDUP BERSAMA ALAM
KELAS III SD SWASTA DWIKORA**

Trihandayani¹, Laurensia Masri Perangin Angin², Robenhardt Tamba³, Nurhairani⁴,
Syahril⁵

^{1,2,3,4,5} PGSD FIP Universitas Negeri Medan
trihandayani22004@gmail.com¹

ABSTRACT

This study aims to determine the effect of the Board Daily Activities (BDA) learning medium on student learning outcomes regarding the topic "Living in Harmony with Nature" in the third grade at Dwikora Private Elementary School. The study employs a quantitative approach using a quasi-experimental method and a non-equivalent control group design. The research subjects consisted of an experimental class using the BDA medium and a control class using the STAD learning model. The results indicate that the average pre-test scores were 60.00 for the control class and 57.29 for the experimental class, showing that the initial proficiency levels of both classes were relatively comparable. Following the intervention, the average post-test score for the control class rose to 78.75, whereas the experimental class saw a greater increase to 87.29. Hypothesis testing yielded a 2-tailed significance value of 0.0005, indicating a significant effect of the BDA medium on student learning outcomes. The BDA medium proved capable of fostering a more engaging, interactive, and enjoyable learning experience while helping students grasp the material in a more concrete manner. Consequently, the Board Daily Activities medium is a suitable alternative for Science and Social Studies (IPAS) instruction in elementary schools to enhance student learning outcomes.

Keywords: Learning media, Daily Activities Board, learning outcomes.

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh media pembelajaran *Board Daily Activities* (BDA) terhadap hasil belajar siswa pada materi Hidup Bersama Alam di kelas III SD Swasta Dwikora. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode quasi eksperimen dan desain *nonequivalent control group design*. Subjek penelitian terdiri atas kelas eksperimen yang menggunakan media BDA dan kelas kontrol yang menggunakan model pembelajaran STAD. Hasil penelitian menunjukkan bahwa nilai rata-rata *pre-test* kelas kontrol sebesar 60,00 dan kelas eksperimen sebesar 57,29, sehingga kemampuan awal kedua kelas relatif setara. Setelah perlakuan, nilai rata-rata *post-test* kelas kontrol meningkat menjadi 78,75, sedangkan kelas eksperimen meningkat lebih tinggi menjadi 87,29. Hasil uji hipotesis menunjukkan nilai Sig. 2-tailed sebesar 0,0005, yang berarti terdapat pengaruh signifikan penggunaan media BDA terhadap hasil belajar siswa. Media BDA terbukti mampu menciptakan pembelajaran yang lebih menarik, interaktif, dan menyenangkan, serta membantu siswa memahami materi secara lebih konkret. Dengan demikian, media *Board Daily Activities* layak dijadikan alternatif media pembelajaran IPAS di sekolah dasar untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

Kata Kunci: Media Pembelajaran, *Board Daily Activities*, Hasil Belajar.

A. Pendahuluan

Pendidikan memiliki peran strategis dalam membentuk sumber daya manusia yang berkualitas guna mampu beradaptasi dan berkontribusi dalam kehidupan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara. Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional menegaskan bahwa pendidikan diselenggarakan untuk mewujudkan suasana dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya. Dalam konteks pendidikan dasar, hasil belajar menjadi parameter utama untuk menilai sejauh mana tujuan pembelajaran telah tercapai secara efektif. Sahu dan Wijaya (2017) menyatakan bahwa hasil belajar merupakan representasi dari evaluasi kemampuan nyata yang dikuasai siswa setelah menuntaskan program pembelajaran tertentu. Kuantifikasi dari capaian ini diwujudkan dalam bentuk skor numerik yang menunjukkan tingkat penguasaan siswa pada materi terkait secara objektif.

Kurikulum Merdeka menekankan pembelajaran yang berpusat pada peserta didik melalui

pengalaman belajar yang bermakna. Kementerian Pendidikan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia (2022) menyatakan bahwa pembelajaran diarahkan untuk mengembangkan kompetensi peserta didik secara utuh melalui proses belajar yang aktif dan kontekstual. Mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) merupakan muatan pembelajaran yang dirancang untuk mengembangkan pemahaman peserta didik tentang keterkaitan antara pengetahuan yang baru saja diperoleh serta mencari tahu bagaimana konsep-konsep IPAS berkaitan satu sama lain yang ada di lingkungan sekitar dalam kehidupan sehari-hari. Materi "Hidup Bersama Alam" merupakan salah satu materi pokok dalam IPAS kelas III SD yang berkaitan langsung dengan pemahaman komponen biotik dan abiotik dalam suatu ekosistem serta hubungan antar komponen tersebut.

Data nilai hasil belajar siswa kelas III pada materi "Hidup Bersama Alam" di SD Swasta Dwikora Tahun Ajaran 2025/2026 menunjukkan bahwa dari 24 siswa di kelas III A, tercatat baru 14 anak (56%) yang memenuhi KKTP, sementara 10 anak (41,66%) masih di bawah standar.

Untuk kelas III B, dari 24 siswa, hanya 13 anak (54,16%) yang tuntas, dan 11 anak (45,83%) belum mencapai target. Kriteria keberhasilan pembelajaran klasikal minimal berada di angka 70%. Data ini menunjukkan hampir separuh dari total siswa mengalami hambatan serius dalam mata pelajaran IPAS, terutama pada topik "Hidup Bersama Alam". Keberhasilan pembelajaran dapat dianggap tercapai apabila minimal 70% siswa berhasil menjangkau Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP). Data ini mengindikasikan bahwa siswa masih mengalami kesulitan dalam mengikuti pembelajaran khususnya pada materi "Hidup Bersama Alam".

Media pembelajaran *Board Daily Activities* (BDA) merupakan pilihan media yang sesuai untuk mendukung ketercapaian tujuan pembelajaran serta meningkatkan hasil belajar siswa. Arsyad (2019) menyatakan bahwa wahana belajar bermedium permainan (BDA) terbukti efektif menciptakan ruang edukasi yang menyenangkan guna mengeliminasi titik jenuh belajar siswa. Dinamika kolaboratif ini menuntut keterlibatan aktif peserta didik melalui tindakan taktil, seperti memutar roda mekanis,

mengeksplorasi kartu, serta merajut konstruksi jawaban. Sadiman dkk. (2020) menambahkan bahwa media interaktif mendorong pembelajaran kolaboratif dan partisipatif, di mana siswa belajar bekerja sama, berdiskusi, dan mengambil keputusan bersama. Media BDA dikonseptualisasikan dengan mengintegrasikan prinsip pencerapan visual serta mekanisme ludis (aktivitas bermain), sehingga mampu mengakselerasi indeks partisipasi peserta didik sepanjang pembelajaran.

Penelitian terdahulu yang mendukung penggunaan media BDA telah menunjukkan hasil positif. Yuswati (2015) menyimpulkan bahwa penggunaan media gambar terbukti efektif mengamplifikasi kapabilitas naratif siswa dengan ketuntasan klasikal melonjak signifikan dari 20,08% menjadi 95,80%. Sari (2018) mengembangkan media BDA untuk meningkatkan hasil belajar tema "Tugasku Sehari-hari" siswa kelas II SD dan menyatakan bahwa artefak BDA sangat layak berdasarkan validasi ahli media (94,53%) dan ahli materi (90%). Abadi dkk. (2021) juga menunjukkan bahwa penggunaan media *Board Daily Activity* efektif

dalam meningkatkan keterampilan motorik halus anak dengan hambatan intelegensi. Namun, penelitian-penelitian tersebut masih memiliki keterbatasan, yaitu belum secara spesifik mengkaji materi "Hidup Bersama Alam" sebagai fokus utama pembelajaran IPAS di kelas III sekolah dasar, serta sebagian besar masih menggunakan pendekatan R&D (*Research and Development*) tanpa mengukur pengaruhnya secara eksperimental.

Berdasarkan latar belakang tersebut, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah: "Apakah terdapat pengaruh yang signifikan dari penggunaan media pembelajaran *Board Daily Activities* (BDA) terhadap capaian hasil belajar siswa pada topik Hidup Bersama Alam di Kelas III SD Swasta Dwikora Tahun Ajaran 2025/2026?" Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh media pembelajaran *Board Daily Activities* (BDA) terhadap hasil belajar siswa pada materi Hidup Bersama Alam di Kelas III SD Swasta Dwikora T.A 2025/2026. Manfaat penelitian ini secara teoritis diharapkan dapat memperluas pengetahuan mengenai kontribusi media BDA terhadap pola

belajar IPAS, serta menjadi rujukan bagi studi selanjutnya. Secara praktis, penelitian ini bermanfaat bagi siswa untuk memperoleh pengalaman belajar yang lebih bermakna dan menyenangkan, bagi guru untuk meningkatkan metode pengajaran dengan alternatif media yang inovatif, bagi sekolah sebagai sumber informasi peningkatan mutu pembelajaran, dan bagi peneliti lain sebagai studi pembandingan untuk penelitian sejenis di masa depan.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode *quasi-experimental design*. Desain yang digunakan adalah *Nonequivalent Control Group Design* yang melibatkan dua kelompok, yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol, yang keduanya diberikan *pre-test* dan *post test* untuk melihat perbedaan capaian kompetensi setelah intervensi diberikan. Kelompok eksperimen memperoleh perlakuan menggunakan media pembelajaran *Board Daily Activities* (BDA), sedangkan kelompok kontrol menggunakan model pembelajaran STAD (*Student Team Achievement Division*).

Penelitian dilaksanakan di SD Swasta Dwikora yang beralamat di Kelurahan Dwikora, Kecamatan Medan Helvetia, Kota Medan, Provinsi Sumatera Utara, pada semester genap tahun ajaran 2025/2026. Populasi penelitian adalah seluruh siswa kelas III yang terdiri dari dua kelas dengan total 51 siswa. Sampel penelitian diambil menggunakan teknik *total sampling* dengan melibatkan 24 siswa dari kelas III B sebagai kelas kontrol dan 24 siswa dari kelas III A sebagai kelas eksperimen. Penentuan kelas III A sebagai kelas eksperimen didasarkan pada hasil observasi awal yang menunjukkan bahwa siswa di kelas tersebut mengalami kesulitan dalam memahami materi IPAS secara esensial, serta perolehan nilai hasil belajar yang lebih rendah dibandingkan kelas lainnya, meskipun secara statistik kemampuan awal kedua kelas relatif setara.

Variabel penelitian terdiri dari variabel independen yaitu media pembelajaran *Board Daily Activities* (BDA) dan variabel dependen yaitu hasil belajar siswa pada materi "Hidup Bersama Alam". Instrumen penelitian menggunakan tes pilihan ganda dengan 4 pilihan

jawaban sebanyak 25 butir soal yang kemudian dianalisis dan dipilih 20 soal yang telah teruji validitas dan reliabilitasnya. Instrumen terlebih dahulu divalidasi oleh dosen ahli, kemudian diujicobakan kepada 27 siswa kelas V SD Swasta Dwikora untuk menguji kualitas instrumen. Uji validitas menggunakan korelasi *product moment* dengan bantuan *Microsoft Excel*, hasilnya dari 25 soal yang diujicobakan terdapat 20 soal valid dan 5 soal tidak valid. Selanjutnya 20 soal yang valid dipilih untuk diuji reliabilitas menggunakan rumus KR-20 yang menghasilkan nilai 0,831 dengan kategori tinggi. Uji tingkat kesukaran menunjukkan 19 soal tergolong sedang dan 1 soal tergolong sukar. Uji daya pembeda menunjukkan 2 soal baik sekali, 16 soal baik, 3 soal cukup, dan 4 soal jelek.

Prosedur penelitian dilaksanakan dalam tiga tahapan. Tahap perencanaan meliputi perizinan penelitian, observasi awal, identifikasi masalah, penetapan solusi, penyusunan perangkat pembelajaran (modul ajar), dan formulasi instrumen. Tahap pelaksanaan meliputi pemberian *pre-test*, penerapan perlakuan berbeda pada kedua kelas

(kelas eksperimen menggunakan media BDA dengan sintaks: pembentukan kelompok, pemutaran roda warna, pengambilan kartu pertanyaan sesuai warna, diskusi kelompok, pemberian waktu menjawab, perolehan skor, dan penghargaan kelompok; kelas kontrol menggunakan model STAD dengan sintaks: penyajian materi, pembentukan kelompok, diskusi kelompok, kuis individu, dan penghargaan kelompok), dan pemberian *post-test*. Tahap akhir meliputi pengumpulan data, pengolahan data, analisis data, dan penarikan kesimpulan.

Teknik pengumpulan data menggunakan observasi, wawancara, dokumentasi, dan tes. Teknik analisis data menggunakan uji normalitas (*Shapiro-Wilk*), uji homogenitas (*Levene's Test*), uji hipotesis (*Independent Sample t-Test*). Seluruh analisis data dibantu dengan aplikasi *IBM SPSS 22* dan *Microsoft Excel*.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Hasil Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan dengan memberikan perlakuan berbeda pada dua kelompok sampel.

Sebelum perlakuan, kedua kelompok diberikan *pre-test* untuk mengukur kemampuan awal siswa pada mata pelajaran IPAS materi "Hidup Bersama Alam". Hasil *pre-test* kelas kontrol menunjukkan nilai rata-rata (*mean*) sebesar 60,00 dengan standar deviasi 6,78, nilai minimum 45, dan nilai maksimum 70. Sementara itu, hasil *pre-test* kelas eksperimen menunjukkan nilai rata-rata 57,29 dengan standar deviasi 7,12, nilai minimum 45, dan nilai maksimum 70. Hasil ini mengindikasikan bahwa kemampuan awal kedua kelompok relatif setara.

Sebelum instrumen digunakan, peneliti terlebih dahulu melakukan uji coba instrumen kepada 27 siswa kelas V SD Swasta Dwikora. Hasil uji validitas dari 25 soal menunjukkan 20 soal valid dan 5 soal tidak valid. Uji reliabilitas menggunakan rumus KR-20 menghasilkan nilai 0,831 dengan kategori tinggi. Uji tingkat kesukaran menunjukkan 19 soal tergolong sedang dan 1 soal tergolong sukar, sedangkan uji daya pembeda menunjukkan 2 soal baik sekali, 16 soal baik, 3 soal cukup, dan 4 soal jelek.

Setelah perlakuan, kedua kelompok diberikan *post-test* untuk

mengukur hasil belajar akhir. Hasil *post-test* kelas kontrol menunjukkan nilai rata-rata 78,75 dengan standar deviasi 8,16, nilai minimum 65, dan nilai maksimum 95. Hasil *post-test* kelas eksperimen menunjukkan nilai rata-rata 87,29 dengan standar deviasi 6,33, nilai minimum 70, dan nilai maksimum 100. Peningkatan nilai rata-rata dari *pre-test* ke *post-test* pada kelas kontrol sebesar 18,75 poin (dari 60,00 menjadi 78,75), sedangkan pada kelas eksperimen sebesar 30,00 poin (dari 57,29 menjadi 87,29). Hal ini menunjukkan bahwa peningkatan hasil belajar pada kelas eksperimen jauh lebih besar dibandingkan kelas kontrol.

Tabel 1 Ringkasan nilai *pre test* dan *post test* kelas eksperimen dan kelas kontrol

Kelas	<i>Pre-test</i> Mean	<i>Post-test</i> Mean	Peningkatan
Kontrol	60,00	78,75	18,75
Eksperimen	57,29	87,29	30,00

Tabel 2 Hasil Uji Normalitas *Pre test* dan *post test* kelas kontrol dan eksperimen

Data	Kelas	Sig.	Kesimpulan
Pre test	Kontrol	0,008	Normal
Pre test	Eksperimen	0,009	Normal

Post test	Kontrol	0,200	Normal
Post test	Eksperimen	0,080	Normal

Tabel 3 Hasil Uji Homogenitas

Levene Statistic	df 1	df 2	Sig.	Kesimpulan
0,021	1	46	0,838	Homogen

Table 4 Hasil Uji Independent Sample t-Test

t	df	Sig.(2-Tailed)	Mean Difference
3,956	46	0,0005	8,542

Berdasarkan Tabel 4, nilai Sig. (2-tailed) sebesar $0,0005 < 0,05$, yang berarti terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar kelas eksperimen dan kelas kontrol. Dengan demikian, H_0 ditolak dan H_1 diterima, yang menunjukkan bahwa penerapan media pembelajaran *Board Daily Activities* (BDA) berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar siswa pada materi "Hidup Bersama Alam" kelas III SD Swasta Dwikora. grafik atau gambar tersebut dengan spasi 1. Untuk lebih memperjelasnya adalah sebagai berikut.

Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran *Board Daily Activities* (BDA) berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar siswa pada materi "Hidup Bersama Alam". Temuan ini sejalan dengan kerangka teoritis yang telah diuraikan pada kajian pustaka. Secara konseptual, hasil belajar merupakan muara akhir dari proses pendidikan yang mencakup perubahan tingkah laku dalam aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik (Sahiu & Wijaya, 2017). Peningkatan mean *post-test* dari 57,29 (*pre-test*) menjadi 87,29 (*post-test*) pada kelas eksperimen menunjukkan bahwa terjadi perubahan penguasaan kompetensi siswa setelah mengikuti pembelajaran dengan media BDA.

Eskalasi hasil belajar ini memiliki keterkaitan erat dengan keunggulan media BDA. Berdasarkan teori Arsyad (2019), wahana belajar bermedium permainan (BDA) terbukti efektif menciptakan ruang edukasi yang menyenangkan guna mengeliminasi titik jenuh belajar siswa. Dinamika kolaboratif ini menuntut keterlibatan aktif peserta didik melalui tindakan taktil, seperti memutar roda mekanis,

mengeksplorasi kartu, serta merajut konstruksi jawaban. Dalam pelaksanaannya, seluruh komponen media BDA (roda putar, kartu pertanyaan, kartu informasi, kotak aktivitas sehari-hari, dan potongan gambar) telah dijalankan secara sistematis. Proses ini memperkuat daya analisis dan pemecahan masalah siswa yang merupakan inti dari pengembangan hasil belajar kognitif tingkat tinggi.

Penggunaan media BDA dalam penelitian ini memberikan kontribusi signifikan terhadap efektivitas pembelajaran. Sesuai dengan pendapat Sadiman dkk. (2020), media pembelajaran interaktif mampu merangsang perhatian, minat, pikiran, dan partisipasi aktif siswa dalam proses belajar. Karakteristik media BDA yang memadukan unsur permainan, visualisasi gambar, kartu pertanyaan, roda putar, serta aktivitas kelompok secara langsung mampu melibatkan siswa dalam proses pembelajaran secara aktif. Melalui penggunaan media BDA, peserta didik tidak hanya menerima materi secara verbal, tetapi juga memperoleh pengalaman belajar konkret melalui kegiatan memutar roda, menyusun jawaban, berdiskusi, dan

memecahkan masalah secara kelompok. Hal ini mengubah pembelajaran IPAS yang sebelumnya bersifat abstrak dan monoton menjadi lebih nyata dan bermakna.

Materi "Hidup Bersama Alam" dalam pembelajaran IPAS memiliki relevansi yang kuat dengan peningkatan hasil belajar. Berdasarkan teori yang diuraikan dalam kajian pustaka, muatan IPAS fase B kelas III Sekolah Dasar merepresentasikan unifikasi dua ranah saintifik yang diorientasikan secara teleologis untuk membekali subjek didik dengan kapabilitas pencerapan fenomena kosmologis (alam) dan sosiologis secara integratif (Kemdikbud Ristek, 2022). Penyajian materi melalui gambar, kartu informasi, dan aktivitas manipulatif pada papan permainan memudahkan siswa memahami hubungan antar komponen ekosistem, rantai makanan, dan interaksi makhluk hidup dengan lingkungannya. Dengan demikian, penggunaan media BDA dapat menciptakan suasana pembelajaran yang berpusat pada siswa (*student-centered*), meningkatkan peningkatan hasil belajar siswa pada materi "Hidup Bersama Alam".

Secara komparatif, temuan riset ini memperkuat dan memperluas khazanah empiris dari beberapa penelitian terdahulu. Jika dikomparasikan dengan studi Yuswati (2015) yang memanfaatkan media gambar dua dimensi untuk mengeskalisasi ketuntasan klasikal, riset ini menawarkan kebaruan (*novelty*) melalui penggunaan media tiga dimensi yang mengintegrasikan aktivitas taktil-kinestetik. Keselarasan hasil juga ditemukan pada studi Dharma Patria dan Thomas Iriyanto (2014) serta Hidayati, Fatimah, dan Sutijan (2016) yang membuktikan eksistensi media papan (seperti papan flanel) dalam memfasilitasi manipulasi objek secara langsung guna meningkatkan pemahaman operasi hitung maupun pengenalan bilangan secara bertahap. Dengan demikian, media BDA dalam penelitian ini memiliki karakteristik instruksional yang jauh lebih kompleks dan variatif karena mengombinasikan roda putar, tantangan kartu, dan sistem skor kelompok yang terstruktur.

Secara spesifik, jika disandingkan dengan studi Arifin Oktavia Sari (2018) yang berfokus pada metode *Research and*

Development (R&D) untuk menguji kelayakan teoretis produk BDA pada tema "Tugasku Sehari-hari", riset ini hadir untuk melengkapi celah ilmiah (*research gap*) melalui pembuktian empiris-eksperimental mengenai daya pengaruhnya secara riil di ruang kelas. Bahkan, bila dikontraskan dengan studi Reza Febri Abadi, Ami Silvia, dan Dedi Mulia (2021) yang memfungsikan BDA untuk stimulasi motorik halus anak berkebutuhan khusus, temuan saat ini mengonfirmasi fleksibilitas fungsional media BDA yang tidak hanya adaptif untuk ranah psikomotorik, melainkan sangat efektif diaplikasikan pada penguatan ranah kognitif tingkat tinggi pada siswa sekolah dasar reguler.

Secara umum, konvergensi hasil dari berbagai literatur terdahulu mempertegas bahwa media interaktif berbasis aktivitas memegang peranan krusial dalam merekonstruksi pembelajaran yang bermakna. Penelitian ini membawa implikasi pedagogis yang strategis bagi inovasi model pembelajaran IPAS di tingkat sekolah dasar, di mana media BDA tidak hanya mengeskalasi aspek kognitif, tetapi juga mengondisikan tumbuh kembangnya keterampilan abad ke-21 (*21st-century skills*)

seperti berpikir kritis, komunikasi asertif, dan kolaborasi kelompok. Oleh karena itu, media *Board Daily Activities* (BDA) memiliki kelayakan teoretis dan empiris yang matang untuk dipertimbangkan sebagai salah satu inovasi instruksional rujukan oleh para praktisi pendidikan guna mengoptimalkan ketercapaian tujuan pembelajaran secara komprehensif.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dilakukan mengenai pengaruh media pembelajaran *Board Daily Activities* (BDA) terhadap hasil belajar siswa pada materi "Hidup Bersama Alam" di Kelas III SD Swasta Dwikora T.A 2025/2026, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran BDA berpengaruh secara signifikan terhadap hasil belajar siswa. Hal ini dibuktikan dengan peningkatan hasil belajar yang lebih tinggi pada kelas eksperimen dibandingkan kelas kontrol. Nilai rata-rata siswa pada kelas eksperimen meningkat dari 57,29 pada *pre-test* menjadi 87,29 pada *post-test*, sementara kelas kontrol meningkat dari 60,00 menjadi 78,75. Hasil uji hipotesis

menggunakan uji-t (*Independent Sample t-Test*) menunjukkan nilai Sig. (2-tailed) sebesar $0,0005 < 0,05$, yang berarti H_0 ditolak dan H_1 diterima. Hal ini membuktikan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan dari penggunaan media pembelajaran *Board Daily Activities* (BDA) terhadap hasil belajar siswa pada materi "Hidup Bersama Alam" di Kelas III SD Swasta Dwikora T.A 2025/2026.

Media *Board Daily Activities* (BDA) terbukti mampu menciptakan pembelajaran yang lebih menarik, interaktif, dan menyenangkan, serta membantu siswa memahami materi secara lebih konkret melalui visualisasi dan aktivitas manipulatif langsung. Dengan demikian, media *Board Daily Activities* layak dijadikan alternatif media pembelajaran IPAS di sekolah dasar untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

Saran yang dapat diberikan berdasarkan hasil penelitian ini adalah: 1) Bagi Guru: Guru disarankan untuk memanfaatkan media pembelajaran BDA sebagai salah satu alternatif media pembelajaran. Penggunaan media ini dapat meningkatkan keaktifan siswa serta

membantu dalam melaksanakan pembelajaran karena media yang menyenangkan yang membuat siswa merasa lebih tertarik dan termotivasi dalam mengikuti proses pembelajaran. 2) Bagi Sekolah: Pihak sekolah diharapkan dapat menyediakan dan mendukung penggunaan media pembelajaran BDA pada setiap pembelajaran maupun mata pelajaran muatan lokal. Sekolah juga perlu memberikan pelatihan bagi guru dalam mengembangkan dan memanfaatkan media pembelajaran inovatif guna meningkatkan mutu pembelajaran secara keseluruhan. 3) Bagi Siswa: Siswa diharapkan dapat lebih aktif dalam mengikuti kegiatan pembelajaran, khususnya dalam kegiatan berkelompok. Dengan keterlibatan yang optimal, kemampuan analisis, sikap aktif dan kritis mampu berkembang dengan lebih baik, sehingga hasil belajar yang dicapai juga akan semakin meningkat.

4) Bagi Peneliti Selanjutnya: Peneliti selanjutnya diharapkan dapat mengembangkan penelitian ini dengan cakupan yang lebih luas, baik dari segi jumlah sampel, variasi metode, maupun variabel yang diteliti. Selain itu, penelitian juga dapat

dilakukan pada pengaruh media pembelajaran BDA pada aspek maupun mata pelajaran lain, seperti Matematika, Bahasa Indonesia, Pendidikan Pancasila, dan mata pelajaran lainnya. 5) Bagi Pengembangan Pendidikan: Media pembelajaran BDA perlu diterapkan dan digunakan lebih dalam pada proses pembelajaran, karena selain memiliki manfaat yang bisa digunakan ketika materi yang diajarkan berbeda, pada dasarnya media tersebut bisa digunakan berulang kali pada mata pembelajaran yang berbeda dan juga terbukti memberikan manfaat dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Abadi, R. F., Silvia, A., & Mulia, D. (2021). Penggunaan media board daily activity dalam meningkatkan keterampilan motorik halus anak dengan hambatan intelegensi. *Jurnal Unik: Pendidikan Luar Biasa*, 6(2).
- Arikunto, S. (2013). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arsyad, A. (2019). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Asyhar, R. (2012). *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Jakarta: Referensi Jakarta.
- Gandamana, A., & Marisa, M. (2021). Pengembangan media pembelajaran video animasi berbasis animaker pada pembelajaran tema 3 sub tema 1 bagaimana tubuh mengolah makanan di kelas 5 SD Negeri 10 Rantau Prapat. *ESJ (Elementary School Journal)*, 11(3), 213-221.
- Hidayati, F., Fatimah, F., & Sutijan, S. (2016). Media papan flanel jumlah kurang bilangan bulat (Jurang Bilbul) untuk meningkatkan kemampuan menjumlahkan dan mengurangi bilangan bulat siswa kelas VIB SDN Palur 02 tahun pelajaran 2015/2016. *Jurnal PGSD FKIP Universitas Sebelas Maret*.
- Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi. (2022). *Buku Panduan Guru IPAS Kelas III*. Jakarta: Kemendikbudristek.
- Patria, D., & Iriyanto, T. (2014). Penggunaan media papan flanel untuk meningkatkan hasil belajar mengenal bilangan 1 sampai 10 siswa kelas 1 SDLB Negeri Kedungkandang. *Jurnal P3LB*, 1(2).
- Ratumanan, T. G. (2015). *Inovasi Pembelajaran*. Yogyakarta: Penerbit Ombak.

- Sadiman, A. S., Rahardjo, R., Haryono, A., & Rahardjito. (2020). *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Sahiu, S., & Wijaya, H. (2017). Hubungan motivasi belajar ekstrinsik terhadap hasil belajar psikomotorik pada mata pelajaran Agama Kristen kelas V di SD Zion Makassar. *Jurnal Jaffray*, 15(2), 231–246.
- Sari, A. O. (2018). *Pengembangan media BDA (Board Daily Activities) untuk meningkatkan hasil belajar tema tugasku sehari-hari siswa kelas II SD* (Skripsi). Universitas PGRI Semarang.
- Sari, R. P., & Anwar, Z. (2023). Pengembangan media pop-up book pada materi siklus air untuk meningkatkan hasil belajar kognitif siswa kelas III SD. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(1), 45-56.
- Setiawati, S. M. (2018). Telaah teoritis: apa itu belajar? *Helper: Jurnal Bimbingan dan Konseling FKIP UNIPA*, 35(1), 31-46.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian dan Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sundayana, R. (2015). *Media dan Alat Peraga dalam Pembelajaran Matematika*. Bandung: Alfabeta.
- Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional.
- Wandini, R. R., & Sinaga, M. R. (2018). Games pak pos membawa surat pada sintak model pembelajaran tematik. *Jurnal Raudhah*, 6(1).
- Yandi, A., et al. (2023). Faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar peserta didik (Literature review). *Jurnal Pendidikan Siber Nusantara*, 1(1), 13-24.
- Yuswanti. (2015). Penggunaan media gambar untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran IPS di kelas IV SD PT. Lestari Tani Teladan (LTT) Kabupaten Donggala. *Jurnal Kreatif Tadulako Online*, 3(4).