



**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *TREEHOLE BOARD GAME* PADA
MATA PELAJARAN MATEMATIKA KELAS I SDN 02 KELAPA DUA WETAN
JAKARTA TIMUR**

SKRIPSI

**Diajukan Kepada Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar Sebagai Salah Satu Syarat
Untuk Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan**

Oleh :

Amara Dindoro Putri Jasmine

20117005

FAKULTAS EKONOMI BISNIS DAN HUMANIORA

PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR

UNIVERSITAS TRILOGI

2025



LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI

Nama	:	Amara Dindoro Putri Jasmine
NIM	:	20117005
Jenjang Pendidikan	:	Strata-I
Program Studi	:	Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul	:	Pengembangan Media Pembelajaran <i>Treehole Board Game</i> Pada Mata Pelajaran Matematika Kelas I SDN 02 Kelapa Dua Wetan Jakarta Timur
Tanggal Sidang	:	Selasa, 11 Februari 2025

Disetujui Oleh:

Winda Amelia, S.Pd., M.Pd

Dosen Pembimbing

Disahkan Oleh:

Dr. Aty Herawati, M.Si

Dekan Fakultas Ekonomi Bisnis dan
Humaniora

Diketahui Oleh:

Winda Amelia, S.Pd., M.Pd

Ketua Program Studi Pendidikan Guru
Sekolah Dasar



Universitas Trilogi
Teknopreneur, Kolaborasi dan Kemandirian

FR-FAK-07-10 (Rev 0 : 24/02/2024)

LEMBAR PENGESAHAN UJIAN SIDANG SKRIPSI/TUGAS AKHIR

Pada hari, Selasa, 11 Februari 2025 telah diselenggarakan Ujian Sidang Tugas Akhir dengan topik penelitian: "Pengembangan Media Treehole Board Game Pada Mata Pelajaran Matematika Kelas I SDN 02 Kelapa Dua Wetan Jakarta Timur" untuk memenuhi sebagai prasyarat akademik guna memperoleh gelar Sarjana PGSD Universitas Trilogi, bagi mahasiswa:

Nama : Amara Dindoro Putri Jasmine

NIM : 20117005

Program Studi : PGSD

telah dinyatakan Lulus oleh Dewan Penguji yang terdiri dari:

Nama

Status

Tanda tangan

1. Rossi Iskandar, S.Pd.I., M.Pd.

- Ketua Sidang

2. Winda Amelia, S.Pd., M.Pd.

- Dosen Pembimbing



SURAT PERNYATAAN KEASLIAN TUGAS AKHIR

Saya, yang bertandatangan di bawah ini, menyatakan bahwa tugas akhir yang saya serahkan untuk maju ujian sidang adalah murni hasil karya saya sendiri, bukan merupakan hasil plagiarsime (penjiplakan).

Apabila pada saat ujian sidang, diketahui dan terbukti bahwa tugas akhir ini merupakan hasil plagiarisme (penjiplakan) baik sebagian atau seluruh isi tugas akhir saya, maka Universitas Trilogi mempunyai hak dan wewenang untuk membatalkan isi dari tugas akhir yang telah saya (sebagai peneliti) tulis dan saya bersedia menerima sanksi *Drop Out* atau tidak dapat melanjutkan studi dari Universitas Trilogi.

Demikianlah surat pernyataan ini saya buat dalam keadaan sehat dan sadar tanpa adanya campur tangan ataupun tekanan dari pihak manapun juga.

Jakarta, 11 Februari 2025

Yang Menyatakan,



Amara Dindoro Putri Jasmine

NIM : 20117005

ABSTRAK

Media pembelajaran adalah komponen pembelajaran sebagai jembatan dalam penyampaian materi, media dapat menunjukkan apa yang guru tidak dapat katakan dengan kata-kata atau kalimat tertentu. Penelitian ini dilakukan di SDN Kelapa Dua Wetan 02 dimana metode pengajaran dari guru masih kurang interaktif sehingga minat siswa dan keterampilan pembelajaran matematika materi penjumlahan dan pengurangan masih cukup jauh. Media yang menarik sangat penting dalam meningkatkan keterampilan baca siswa, karena itu peneliti membuat media *Treehole Board Game* yang sesuai dengan karakteristik siswa untuk meningkatkan hasil pembelajaran siswa. Penelitian ini dilakukan pada 32 siswa, dan mendapatkan hasil bahwa media *Treehole Board Game* efektif meningkatkan partisipasi dan antusiasme siswa dalam proses pembelajaran dengan hasil rata-rata *N-gain* adalah 0,72%.

Kata Kunci: Matematika, Penjumlahan dan Pengurangan, *Treehole Board Game*, Pendidikan Sekolah Dasar.

ABSTRACT

Learning media is a learning component as a bridge in the delivery of material, the media can show what the teacher cannot say with certain words or sentences. This research was conducted at SDN Kelapa Dua Wetan 02 where the teaching method from the teacher is still not interactive so that students' interest and mathematics learning skills of addition and subtraction materials are still quite far. Interesting media is very important in improving students' reading skills, therefore researchers create Treehole Board Game media that suits the characteristics of students to improve student learning outcomes. This study was conducted on 32 students, and obtained the results that Treehole Board Game media was effective in increasing student participation and enthusiasm in the learning process with an average N-gain result of 0.72%.

Keywords: Math, Addition and Subtraction, *Treehole Board Game*, Elementary Education.

KATA PENGANTAR

Segala puji Syukur penulis panjatkan kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan Rahmat dan karunia-Nya sehingga penulisan Skripsi yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran *Treehole Board Game* Pada Mata Pelajaran Matematika Kelas I SDN 02 Kelapa Dua Wetan Jakarta Timur” dapat terselesaikan dengan baik. Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ekonomi Bisnis dan Humaniora, Universitas Trilogi.

Penulisan Skripsi ini tentunya melewati berbagai proses dalam penulisannya, namun berkat bimbingan, dukungan serta doa dari berbagai pihak sehingga penulis dapat menyelesaikan Skripsi dengan baik. Oleh karena itu, penulis ingin mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada yang terhormat :

1. Ibu Winda Amelia, S.Pd., M.Pd selaku Ketua Program Studi dan Dosen Pembimbing Skripsi yang telah membimbing sehingga penulisan Skripsi ini dapat terselesaikan.
2. Bapak Rossi Iskandar, S.Pd., M.Pd selaku ketua penguji Skripsi penulis.
3. Bapak H. Muhamad Idris, S.Pd selaku kepala sekolah dan Ibu Sri Handayani, S.Pd selaku wali kelas I-A SDN Kelapa Dua Wetan 02 Pagi Jakarta Timur, yang telah memberikan kesempatan kepada penulis untuk melakukan penelitian.
4. Orang tua, Mamah Rahajeng Widiar Santi Indah Panca Wardani dan Papah Heru Purwanto yang selalu memberikan semangat dan doa yang tiada hentinya.
5. Dewi Ulfa Kusumaningtias, A.Md.Keb selaku mba penulis yang membiayai penulis selama menempuh pendidikan sarjana, selalu memberikan dukungan dan menjadi inspirasi penulis dalam pembuatan skripsi ini.
6. Bayu Sumarna selaku kekasih penulis yang senantiasa mendengarkan keluh kesah penulis, memberi dukungan, pengingat, dan menemani penulis sehingga skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik.
7. Abimanyu Lintang Mauza Arfa selaku keponakan penulis yang hebat dan kuat, yang sangat penulis sayangi dan cintai selamanya.
8. Pricila Isni Nabilla selaku sahabat perjuangan penulis dari semester I hingga penulisan skripsi ini terselesaikan, terima kasih selalu saling membantu dan memberikan semangat.

Penulis menyadari bahwa dalam penulisan skripsi ini masih banyak kekurangan dan kesalahan. Oleh karena itu, penulis mengharapkan kritik dan saran yang membangun dari pembaca untuk kesempurnaan skripsi ini.

Jakarta, 11 Februari 2025

Amara Dindoro Putri Jasmine



DAFTAR ISI

ABSTRAK	vii
KATA PENGANTAR.....	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR GAMBAR.....	xii
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
BAB I.....	1
PENDAHULUAN	1
A. LATAR BELAKANG.....	1
B. IDENTIFIKASI MASALAH	8
C. BATASAN MASALAH.....	8
D. RUMUSAN MASALAH.....	9
E. TUJUAN PENELITIAN.....	9
F. SPESIFIKASI PRODUK.....	10
G. KEBAHARUAN PENELITIAN	11
H. MANFAAT PENELITIAN	14
BAB II	16
KAJIAN PUSTAKA	16
A. Kajian Teori.....	16
1. Media Pembelajaran.....	16
2. Treehole Board Game	21
3. Pembelajaran Matematika.....	25
4. Karakteristik Siswa Kelas Rendah Sekolah Dasar.....	33
BAB III.....	41
METODE PENELITIAN	41
A. Waktu dan Tempat Penelitian.....	41

1. Tempat Penelitian.....	41
2. Waktu Penelitian	41
B. Subjek Penelitian	41
C. Desain Penelitian dan Pengembangan	41
D. Prosedur Penelitian dan Pengembangan.....	42
E. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data	49
1. Teknik Pengumpulan Data.....	49
2. Instrumen Pengumpulan Data.....	51
3. Teknik Analisis Data.....	60
BAB IV	65
HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	65
A. Profil Sekolah.....	65
B. Hasil Penelitian	66
C. Hasil Uji Efektifitas Produk Media Pembelajaran.....	84
D. Pembahasan Hasil Pengembangan	91
E. Keterbatasan Penelitian.....	95
BAB V	96
KESIMPULAN DAN SARAN	96
A. Kesimpulan	96
B. Saran	97
DAFTAR PUSTAKA	98

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. 1 PISA Matematika 2022	4
Gambar 1. 2 Hasil Analisis Bibliometrik	12
Gambar 2. 1 Treehole board game puzzle angka bergambar.....	36
Gambar 2. 2 Kartu soal penjumlahan dan pengurangan	36
Gambar 2. 3 Stick kayu berwarna	36
Gambar 2. 4 Kerangka Berfikir	39
Gambar 3. 1 Langkah Model Dick and Carey	43
Gambar 4. 1 Tampak Depan SDN 02 Kelapa Dua Wetan.....	65
Gambar 4. 2 Peta Lokasi SDN 02 Kelapa Dua Wetan.....	65
Gambar 4. 3 Hasil Grafik Uji Kelayakan Validator	76
Gambar 4. 4 Uji Coba Kelompok Kecil	77
Gambar 4. 5 Uji Coba Kelompok Besar	79
Gambar 4. 6 Grafik Nilai Rata-Rata Kelompok Kecil.....	84
Gambar 4. 7 Grafik Nilai Rata-Rata Kelompok Besar	87

DAFTAR TABEL

Tabel 1. 1 Tujuan Literatur	13
Tabel 2. 1 Langkah-Langkah Penggunaan Treehole Board Game	23
Tabel 2. 2 Kerangka Teoritik	39
Tabel 3. 1 Analisis Intruksional	45
Tabel 3. 2 Kisi-Kisi Instrumen Observasi Awal.....	51
Tabel 3. 3 Kisi-Kisi Instrumen Wawancara.....	52
Tabel 3. 4 Pemeringkatan Linkert pada Kriteria Penilaian Butir Angket	53
Tabel 3. 5 Kisi-Kisi Lembar Instrument Validasi Ahli Media	54
Tabel 3. 6 Kisi-Kisi Instrumen Validasi Ahli Bahasa.....	56
Tabel 3. 7 Kisi-Kisi Instrumen Validasi Ahli Materi.....	57
Tabel 3. 8 Kisi-Kisi Instrumen Respon Guru	58
Tabel 3. 9 Kisi-Kisi Instrumen Respon Siswa.....	59
Tabel 3. 10 Kisi-Kisi Instrumen Tes.....	60
Tabel 3. 11 Pemeringkatan Linkert pada Kriteria Penilaian Butir Angket	61
Tabel 3. 12 Skala Likert (Lima Tingkatan)	62
Tabel 3. 13 Tabel N-Gain	64
Tabel 4. 1 Analisis Kebutuhan	67
Tabel 4. 2 Proses Pembuatan Media.....	71
Tabel 4. 3 Hasil Uji Validasi Ahli Media	73
Tabel 4. 4 Hasil Uji Validasi Ahli Bahasa.....	74
Tabel 4. 5 Hasil Uji Validasi Ahli Materi	75
Tabel 4. 6 Hasil Kelayakan Kelompok Kecil	81
Tabel 4. 7 Hasil Kelayakan Kelompok Besar	82
Tabel 4. 8 Hasil Pre-Test Kelompok Kecil	85
Tabel 4. 9 Hasil Post-Test Kelompok Kecil.....	85
Tabel 4. 10 Hasil Pre-Test Kelompok Besar	88
Tabel 4. 11 Hasil Post-Test Kelompok Besar	89
Tabel 4. 12 Hasil Validasi Kelayakan Treehole Board Game.....	93
Tabel 4. 13 Data Kualitatif Ahli Validator	93

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. 1 Surat Keterangan Melaksanakan Penelitian	102
Lampiran 1. 2 Surat Keterangan Telah Pelaksanaan Penelitian	103
Lampiran 1. 3 Wawancara Siswa	104
Lampiran 1. 4 Wawancara Guru	105
Lampiran 1. 5 Lembar Validasi Ahli Media	106
Lampiran 1. 6 Lembar Validasi Ahli Bahasa	106
Lampiran 1. 7 Lembar Validasi Ahli Materi.....	107
Lampiran 1. 8 Lembar Angket Respon Siswa.....	107
Lampiran 1. 9 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran.....	108
Lampiran 1. 10 Hasil Efektifitas Pre-Test Kelompok Kecil.....	109
Lampiran 1. 11 Hasil Efektifitas Post-Test Kelompok Kecil	109
Lampiran 1. 12 Hasil Efektifitas Pre-Test Kelompok Besar.....	110
Lampiran 1. 13 Hasil Efektifitas Post-Test Kelompok Besar	110
Lampiran 1. 14 Dokumentasi.....	111
Lampiran 1. 15 Sertifikat HKI	112
Lampiran 1. 16 LOA Publish Jurnal	113
Lampiran 1. 17 Riwayat Hidup	114