

BAB I

PENDAHULUAN

A. LATAR BELAKANG

Pendidikan merupakan hal yang terpenting dalam kehidupan manusia ini berarti bahwa setiap manusia Indonesia berhak mendapatkannya dan diharapkan untuk selalu berkembang didalamnya, pendidikan tidak akan ada habisnya, pendidikan secara umum mempunyai arti suatu proses kehidupan dalam mengembangkan diri tiap individu untuk dapat hidup dan melangsungkan kehidupan (Alpian, 2019).

Pendidikan tidak hanya berlangsung di dalam sekolah, namun juga di luar sekolah, pendidik dapat menambahkan kegiatan bimbingan belajar, atau pembelajaran ekstra sepulang sekolah (Massitoh, 2021). Kegiatan bimbingan belajar membantu siswa mengatasi dan menyelesaikan masalah belajar (Subakti & Handayani, 2020).

Salah satu permasalahan dalam dunia pendidikan kita adalah lemahnya proses pembelajaran (F. Nur & Kurniawati, 2022). Proses pembelajaran, anak seringkali tidak didorong untuk mengembangkan kemampuan berpikirnya. Proses pembelajaran di kelas ditujukan pada kemampuan anak dalam menghafal informasi. Otak anak perlu menghafal dan mengumpulkan berbagai informasi agar dapat dihubungkan dengan kehidupan sehari-hari, meskipun mereka belum memahami informasi yang dihafal tersebut (Susanti, 2023). Perkembangan otak secara berarti terjadi dari lahir hingga remaja (Nurbaiti, 2022).

Proses pendidikan manusia berlanjut sepanjang hidup dan Pendidikan memegang peranan penting dalam pembangunan suatu bangsa (Malfi, 2023). Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 menyatakan bahwa pendidikan adalah usaha sadar untuk menciptakan lingkungan belajar dan proses pembelajaran yang memungkinkan peserta didik mengembangkan potensi dirinya untuk kepentingan dirinya, masyarakat,

bangsa, dan negara, sesuai dengan Pancasila dan Undang-Undang Dasar 1945 menyatakan bahwa ini adalah inisiatif yang direncanakan (Hakim, 2016). Jika ada sistem pendidikan yang mengatur semua faktor yang saling berkaitan, maka pendidikan akan berjalan lancar dan tujuan pendidikan akan tercapai. Salah satu unsur penyampaian pendidikan adalah kurikulum (Mu'arif, 2021).

Kurikulum merdeka belajar adalah salah satu cara untuk menjawab tantangan pendidikan yang muncul setelah krisis pendidikan pasca pandemi. Kurikulum merdeka belajar memungkinkan pembelajaran aktif (Marsela Yulianti, 2022). Implementasi kurikulum merdeka belajar diharapkan berlangsung pada tahun 2021 (Agustiana, 2021). Selama proses belajar, manusia memperoleh berbagai macam pengetahuan dan pengetahuan. Pengetahuan dan kesadaran ini mencakup ilmu-ilmu sosial dan eksakta. Ilmu eksakta mencakup fakta-fakta ilmiah dan pemikiran logis dari kehidupan sehari-hari, dan juga dapat diterapkan di sekolah dasar pada mata pelajaran matematika (Ridwan, 2021).

Media belajar yang menarik dapat meningkatkan hasil pembelajaran dan mengubah lingkungan kelas (Wardani, 2021). *Treehole board game* merupakan salah satu aplikasi media pendidikan yang dapat dimanfaatkan untuk pembelajaran matematika (Gauthier, 2019). Penggunaan media *Treehole Board Game* menunjukkan bahwa dalam pembelajaran mampu memfasilitasi berbagai jenis belajar, meningkatkan partisipasi dan antusiasme siswa dalam materi pelajaran, mendorong siswa untuk menguasai materi dan mendapatkan kepercayaan diri yang mereka butuhkan untuk mengejar proses pembelajaran (Nefrita, 2019).

Matematika adalah ilmu yang kebenarannya bersifat mutlak dan tidak dapat diubah karena didasarkan pada deduksi murni, suatu sistem pembuktian matematis yang terpadu (Y. Anggraini, 2021). Sistem deduksi ini menjelaskan bahwa dalam

pembuktian matematis, suatu pernyataan dinyatakan benar jika aksioma atau postulat yang mendasari juga benar. Matematika merupakan salah satu bidang ilmu yang dipelajari di sekolah (Parnabhhakti & Ulfa, 2020).

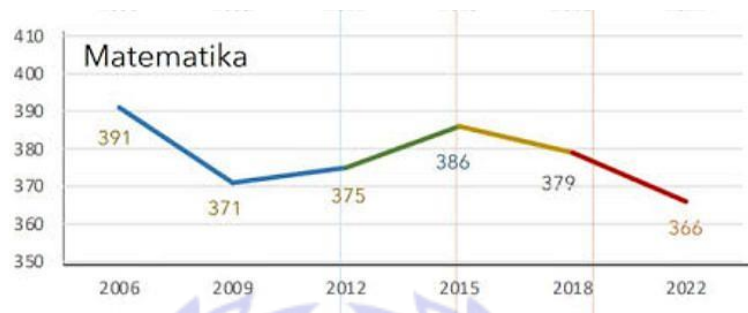
PISA (*Programme for Internasional Student Assessment*) yang disponsori oleh OECD, PISA menentukan kemampuan siswa dalam membaca, literasi matematika, dan literasi sains (Febrianti, 2023). Literasi matematika menurut Jan de Lange adalah kemampuan seseorang untuk membedakan, memahami peran matematika di dunia ini, membuat penilaian yang akurat, dan menggunakan matematika dengan berbagai cara untuk memenuhi kebutuhan mereka sebagai warga negara yang berpikir, konstruktif, dan berbakti (Hongki & Sanjaya, 2019).

Literasi numerasi adalah pengetahuan dan kemampuan untuk: 1) menggunakan berbagai macam angka, lambang, dan simbol yang terkait dengan matematika dasar untuk menyelesaikan masalah praktis dalam kehidupan sehari-hari; 2) menganalisis informasi dalam bentuk seperti grafik, tabel, bagan, dan sebagainya; dan 3) menginterpretasikan hasil analisis untuk memahami dan membuat keputusan yang tepat (Pangesti, 2018).

Dalam hal kemampuan matematika, ditemukan bahwa sekitar 72% siswa di Indonesia dikategorikan sebagai siswa dengan kemampuan matematika rendah (Putrawangsa & Hasanah, 2022). Sebagian besar dari mereka tidak mampu menyelesaikan masalah matematika yang sederhana atau melibatkan konteks yang akrab dengan semua informasi yang diperlukan dan pertanyaannya diberikan secara jelas (Markus, 2019).

Para siswa harus menggunakan berbagai kemampuan matematika-nya untuk menyelesaikan masalah-masalah tersebut (Putra & Vebrian, 2020). Hasil PISA

menunjukkan bahwa siswa Indonesia memiliki kemampuan literasi matematika yang rendah, Indonesia berada di antara sepuluh negara terbawah (Sriningsih, 2022).



Gambar 1. 1 PISA Matematika 2022

Matematika digunakan untuk memecahkan masalah dan melatih berpikir logis dan kreatif, pelajaran matematika tidak melulu tentang angka, tetapi jauh lebih dalam dari itu (Anderha & Maskar, 2021). Matematika merupakan salah satu mata pelajaran yang diajarkan di sekolah dasar. Matematika merupakan ilmu yang membantu memecahkan masalah sehari-hari dan dunia kerja. Matematika erat terkait dengan konsep, jadi jika ingin memahami matematika harus menguasai konsep matematika terlebih dahulu (Kurniani Ningsih, 2021).

Melalui pembelajaran matematika yang efektif, siswa memperoleh pemahaman yang lebih baik tentang konsep matematika dan mengembangkan keterampilan pemecahan masalah yang efektif (L. A. Putri & Dewi, 2020). Kemampuan tersebut mendukung berkembangnya teknologi modern dalam kehidupan bermasyarakat, namun pelaksanaan pembelajaran matematika pada jenjang pendidikan dasar di Indonesia saat ini belum seefektif yang diharapkan pemerintah (Nurul Fadilla, 2021). Hasil belajar siswa yang mendapat nilai rendah pada mata pelajaran matematika yang tidak mencapai KKM yaitu dengan angka 75, menunjukkan bahwa pembelajaran matematika yang dilaksanakan kurang efektif (Agustin, 2020).

Jika siswa dapat menguasai konsep matematika, maka siswa harus dapat menyelesaikan masalah matematika dengan baik, yang merupakan tandatangan prestasi akademik siswa dalam matematika (Febriantika, 2019). Permasalahan matematika ternyata menjadi titik pusat pada kesulitan belajar, mengingat pentingnya matematika dan masalah yang dimiliki, maka tidak heran peneliti cukup banyak meneliti kemampuan siswa untuk berpikir dan belajar matematika (Nurfadilah & Lukman Hakim, 2019).

Kesulitan belajar siswa Sekolah Dasar dalam materi operasi hitung yang tidak pernah terlepas dari pembelajaran matematika khususnya di kelas I, materi tentang operasi penjumlahan dan pengurangan bilangan (Rosanti, 2022). Operasi hitung merupakan bahan dasar matematika (Karlimah, 2019). Kurangnya pemahaman terhadap materi ini dapat berdampak pada kesulitan yang dihadapi dalam mempelajari materi selanjutnya. Oleh karena itu, permasalahan tersebut harus segera diminimalisir sejak anak masih berusia dini (Suherdi, 2020).

Operasi hitung penjumlahan dan pengurangan bilangan merupakan salah satu materi yang dibahas di Sekolah Dasar (Razak & Romainur, 2022). Penelitian ini difokuskan pada bahan ajar untuk siswa kelas I Sekolah Dasar. Operasi penjumlahan dan pengurangan pada penelitian ini tentunya berkaitan dengan bilangan bulat dan cocok untuk bahan ajar (Aras, 2021).

Menurut Puspaningtyas (2019) menyelesaikan soal matematika menggunakan konteks sangat penting digunakan dalam pembelajaran karena merupakan suatu cara yang dapat dilakukan untuk membantu menggunakan kemampuan matematikanya dalam kehidupan sehari-hari. Kesulitan yang dihadapi siswa saat belajar biasanya disebabkan oleh ketidakmampuan mereka memahami isi materi yang diberikan oleh gurunya (Bela Yulia & Putra, 2020). Namun kesalahan tersebut tidak sepenuhnya

merupakan kesalahan siswa, cara guru menyajikan materi serta penggunaan media dapat mempengaruhi pembelajaran (Kukuh Masgumelar & Setya Mustafa, 2021).

Media pembelajaran dapat memudahkan guru dalam memberikan informasi kepada siswa berupa materi pembelajaran serta merangsang minat dan keinginan siswa untuk melaksanakan proses pembelajaran di kelas (Mukarromah & Andriana, 2022). Media pembelajaran yang disesuaikan dengan kebutuhan kegiatan pembelajaran menjamin kegiatan pembelajaran efektif dan efisien sehingga guru dapat menyerap secara maksimal materi yang diajarakannya kepada siswa (Sapriyah, 2019).

Agar proses belajar mengajar berhasil dengan media pembelajaran, siswa sebaiknya diajak untuk memanfaatkan semua alat inderanya (Hanikah, 2022). Guru berupaya memberikan rangsangan yang dapat di proses dengan berbagai Indera (Adnan, 2020). Media pembelajaran yang berkembang saat ini semakin kreatif dan inovatif, media digunakan untuk mendukung guru saat mereka mengajar terutama pembelajaran matematika materi penjumlahan dan pengurangan di Sekolah Dasar, materi ini bisa menjadi agak sulit tanpa media (Unaenah, 2023).

Media pembelajaran sangat diperlukan untuk menunjang keberhasilan pembelajaran, hal ini dikarenakan tersedianya media pembelajaran memungkinkan siswa berpikir lebih konkret sehingga kemampuan verbalismenya dapat berkurang (Saleh, 2020). Guru yang kompeten akan mampu menciptakan suasana yang nyaman dan kondusif dalam pembelajaran (S. Anggraini & Sukartono, 2022). Hal ini menghasilkan hasil belajar yang sangat baik bagi siswa dan berkembang secara optimal (Aso Samsudin, 2021).

Menurut Hartono (2017) guru perlu mengembangkan media pembelajaran sesuai dasar dan untuk belajar matematika sesuai kemampuan mereka sehingga siswa dapat mengambil manfaat dan menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari. Penelitian

terdahulu (Ismail, 2006) salah satu cara untuk meningkatkan motivasi belajar adalah melalui penggunaan media *board game*, karena kegiatan yang sangat menyenangkan dan dapat menjadi media pengajaran. Media *board game* tidak hanya menyenangkan, tetapi juga memungkinkan untuk mempelajari mata pelajaran sekolah seperti matematika (Pratiwi, 2021).

Salah satu cara untuk mengoptimalkan penggunaan media pembelajaran dalam mata pelajaran matematika adalah menggunakan *board game*, karena telah terbukti sebagai media yang sangat efektif dalam menyampaikan materi pembelajaran (Listiani & Prihatnani, 2018). Keuntungan media *board game* antara lain dapat mengedukasi seseorang, membuat siswa untuk berinteraksi secara nyata, tidak seperti *game online* yang bersifat maya (Prihandoko, 2021).

Treehole board game adalah permainan yang menggunakan strategi dalam permainan, keterampilan dalam permainan untuk memenangkan permainan, dan menggunakan pengetahuan umum pemain untuk mengendalikan permainan (Anggapuspa, 2023). Media *treehole board game* dapat dimainkan oleh berbagai kalangan usia dan permainannya menggunakan fitur sosial di antara permainannya (Najib & Yuniarti, 2018). Media *treehole board game* dapat mendorong interaksi sosial sehingga menimbulkan lingkup belajar tidak membosankan dan meningkatkan motivasi belajar siswa (Prambudi, 2020).

Treehole board game membantu perkembangan psikomotor halus, dapat dilihat dalam kegiatan yang melibatkan tangan dan mata, konsep dari media *treehole board game* adalah menyusun *puzzle* (Erlianda, 2019). *Treehole board game* adalah media atau jenis permainan yang komponen permainan ditempatkan, dipindahkan, atau disusun ulang pada permukaan yang terpisah atau ditandai sesuai dengan pedoman yang telah ditetapkan (Ansori & Abidin, 2021).

Berdasarkan latar belakang di atas, peneliti memilih *board game* “*Treehole*”. Permainan *treehole* dengan konsep *puzzle* dapat membantu siswa memahami dan menguasai operasi pengurangan dan penjumlahan, melatih untuk menyelesaikan masalah, dapat melatih imajinasi siswa, dan melatih pengenalan warna maupun bentuk dalam pembelajaran matematika. Sehingga, peneliti akan melakukan penelitian dengan menggunakan metode *Research And Development (r&d)* dengan judul penelitian **“Pengembangan Media Pembelajaran *Treehole Board Game* pada Mata Pelajaran Matematika Kelas I SDN 02 Kelapa Dua Wetan Jakarta Timur”**.

B. IDENTIFIKASI MASALAH

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan di atas, maka dapat diidentifikasi sebagai berikut :

1. Media pembelajaran yang digunakan masih konvensional sehingga partisipasi siswa kurang.
2. Kurangnya penggunaan media pembelajaran yang kreatif dan inovatif.
3. Kurangnya pemahaman siswa tentang materi operasi pengurangan dan penjumlahan yang telah diberikan oleh guru.
4. Kurangnya motivasi belajar siswa dalam pembelajaran matematika.

C. BATASAN MASALAH

Berdasarkan identifikasi masalah diatas bahwa batasan masalah pada penelitian ini sebagai berikut :

1. Mata pelajaran yang di fokuskan pada mata pelajaran Matematika
2. Menggunakan media pembelajaran *Treehole Board Game*
3. Materi yang telah ditentukan dari penelitian yaitu materi matematika kelas I dengan subtema : 1) Bilangan sampai 10, 2) Menguraikan dan Menyusun

Bilangan, 3) Bilangan untuk Menunjukkan Urutan, 4) Penjumlahan, 5) Pengurangan. Sub fokus : 1) Penjumlahan, 2) Pengurangan.

4. Penelitian dilaksanakan di kelas I SDN 02 Kelapa Dua Wetan Jakarta Timur.
5. Isi materi menggunakan Bahasa Indonesia sebagai bahasa nasional.

D. RUMUSAN MASALAH

Berdasarkan batasan masalah yang telah dikemukakan peneliti menentukan rumusan masalah sebagai berikut :

1. Bagaimana proses pengembangan media *Treehole Board Game* untuk meningkatkan hasil belajar siswa materi penjumlahan dan pengurangan pada Pengembangan Media Pembelajaran *Treehole Board Game* pada Mata Pelajaran Matematika Kelas I SDN 02 Kelapa Dua Wetan Jakarta Timur?
2. Apakah media *Treehole Board Game* layak dengan kebutuhan siswa materi operasi penjumlahan dan pengurangan dalam Pengembangan Media Pembelajaran *Treehole Board Game* pada Mata Pelajaran Matematika Kelas I SDN 02 Kelapa Dua Wetan Jakarta Timur?
3. Bagaimana keefektifan media *Treehole Board Game* untuk meningkatkan hasil belajar siswa materi penjumlahan dan pengurangan pada Pengembangan Media Pembelajaran *Treehole Board Game* pada Mata Pelajaran Matematika Kelas I SDN 02 Kelapa Dua Wetan Jakarta Timur?

E. TUJUAN PENELITIAN

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan Media Pembelajaran *Treehole Board Game* pada Mata Pelajaran Matematika Kelas I SDN 02 Kelapa Dua Wetan Jakarta Timur, dengan tujuan penelitian :

1. Mengidentifikasi proses saat pengembangan media *Treehole Board Game* upaya meningkatkan hasil belajar siswa materi penjumlahan dan

pengurangan pada Pengembangan Media Pembelajaran *Treehole Board Game* pada Mata Pelajaran Matematika Kelas I SDN 02 Kelapa Dua Wetan Jakarta Timur.

2. Menghasilkan media *Treehole Board Game* yang sesuai dan layak dengan kebutuhan siswa materi penjumlahan dan pengurangan pada Pengembangan Media Pembelajaran *Treehole Board Game* pada Mata Pelajaran Matematika Kelas I SDN 02 Kelapa Dua Wetan Jakarta Timur.
3. Menganalisis keefektifan media *Treehole Board Game* untuk meningkatkan hasil belajar materi penjumlahan dan pengurangan pada Pengembangan Media Pembelajaran *Treehole Board Game* pada Mata Pelajaran Matematika Kelas I SDN 02 Kelapa Dua Wetan Jakarta Timur.

F. SPESIFIKASI PRODUK

Peneliti ingin mengembangkan media *Treehole Board Game* yang merupakan papan permainan edukasi atau papan operasi hitung penjumlahan dan pengurangan berbahan dasar kayu berkualitas, memiliki permukaan yang halus sehingga aman dimainkan oleh anak-anak, papan operasi hitung menggunakan warna yang cerah dan karakter yang lucu sehingga anak akan tertarik pada media tersebut, dalam *Treehole Board Game* juga terdapat dadu untuk menentukan siswa mendapatkan soal penjumlahan atau pengurangan, kartu soal penjumlahan dan pengurangan, stik kayu berwarna, dan *puzzle* angka beserta gambar yang menarik. *Treehole Board Game* dapat membantu anak untuk memahami dan menguasai operasi penjumlahan dan pengurangan, melatih anak untuk melakukan pemecahan penjumlahan dan pengurangan, membantu anak mudah untuk menguasai operasi penjumlahan dan pengurangan. Dengan penjumlahan dan pengurangan himpunan ini tidak lagi menjadi tugas menghafal melainkan latihan pemecahan masalah yang logis.

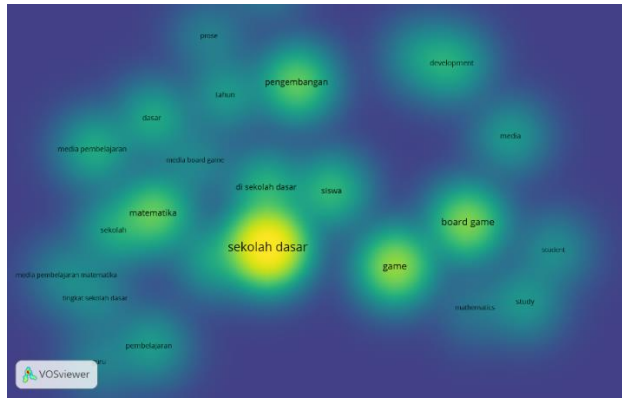
Media *Treehole Board Game* yang dikembangkan disesuaikan dengan Tingkat perkembangan siswa dan materi pembelajaran yang disampaikan. Media *Treehole Board Game* yang dikembangkan berisi pada mata pelajaran Matematika kelas I Sekolah Dasar muatan Bilangan materi “Penjumlahan dan Pengurangan”. Untuk gambaran media *Treehole Board Game* yang dikembangkan, peneliti melampirkan desain pengembangan media *Treehole Board Game* dalam bagian lampiran.

G. KEBAHARUAN PENELITIAN

Kebaharuan dalam penelitian ini adalah penggunaan media *treehole board game* untuk meningkatkan hasil belajar siswa dalam mata pelajaran matematika pada materi Bilangan. Salah satu cara untuk mengoptimalkan penggunaan media pembelajaran dalam mata pelajaran matematika adalah *treehole board game*. Media *treehole board game* dapat dimainkan oleh berbagai kalangan usia, *treehole board game* telah terbukti sebagai metode yang sangat efektif dalam menyampaikan materi pembelajaran, keuntungan media *treehole board game* dapat mengedukasi, melatih sensorik dan motorik anak, melatih kreatifitas, dan membuat siswa berinteraksi secara nyata, tidak seperti *game online* yang bersifat maya.

a. Analisis Bibliometrik

Penelitian ini telah memperoleh informasi bibliometrik dari *scopus* yang menggunakan aplikasi *Publish and Perish*, salah satunya data *basc* yang paling umum di gunakan analisis *bibliometric*. Pemetaan *bibliometric* yang digunakan dalam analisis ini menggunakan perangkat lunak *VOS viewer*. Pendekatan *bibliometric* akan mengklasifikasikan tren protensial atau orientasi penelitian menggunakan kata kunci penulisan, kata kunci judul. Berdasarkan hal tersebut di peroleh data sebagai berikut :



Hasil yang diperoleh pada *publish or perish* masih kurang paper tentang *board game* yang dimana dimulai pada tahun 2019 - 2024 hanya terdapat 100 *paper*. Untuk melihat hasil kata kunci pada visualisasi bibliometrik yang sering muncul berada di area kuning, sedangkan hasil pada kata kunci yang jarang muncul berada di area hijau. Gambar dari hasil analisis bibliometrik memberikan representasi visual dari kata kunci sekolah dasar, matematika, *game*, *board game*, media pembelajaran, pengembangan itu dengan warna kuning yang jelas. Dengan kata lain, topik tersebut masih baru dan memerlukan penelitian lebih lanjut yang dimana dapat memulai menarik yang telah dicapai pada penelitian sebelumnya.

b. Tujuan Literatur

Penelitian ini terdapat keterbatasan terkait tentang pengembangan media pembelajaran *Board Games*. Pada penelitian selanjutnya dapat menjadikan acuan dengan melihat berbagai keterbatasan pada penelitian ini. Oleh karena itu, topik yang diangkat pada penelitian ini yakni akan melakukan suatu pengembangan alat ajar atau media pembelajaran khususnya pada materi Matematika kelas I Sekolah Dasar.

Berdasarkan penelitian penulis, banyak ditemukan hasil penelitian terdahulu yang relevan dengan penelitian yang menjadi acuan dalam penelitian yang ingin

dikembangkan. Dengan melihat penelitian yang relevan pada pengembangan media pembelajaran sebelumnya dapat dilihat pada tabel berikut ini :

Tabel 1. 1 Tujuan Literatur

Tahun	Judul, Penulis, Publisher	Hasil Penelitian	Perbedaan
2021	Judul : Pengembangan Media Board Games Berbasis Permainan Tradisional Egrang Batok untuk Siswa Sekolah Dasar Penulis : Elis Maryanti, Asep Sukenda Egok, Riduan Febriandi. Publisher : Jurnal Basicedu	Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berupa <i>board game</i> berbasis permainan tradisional egrang batok untuk siswa Sekolah Dasar pada pembelajaran matematika materi aproksimasi di kelas IV SD Negeri Sukadana Kabupaten Musi Rawas sesuai dengan kurikulum 2013 dan untuk mengetahui kualitas media media <i>board games</i> yang dikembangkan dari aspek kevalidan dan kepraktisan.	Dari segi pengembangan media berbeda, pengembangan media pembelajaran pada penelitian ini mengembangkan media <i>board game</i> berbasis permainan tradisional egrang batok pada mata pelajaran Matematika kelas IV SD.
2021	Judul : Pengembangan Media Pembelajaran Board Game Matematika Kelas VIII Semester 1 Kurikulum 2013 di SMP Negeri 48 Jakarta Penulis : Danang Hadi Nugroho Publisher : Jurnal Inovasi Karya Ilmiah Guru	Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui keefektifan produk media ular tangga cartecius <i>board game</i> materi matematika semester 1 kurikulum 2013 untuk peserta didik kelas VIII SMP Negeri 48 Jakarta.	Media pembelajaran yang digunakan untuk mengetahui uji kerja dan kelayakan dari <i>board game</i> ialah media ular tangga cartecius pada siswa kelas VIII SMP.
2023	Judul : Pengembangan Media Pembelajaran Ladingbome (Skala & Perbandingan Board Game) Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar Penulis : Shofiyatul Fitriya, Diyah Ayu Retnoningsih Publisher : Jurnal Pemikiran dan Penelitian Pendidikan Dasar	Penelitian ini bertujuan mengembangkan media <i>board game</i> pembelajaran Ladingbome untuk mengetahui perbedaan motivasi belajar siswa Sekolah Dasar. Dengan subjek uji adalah kelas V SD Negeri Langkap 03 dan SD Negeri Jatisawit 03. Media yang dikembangkan layak digunakan dalam pembelajaran.	Fokus penelitian pada pengembangan media <i>board game</i> berupa Ladingbome. Penelitian ini menjadi referensi karena teruji layak menggunakan <i>board game</i> untuk mendorong motivasi belajar siswa.

2022	Judul : Pengembangan Media <i>Smart Land</i> Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Dalam Penerapan 3CM Learning Untuk Peserta Didik Sekolah Dasar Penulis : Wahyudi, Dian Nuryani, Yohana Setiawan Publisher : Scholaria Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan	Hasil yang ditemukan pada penelitian ini yaitu, media <i>Smart Land</i> terbukti efektif digunakan dalam pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif peserta didik. Media <i>game Smart Land</i> valid, praktis dan efektif digunakan dalam pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif peserta didik.	Media yang dikembangkan diberi nama <i>Smart Land</i> yang menggabungkan antara media <i>Board Game</i> dan <i>Puzzle</i>. Namun penelitian ini menjadi referensi karena sudah layak untuk menggunakan media <i>board games</i> untuk siswa Sekolah Dasar.
2023	Judul : Pengembangan Media Travel Snake-Ladder Game dalam Pembelajaran Matematika pada Sekolah Dasar Penulis : Juhaeni, Dwi Ariyanti, Nafilatus Sa'adah, Safaruddin. Publisher : Journal of Instructional and Development Researches	Hasil yang ditemukan pada penelitian ini penggunaan media <i>board game Travel Snake - Ladder Game</i> Media ini dibuat untuk memudahkan siswa kelas V SD dalam pengerjaan matematika yang nantinya akan berdampak pada pemahaman siswa.	Perbedaan pada hasil penelitian tersebut ialah menggunakan media <i>board game</i> yang berbeda dalam pelajaran matematika untuk memudahkan pembelajaran siswa.

Hasil uraian yang telah dilakukan pada pencarian tinjauan *literature* pada tabel diatas, sehingga disimpulkan maka terdapat unsur kebaharuan yang akan dikembangkan oleh penulis, yakni Pengembangan Media Pembelajaran *Board Game* Pada Mata Pelajaran Matematika, dan untuk kebaharuan yakni pengembangan yang menggunakan media *Treehole Board Game*.

H. MANFAAT PENELITIAN

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut :

a. Manfaat Teoritis

Media atau permainan *Treehole Board Game* yang dikembangkan oleh peneliti dapat memberikan manfaat bagi Pendidikan khususnya

pembelajaran Matematika dalam materi Operasi Hitung kelas I Sekolah Dasar. Serta menjadi media pembelajaran yang kreatif dan inovatif.

b. Manfaat Praktis

1. Bagi Peneliti

Menambah pengetahuan dan wawasan serta dapat mengaplikasikan ilmu yang telah diperoleh selama perkuliahan. Memberikan gambaran yang jelas tentang efektifitas pembelajaran Matematika dengan menggunakan media *Treehole Board Game* terhadap hasil belajar siswa.

2. Bagi Siswa

Hasil penelitian ini diharapkan media yang dihasilkan dapat membuat siswa tertarik untuk belajar dan dapat mempermudah siswa untuk memahami materi yang diberikan oleh guru sehingga siswa akan lebih terampil, kreatif dan inovatif.

3. Bagi Guru

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah referensi guru untuk mengajar serta memberi wawasan, pengetahuan, dan keterampilan untuk membuat pembelajaran yang menarik dan menyenangkan, dan pembelajaran yang disampaikan sehingga mudah dipahami oleh siswa.

4. Bagi Sekolah

Bagi sekolah penelitian ini bermanfaat untuk menemukan solusi untuk memaksimalkan hasil belajar Matematika dengan menerapkan media *Treehole Board Game* dan dapat memberikan kontribusi yang konkret terhadap kemajuan sekolah dalam pembelajaran.