



PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *BOARD GAME SMART DIVISION*
PADA MATA PELAJARAN MATEMATIKA DI KELAS IV SDN RAWA BUAYA 03
JAKARTA BARAT

SKRIPSI

Diajukan Sebagai Syarat Untuk Memperoleh Gelar Sarjana (S1)
Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Oleh :

Tiara Arrafiana Antonia

19117005

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS EKONOMI BISNIS DAN HUMANIORA
UNIVERSITAS TRILOGI
TAHUN 2025**



LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI

Nama	:	Tiara Arrafiana Antonia
NIM	:	19117005
Jenjang Pendidikan	:	Strata – 1
Program Studi	:	Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul	:	Pengembangan Media Pembelajaran <i>Board Game Smart Division</i> Pada Mata Pelajaran Matematika Kelas IV SDN Rawa Buaya 03 Jakarta Barat
Tanggal Lulus Sidang	:	Kamis, 13 Februari 2025

Disetujui Oleh:

(Dr. Sulistvani Puteri Ramadhani, S.Pd. M.Pd.)

Dosen Pembimbing

Disahkan Oleh:

(Dr. Atv Herawati)

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, Rabu, 12 Februari 2025 telah diselenggarakan Ujian Sidang Tugas Akhir dengan topik penelitian: "Pengembangan Media Pembelajaran Board Game Smart Division Berbasis Kebudayaan Indonesia Pada Mata Pelajaran Matematika Di Kelas IV SDN Rawa Buaya 03 Jakarta" untuk memenuhi sebagai prasyarat akademik guna memperoleh gelar Sarjana PGSD Universitas Trilogi, bagi mahasiswa:

Nama : Tiara Arrafiana Antonia

NIM : 19117005

Program Studi : PGSD

telah dinyatakan Lulus oleh Dewan Penguji yang terdiri dari:

Nama

Status

Tanda tangan

1. Febrianti Yuli Satriyani, S.Pd.I., M.Pd.

- Ketua Sidang

2. Dr. Sulistyani Puteri Ramadhani, 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, 13 Februari 2025

Yang Menyatakan,



(Tiara Arrafiana Antonia)

NIM. 19117005

ABSTRAK

Abstract : *Research and development of learning media for elementary school students is important to achieve innovative, critical, effective learning. The aim of this research is to develop a board game smart division learning media based on Indonesian culture in 4 grade elementary school which focuses on improving learning outcomes in calculating mathematical divisions. The method used is Research and Development (R&D) with the ADDIE model, which includes the stages of Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation. The media developer is confident that this Board game Smart Division media can attract students' interest in learning and create an interactive learning experience. The results of the study obtained a score from media of 80 scores and validation from material of 96, language got 92, indicating that the board game media was "Valid". Testing the media on students through small group, limited and field trials which produced "very good" student responses. Evaluation of student learning outcomes with pre-tests & post-tests showed an increase in learning outcomes, the average pre-test score from 59.3 to 89. If the percentage increase in pre & post-tests is an increase of 30%. Based on the data, the Smart Division board game media has proven to be valid, feasible and effective in improving the learning outcomes of 4 grade students at SDN Rawa Buaya 03, while providing an interactive learning experience and an interesting learning interest for students.*

ABSTRAK

Abstrak : Penelitian dan pengembangan media pembelajaran untuk siswa sekolah dasar penting dilakukan supaya terwujud pembelajaran yang inovatif, kritis, efektif dan efisien. Tujuan penelitian ini untuk mengembangkan media pembelajaran *Board Game Smart Division* berbasis kuliner nusantara di kelas IV SD yang berfokus pada meningkatkan hasil belajar menghitung pembagian bersusun matematika. Metode yang digunakan yakni *Research and Development* (R&D) dengan model ADDIE, yang meliputi tahap analisis, desain, *development*, implementasi, dan evaluasi. Pengembang media *board game smart division* mampu menarik minat belajar siswa dan mewujudkan pengalaman pembelajaran yang interaktif terbukti dari hasil data validasi siswa, ahli materi, media dan bahasa. Hasil penelitian memperoleh data skor validasi dari ahli media 80, materi 96 skor, bahasa 92 skor. Menandakan media *board game* telah valid. Uji coba media pada siswa melalui uji coba kelompok kecil, terbatas dan lapangan yang menghasilkan respon siswa "sangat baik". Evaluasi hasil belajar siswa dengan pre-test dan post-test menunjukkan kenaikan hasil belajar rata-rata nilai pre-test dari 59 dan post-test 89. Jika dipersentase peningkatan pre dan posttest yakni naik 30%. Dengan berdasarkan data, media *board game smart division* terbukti valid, layak dan efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV SDN Rawa Buaya 03 Jakarta, mampu memberikan pengalaman belajar yang interaktif dan menarik minat belajar siswa.

Kata kunci : *Board game* edukasi, Media Pembelajaran, Pembagian Matematika.

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur atas rahmat Allah SWT. Yang Maha Esa yang sudah memberikan nikmat iman dan islam, Sehingga penulis dapat menyelesaikan Karya Tulis Ilmiah Penelitian dan Pengembangan (*Research & Development*) ini dengan baik. Judul penelitian ini yaitu “Pengembangan Media Pembelajaran *Board Game Smart Division* Matematika Pada Siswa Kelas IV SD Negeri Rawa Buaya 03 Jakarta. Karya Tulis Ilmiah Penelitian dan Pengembangan (*Research & Development*) ini peneliti susun dan diajukan untuk memenuhi syarat kelulusan mahasiswa program studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar sehingga mendapatkan gelar sarjana pendidikan pada program pendidikan Strata-1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ekonomi Bisnis dan Humaniora di Universitas Trilogi.

Penyusunan Skripsi ini terselesaikan berkat usaha, ketekunan dan kesabaran peneliti, namun hal tersebut kurang cukup untuk dapat menyelesaikan skripsi ini. Bantuan dari berbagai pihak seperti orang tua, dosen, ibu bapak guru sekolah dasar tempat peneliti melakukan penelitian dan teman mahasiswa peneliti yang sangat membantu terselesaikannya penelitian ini. Maka dengan hal tersebut, pada kesempatan ini peneliti mengucapkan terimakasih kepada :

1. Bapak Prof. Dr. Pramono Hari Adi,MS. selaku Rektor Universitas Trilogi.
2. Ibu Dr. Aty Herawati,M.Si selaku Dekan Fakultas Ekonomi Bisnis dan Humaniora.
3. Ibu Winda Amelia, S.Pd., M.Pd. selaku Kaprodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar.
4. Ibu Dr. Sulistyani Puteri R, S.Pd., M.Pd. selaku Dosen Pembimbing Skripsi.
5. Ibu Febrianti Yuli Satriyani, S.Pd.I., M.Pd. selaku Dosen Penguji Skripsi.
6. Bapak, Ibu dosen Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Trilogi.
7. Bapak Toni dan Ibu Wartini selaku orang tua dari peneliti, adik-adik yang selalu mendoakan kebaikan dan menyemangati peneliti.
8. Ibu Aris Setyoningsih, S.Pd. selaku Kepala Sekolah SDN Rawa Buaya 03.
9. Ibu Pipih Risalawati, S.Pd. selaku Guru SDN Rawa Buaya 03 Jakarta.
10. Teman-teman mahasiswi PGSD yang membantu dan mendukung peneliti.

Jakarta, 13 Februari 2025

Tiara Arrafiana Antonia

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR / SKRIPSI	ii
LEMBAR PENGESAHAN UJIAN SIDANG TUGAS AKHIR	iii
LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG TUGAS AKHIR	iv
PERNYATAAN KEASLIAN TUGAS AKHIR / SKRIPSI.....	v
LEMBAR PERSETUJUAN PERBAIKAN SKRIPSI.....	vi
ABSTRAK	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR GRAFIK	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
BAB I. PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	12
C. Tujuan Penelitian	12
D. Manfaat Penelitian	12
E. Keterbatasan Penelitian	14
F. Spesifikasi Media Penelitian	14
G. Kebaruan Penelitian	15
BAB II. KAJIAN PUSTAKA.....	21
A. Pembelajaran Matematika	21
B. Media Pembelajaran	27
C. Teori <i>Board Game</i>	30
D. Media Pembelajaran Board Game Smart Division Berbasis Kuliner Indonesia.....	35
E. Indikator Hasil Belajar Matematika	35
F. Penelitian Relevan	42
G. Kerangka Berpikir	46
H. Kerangka Teoritik	47
I. Rancangan Produk Penelitian	50
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	53
A. Lokasi & Waktu Penelitian	53
B. Subjek & Objek Penelitian	54
C. Metode Penelitian	54

D. Langkah-langkah Pengembangan Model Penelitian	56
E. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data	63
F. Teknik Analisis Data	72
 BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	76
A. Profil Satuan Pendidikan	76
B. Hasil Penelitian serta Pengembangan Media <i>Board Game Smart Division</i> ..	76
C. Pembahasan Hasil Penelitian dan Pengembangan <i>Board Game</i>	104
 BAB V PENUTUP	
A. Kesimpulan	110
B. Saran.....	111
 DAFTAR PUSTAKA	112
LAMPIRAN	117
RIWAYAT DAN DATA DIRI PENELITI.....	138

