

BAB I

PENDAHULUAN

A. LATAR BELAKANG

Pendidikan merupakan suatu proses belajar mencari, memahami ilmu pengetahuan serta menambah pengalaman sebagai bekal di kehidupan bermasyarakat serta bernegara. Pendidikan adalah bagian dari proses kehidupan siswa sejak usia dini untuk mengembangkan berbagai potensi kemampuan individu siswa sehingga kehidupan penuh dengan pengetahuan, mampu berkegiatan dalam hidup secara utuh sehingga menjadi siswa yang tumbuh menjadi manusia dewasa yang berwawasan, terpelajar dan terdidik baik pada aspek kognitif, afektif dan psikomotorik (Desi Pristiwanti et al., 2022). Pendidikan tidak mampu dilaksanakan tanpa adanya kurikulum. Kurikulum menjadi bagian sangat penting dalam proses pendidikan. Kurikulum merupakan rujukan bagi proses pelaksanaan pendidikan di Indonesia. Kurikulum tentu tidak dapat anggap remeh yaitu hanya bentuk dokumen semata melainkan sebagai alat penting sebagai tempat para pelaksana pendidikan melaksanakan proses pendidikan terbaik demi mencapai tujuan pendidikan. Kurikulum menjadi pedoman dalam proses pelaksanaan pendidikan (Maskur, 2023). Berdasarkan penjelasan tersebut dapat peneliti simpulkan, kurikulum menjadi modal awal untuk melaksanakan proses pembelajaran di sekolah. Kurikulum menjadi alat yang dipergunakan untuk menggapai tujuan pendidikan sehingga bisa dikatakan bahwa kurikulum merupakan acuan bagi proses pelaksanaan pendidikan di Indonesia.

Pada tahun 2022 hingga 2024 pendidikan sekolah dasar di Indonesia telah menerapkan Kurikulum Merdeka. Berdasarkan Surat Keputusan Kepala Badan Standar, Kurikulum dan Asesmen Pendidikan. SK BSKAP Nomor 044/H/KR/2022

menginformasikan kepada satuan pendidikan dasar hingga menengah bahwa memastikan terdapat lebih dari 140 ribu sekolah secara sukarela telah mengadopsi serta mengimplementasikan Kurikulum Merdeka di tahun ajaran 2022-2023 (Rosmana et al., 2023).

Kurikulum Merdeka sebagai penyempurna kebijakan baru Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia yang diumumkan oleh Bapak Nadiem Anwar Makarim. Kurikulum Merdeka yaitu kurikulum dalam pembelajaran intrakurikuler yang lengkap disertai konten pembelajaran yang lebih optimal agar para siswa bebas untuk menjelajahi serta menguatkan konsep dan kompetensinya. Bidang studi yang beragam kembali ditunjukkan pada Kurikulum Merdeka, hal tersebut bernilai positif bagi para siswa untuk dapat memahami konsep ilmu pengetahuan pada pembelajaran secara mendalam. Kurikulum Merdeka memberi ruang positif terhadap pemanfaatan media pendidikan untuk memberikan fleksibilitas bagi banyak sekolah (Aminah & Sya'ban, 2023). Kurikulum Merdeka dilatarbelakangi oleh kebijakan kebebasan belajar karena berdasarkan studi *Program for International Student Assessment* atau lebih dikenal PISA pada 2018 pelajar Indonesia menempati posisi ke 72 dari 79 negara dengan bidang literasi, matematika dan sains pada siswa usia 15 tahun yang masih rendah (Sari & Setiawan, 2023).

Menurut penjelasan tersebut dapat peneliti simpulkan bahwa Kurikulum Merdeka telah diresmikan untuk sekolah dasar sampai menengah sejak tahun 2022. Kurikulum Merdeka ini hadir sebagai perbaikan dan penyempurnaan kurikulum 2013 karena globalisasi dan kemajuan teknologi semakin maju sehingga melatih para siswa untuk berpikir kritis, mampu memecahkan masalah, komunikatif, kolaborasi, berkarakter pelajar Pancasila dan kreatif. Buku ajar para siswa sudah

kembali menjadi mata pelajaran yang berdiri sendiri. Buku pelajaran untuk para siswa berisi konten informasi ilmu pengetahuan, kumpulan contoh soal, latihan soal dan kegiatan individu, kelompok dan tugas proyek.

Sekolah Dasar Negeri Rawa Buaya 03 Pagi merupakan Sekolah Dasar Negeri yang berada di daerah Jakarta Barat. SD Negeri Rawa Buaya 03 Pagi sebagai lokasi penelitian yang dilakukan saat ini, sekolah telah mengimplementasikan Kurikulum Merdeka mulai kelas 1 sampai kelas 6. Berdasarkan studi pendahuluan pada 17 Juli dilakukan observasi sekolah peneliti mendapatkan informasi bahwa kegiatan pembelajaran di SD Negeri Rawa Buaya 03 Pagi telah dilaksanakan secara tatap muka langsung di sekolah dengan normal.

Pelaksanaan studi pendahuluan dilakukan oleh peneliti mulai Senin, 17 Juli sampai 30 Agustus 2023 di SDN Rawa Buaya 03 Jakarta Barat. Berdasarkan hasil observasi kegiatan pembelajaran pada Senin, 17 Juli didapatkan data yaitu, (1) terdapat 31 siswa kelas IV B terdiri dari 15 siswi perempuan dan 16 siswa laki-laki; (2) aktivitas pembelajaran di sekolah berlangsung dengan normal. Kegiatan observasi pembelajaran pada Selasa, 18 Juli didapatkan data yaitu, (1) kurikulum di SDN Rawa Buaya 03 Pagi Jakarta; (2) sumber pembelajaran; (3) metode pembelajaran. Data tersebut ditunjang dengan data hasil wawancara kepada kepala sekolah dan guru kelas IV B pada Selasa, 18 Juli dengan hasil yaitu, (1) kurikulum di SDN Rawa Buaya 03 Pagi dari kelas 1-6 sudah menerapkan Kurikulum Merdeka; (2) sumber belajar siswa berasal dari buku ajar siswa dan informasi dari internet; (3) kegiatan pembelajaran masih berpusat pada guru, materi pembelajaran disampaikan dengan metode ceramah, tanya jawab dan belum menggunakan media pembelajaran.

Berdasarkan hasil wawancara terhadap kegiatan pembelajaran pada Rabu, 26 Juli didapatkan data pada aspek, (a) kemampuan awal siswa; (b) media pembelajaran. Data tersebut ditunjang dengan data hasil wawancara kepada guru kelas IV B dengan hasil yaitu, (1) terdapat 18 dari 31 siswa memperoleh nilai latihan soal yang masih rendah berupa nilai 40, 53 dan 67 yang masih belum mencapai nilai 70 KKTP (kriteria ketercapaian tujuan pembelajaran) pada pembelajaran matematika; (2) Media pembelajaran yang digunakan oleh guru yaitu video pembelajaran dari dinas pendidikan dan media dari karya kerajinan tangan (hand made) siswa yang terbuat dari kertas karton, kertas origami dan kardus.

Berdasarkan hasil wawancara terhadap pembelajaran pada Jumat, 28 Juli didapatkan data pada aspek, (a) alokasi waktu pembelajaran; (b) kendala siswa dan media pembelajaran yang cocok di mata pelajaran matematika. Data tersebut ditunjang dengan hasil wawancara kepada guru kelas IV B hasilnya yaitu, (1) alokasi waktu belajar siswa di kelas pada mata pelajaran matematika terbatas yaitu waktunya hanya sedikit namun materi matematika yang perlu dipahami, dikuasai dan disampaikan kepada para siswa banyak, antara waktu belajar di kelas dan materi matematika tidak seimbang; (2) hasil wawancara dengan lima siswa kelas IV B hasilnya yaitu, kesulitan memahami materi matematika karena malu dan takut salah menjawab pertanyaan ibu guru. Metode pembelajaran di kelas hanya menggunakan buku dan papan tulis saja. Jika ada pembelajaran sambil bermain lebih seru dan tidak tegang saat belajar matematika. Suka belajar sambil bermain yang bisa menjadikan matematika tidak menakutkan; (3) Kondisi 18 dari 31 siswa kelas IV-B belum mampu menyerap dengan cepat materi matematika pada unit materi pembagian bersusun 1-999 karena materi cukup sulit, terlebih lagi 18 siswa belum menguasai operasi hitung perkalian yang merupakan salah satu modal dasar

untuk dapat memahami operasi hitung pembagian; (4) menurut siswa *intermediate* dan *low* bahwa mereka belum mampu memahami materi matematika pada materi pembagian karena belum menguasai perkalian; (5) menurut hasil wawancara guru, guru tidak menggunakan media pembelajaran digital berbasis teknologi yang terlalu lama mempersiapkan alat seperti laptop, mesin *infocus*, speaker. Guru lebih memilih mengajar siswa dengan metode ceramah dan penugasan.

Berdasarkan hasil studi pustaka pada Rabu, 26 Juli ditemukan bahwa pada buku ajar siswa mata pelajaran matematika edisi kurikulum merdeka, penerbit Pusat Perbukuan Badan Standar, Kurikulum dan Asesmen Pendidikan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi, dalam aspek isi materi pada buku sulit dipahami seperti penjelasan materi yang dilengkapi gambar belum berurutan pada setiap penjelasan materi belum selaras, hal tersebut ditemukan pada buku ajar halaman 49, 50 dan 84, contoh pembahasan persoalan terbatas padahal pada kondisi ideal seharusnya contoh soal beragam sesuai pedoman isi buku ajar siswa sekolah dasar. Data tersebut ditunjang dari hasil studi pustaka terhadap buku ajar matematika kelas IV serta hasil wawancara guru kelas IV B.

Matematika merupakan salah satu ilmu yang sangat penting dalam kehidupan manusia. Matematika sebagai salah satu mata pelajaran yang diajarkan di sekolah berkontribusi terhadap terwujudnya tujuan pendidikan nasional dan membangun bangsa Indonesia. Siswa memerlukan matematika untuk memenuhi kebutuhan dunia nyata dan memecahkan masalah. Konsep pembelajaran matematika merupakan proses interaktif antara guru dan siswa untuk mengembangkan model pembelajaran berpikir dan logis yang dibuat oleh guru supaya pembelajaran matematika lebih mudah dipahami, lebih disukai serta siswa-siswi memperoleh

ilmu yang lebih bermakna dan efektif (Widayati, 2022). Berdasarkan pengertian tersebut, dalam penelitian ini peneliti bermaksud untuk menunjukkan bahwa dalam pembelajaran matematika siswa-siswi dapat menyambungkan kegiatan di kehidupan sehari-hari dengan ilmu matematika sehingga dalam prosesnya siswa akan lebih senang, antusias, pembelajaran menjadi lebih hidup, bermakna dan efektif.

Operasi hitung pembagian adalah satu dari sekian banyak materi yang ada dalam mata pelajaran matematika. Operasi hitung pembagian adalah menghitung bilangan atau angka tertentu seperti menghitung pembagian bilangan merupakan pengurangan yang berulang hingga bilangan habis sampai 0, pembagian bilangan juga dapat dihitung dengan cara bersusun yang dinamakan pembagian porogapit. Pembagian berhubungan dengan perkalian sehingga sering disebut pembagian lawan dari perkalian. Pembagian disimbolkan dengan tanda titik dua : dan $\div$ (Aisyah & et al, 2021). Pada penelitian ini akan membahas operasi hitung pembagian dengan cara bersusun disertakan bentuk soal cerita yang di dalamnya terdapat unsur kuliner nusantara yaitu makanan, minuman dan pakaian tradisional Indonesia. Berikut di bawah ini gambaran dalam soal cerita yang menjadi salah satu komponen utama media pembelajaran “*Board Game Smart Division Berbasis Kuliner Nusantara*” contohnya “Joko membuat 35 kue Getuk Lindri kemudian kue tersebut akan dibagikan kepada 5 temannya berapakah banyak kue yang didapatkan masing-masing teman?”.

Board game merupakan permainan yang di dalamnya terdapat peraturan cara bermain yang lengkap dengan beberapa komponen, seperti, pion, kartu token dan bidak yang berada diatas papan alas *board game*. *Board game* adalah bagian dari *table top game* artinya permainan yang dimainkan diatas meja. *Board game* yang

dapat menstimulasi peristiwa pengalaman nyata siswa, maka semakin baik pula board game dalam meningkatkan pemahaman siswa dalam belajar (Hartono et al., 2019). Pada umumnya *board game* terbagi atas dua jenis yakni *board game* tradisional seperti halma dan modern seperti *monopoly*. Permainan ini memerlukan 3-5 pemain. *Board game* sebagai permainan yang *unisex*, artinya laki-laki atau perempuan bisa memainkannya tanpa memberatkan salah satu gender (Scorviano, 2010). Berdasarkan pengertian tersebut dapat peneliti simpulkan bahwa *board game* sebagai permainan nondigital, dengan komponen utama alas permainan berbentuk papan berbahan kayu triplek atau plastik, tidak memerlukan sinyal internet dalam menggunakan dan komponen pelengkapanya yaitu kartu-kartu, pion dan dadu. Board game sebagai media pembelajaran berfungsi untuk menjadikan pemainnya berpikir sesuai dengan materi dan tema permainan, melatih pemain untuk mengambil keputusan dalam menyelesaikan masalah, menumbuhkan sportifitas bermain sambil belajar bersama teman-teman dengan cara yang menyenangkan.

Pada penelitian ini *Board Game* yang peneliti produksi terdapat inovasi yaitu memasukan unsur kuliner nusantara di Indonesia. *Board Game Smart Division* berbasis kuliner nusantara merupakan media pembelajaran untuk mata pelajaran matematika pada kelas IV SD. Media pembelajaran “*Board Game Smart Division*” jika diterjemahkan artinya “Papan Permainan Pintar Pembagian” media ini termasuk jenis media visual, nondigital yang dapat dilihat nyata dan dapat dipegang. Pada bagian kata “*Smart Division*” itu sendiri memiliki arti “Pintar Pembagian” maksudnya yaitu siswa-siswi yang menggunakan media *Board Game Smart Division* diharapkan dapat meningkat pemahamannya terhadap operasi hitung pembagian. Pada bagian kata “Berbasis Kuliner Nusantara” memiliki arti

dan tujuan yaitu memasukkan unsur kuliner negara Indonesia yaitu: makanan dan minuman tradisional kue putu ayu, klepon, gethuk lindri, bika ambon, wedang jahe, es dawet, es pisang ijo, es kuwut bali dan pakaian tradisional dari berbagai provinsi di Indonesia. Seluruh unsur kuliner Indonesia tersebut menjadi pendukung media pembelajaran “*Board Game Smart Division* Berbasis kuliner nusantara”. Tujuan memasukan unsur kuliner nusantara yakni supaya pembelajaran matematika menjadi menyenangkan dan dekat dengan kehidupan siswa sehari-hari.

Teori belajar matematika yang peneliti gunakan yaitu teori belajar Jarome Brunner. Pada teori belajar Brunner menjelaskan bahwa hasil belajar dapat dicapai dengan baik apabila pembelajaran yang diberikan merupakan pembelajaran bermakna yang secara aktif melibatkan siswa dalam mengembangkan pengetahuannya terdiri dari tiga tahapan yaitu tahap enaktif, ikonik, dan simbolik (Zuliana et al., 2019). Teori kedua yang peneliti gunakan yaitu teori perkembangan kognitif Jean Piaget. Pada teori perkembangan kognitif Jean Piaget menjelaskan bahwa terdapat 4 tahap perkembangan kognitif siswa. Empat tahap perkembangan kognitif manusia menurut teori Jean Piaget yaitu sebagai berikut: (1) Sensormotorik (0–2 tahun), ciri utama perkembangan anak sudah mulai menggunakan sistem penginderaan dan kegiatan motorik gerak untuk mengenal lingkungannya. (2) Pra Operasional (usia 2-7 tahun), ciri utama pra operasional yaitu berkembangnya kemampuan dalam menggunakan simbol yang mewakili suatu konsep. (3) Operasional Konkret (usia 7–11 tahun), ciri operasional konkret yaitu perkembangan anak sudah dapat melakukan berbagai kegiatan nyata atau konkret. (4) Operasional Formal usia 11 tahun ke atas, ciri utama operasional formal yaitu berkembangnya kemampuan seseorang di usia 11 tahun ke atas hingga usia dewasa, kemampuan yang berkembang yaitu mampu berpikir abstrak (kompleks), rumit,

tidak terduga dan berpikir analitik atau disebut juga hipotesis (Nuryati & Darsinah, 2021). Media *Board Game Smart Division* Berbasis Kuliner Nusantara cocok sebagai media pembelajaran pada mata pelajaran matematika materi operasi hitung pembagian bilangan karena sesuai dengan teori perkembangan anak pada tahap operasional konkret usia 10-11 tahun, bahwa karakteristik tahap ini yaitu anak sangat menyukai pembelajaran sambil bermain.

Penelitian ini didukung dengan tiga penelitian terdahulu yaitu berdasarkan hasil penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Juhaeni, Dwi Ariyanti, Nafilatus Sa'adah, Safaruddin (Juhaeni et al., 2023) dengan judul “Pengembangan Media *Board Game Travel Snake-Ladder Game* dalam Pembelajaran Matematika Pada Sekolah Dasar”. Media *Travel Snake-Ladder Game* dirancang untuk memudahkan pengerjaan tugas mata pelajaran matematika materi bilangan pecahan untuk siswa kelas V SD. Media pembelajaran ini menunjukkan tingkat efektivitas pada pembelajaran matematika materi bilangan pecahan sebesar 85%. Terbukti dari 5 soal uraian dengan level sulit yang diberikan oleh peneliti terdahulu kepada siswa kelas V hasilnya 4 dari 5 soal dapat dijawab oleh siswa artinya siswa sudah berada pada kategori baik. Selanjutnya dari hasil uji validitas oleh ahli media dan ahli mata pelajaran terhadap media *Board Game Travel Snake-Ladder Game* memperoleh penilaian skala 4,58 termasuk kategori sangat baik.

Berdasarkan hasil penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Ermiana Rahmawati dan Pungky Febi Arifianto (Rahmawati et al., 2024) dengan judul “Perancangan *Board Game* Penjumlahan dan Pengurangan Sebagai Alat Bantu Pembelajaran Matematika Guru Sekolah Dasar Kelas 1 dan 2”. Penelitian terdahulu menggunakan metode penelitian kualitatif. Tujuan penelitian ini untuk mengajak atau membangkitkan antusias siswa untuk belajar matematika dengan cara yang

menyenangkan tentang cara penjumlahan dan pengurangan bilangan puluhan sehingga pengalaman belajar siswa menjadi menyenangkan jauh dari rasa bosan atau monoton. Penelitian ini didukung oleh narasumber ahli seperti psikolog anak dan dokter anak. Hasil dari penelitian ini yaitu terdapat 11 guru SD 100% setuju pada dengan penelitian bahwa diperlukannya alat bantu pembelajaran menggunakan *board game* untuk pelajaran matematika yang telah menghasilkan efektivitas pembelajaran yaitu siswa menjadi terpacu dalam menjawab pertanyaan, siswa terpacu keaktifan dan kreatif dalam menemukan sebuah jawaban sehingga memudahkan siswa memahami pelajaran matematika.

Berdasarkan hasil penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Irhas Safaat dan Radhistya Krisna Ramadhan (Safaat et al., 2023) dengan judul “Perancangan *Eduboard Ludo* Untuk Mata Pelajaran Matematika”. Pengujian produk media *Eduboard Ludo* dilakukan dengan metode sampling dengan 12 siswa kelas 5 SD. Seluruh siswa tersebut menggunakan *board game* yang telah selesai dibuat dan selanjutnya mengisi kuesioner, dari 8 rule pada kuesioner memperoleh hasil sebanyak 12 dari 12 siswa paham terhadap rule 1 sampai 4, terdapat 10 dari 12 siswa paham rule 5 yang ada di kuesioner, 11 dari 12 siswa paham rule 6, terdapat 10 dari 12 siswa paham rule 7, terdapat 9 dari 12 siswa paham rule 8 terakhir. Penelitian pada *Board Game Eduboard Ludo* tentang materi bangun ruang mata pelajaran matematika pada siswa kelas 5 SD memperoleh hasil yang efektif. Hasil tersebut terbukti bahwa sebagian besar 11 dari 12 siswa kelas 5 dapat memahami peraturan dalam *Eduboard Ludo* sehingga menjadikan siswa terlibat aktif, minat belajar matematika meningkat, menambah pengalaman belajar yang interaktif, menyenangkan bermain yang edukatif.

Berdasarkan hasil studi pendahuluan kesimpulannya yaitu penggunaan Media *Board Game Smart Division* Berbasis Kuliner Nusantara penting digunakan untuk dapat memudahkan siswa-siswi memahami materi karena terdapat gambar yang menarik serta penuh warna sehingga dapat memotivasi siswa agar antusias dalam belajar. Media *Board Game Smart Division* yang dapat menstimulasi kemampuan memecahkan masalah atau persoalan, karena terdapat 20 kartu soal cerita operasi hitung pembagian yang harus siswa pahami dan diselesaikan. Media belajar sambil bermain ini disukai oleh para siswa karena ketika siswa telah berhasil memecahkan persoalan siswa mendapatkan poin, sehingga siswa yang satu dengan siswa lainnya berlomba-lomba mengumpulkan poin sebanyak-banyaknya. Kegiatan seperti itu diharapkan mampu menjadikan para siswa termotivasi dan antusias dalam belajar sehingga hasil belajar berupa nilai siswa meningkat. Membantu guru mengembangkan kreativitas dan inovasi terhadap pembelajaran lain di kelas IV SDN Rawa Buaya 03 Jakarta.

Berdasarkan penjelasan diatas peneliti merasa perlu memberikan solusi alternatif dalam memudahkan siswa dan guru dalam pembelajaran matematika siswa kelas IV-B pada materi operasi hitung pembagian yang mana peneliti akan menciptakan media pembelajaran dan menghasilkan sebuah judul penelitian yaitu **“Pengembangan Media Pembelajaran *Board Game Smart Division* Berbasis Kuliner Nusantara Pada Mata Pelajaran Matematika Di Kelas IV SDN Rawa Buaya 03 Jakarta”**.

B. RUMUSAN MASALAH

Berdasarkan pemaparan latar belakang di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut :

1. Bagaimana proses pengembangan media *Board Game Smart Division* pada mata pelajaran matematika di kelas IV SDN Rawa Buaya 03 Jakarta?
2. Bagaimana kevalidan media *Board Game Smart Division* pada mata pelajaran matematika di Kelas IV SDN Rawa Buaya 03 Jakarta?
3. Bagaimana tingkat keefektifan media *Board Game Smart Division* pada mata pelajaran matematika di kelas IV SDN Rawa Buaya 03 Jakarta?

C. TUJUAN PENELITIAN

Tujuan dari penelitian dan pengembangan ini yakni:

1. Menjelaskan proses pengembangan media *Board Game Smart Division* pada mata pelajaran matematika di kelas IV SDN Rawa Buaya 03 Jakarta.
2. Mengetahui tingkat kevalidan media *Board Game Smart Division* pada mata pelajaran matematika di Kelas IV SDN Rawa Buaya 03 Jakarta.
3. Mengetahui tingkat keefektifan media *Board Game Smart Division* berbasis kuliner nusantara pada mata pelajaran matematika di kelas IV SDN Rawa Buaya 03 Jakarta.

D. MANFAAT PENELITIAN

Pada penjelasan rumusan dan tujuan penelitian, diperoleh manfaat dari penelitian ini yakni:

1. Manfaat Teoretis

- a. Menambah wawasan terkait inovasi media pembelajaran matematika berbasis *board game* edukasi pada materi pembagian kelas IV SD Kurikulum Merdeka.

- b. Mengembangkan media pembelajaran yang efektif pada pembelajaran matematika kelas IV SD.
- c. Mengetahui pengaruh dari uji efektifitas penggunaan media pembelajaran *Board Game Smart Division* Matematika di kelas IV SD.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi siswa

- 1. Bermanfaat sebagai media alat bantu pembelajaran matematika yang menyenangkan sehingga mudah dipahami oleh siswa.
- 2. Sebagai salah satu strategi membangkitkan antusiasme siswa dalam pembelajaran matematika dan sebagai fasilitas belajar siswa di sekolah supaya terwujud pembelajaran yang bermakna.

b. Bagi guru dan sekolah

- 1. Diharapkan dapat memberi manfaat bagi guru sebagai alat bantu dalam mendukung kegiatan pembelajaran matematika supaya siswa lebih mudah memahami materi.
- 2. Diharapkan dapat memberi manfaat bagi pihak sekolah, dimana media yang telah di validasi ini dapat dijadikan sebagai bahan rujukan, referensi dan sebagai inovasi untuk mengembangkan media pembelajaran matematika materi pembagian dengan hasil bagi dua digit angka di kelas IV SDN Rawa Buaya 03.

c. Bagi peneliti selanjutnya

- 1. Sebagai bahan referensi atau acuan terhadap penelitian pengembangan media pembelajaran board game matematika untuk siswa kelas IV sekolah dasar.

E. KETERBATASAN PENELITIAN

Keberlanjutan dari rumusan masalah yang telah dipaparkan, maka pada penelitian ini akan dipaparkan batasan penelitian, guna menjadikan penelitian ini fokus, mudah dipahami dan terarah. Penelitian ini terbatas pada beberapa hal diantaranya sebagai berikut:

1. Materi yang disajikan dalam *Board Game Smart Division* rancangan peneliti hanya pada materi pembagian dengan hasil bagi satu – dua angka, pembagian bilangan puluhan hingga ratusan pada matematika di kelas IV SD.
2. Media *Board Game Smart Division* pembelajaran matematika hanya di produksi dalam bentuk media pembelajaran konkret yaitu media yang dapat dipegang, 3 dimensi terdapat panjang, tinggi dan lebar dan tidak membutuhkan sinyal, koneksi internet.
3. Media *Board Game Smart Division* pembelajaran matematika hanya diproduksi guna meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV SDN Rawa Buaya 03 Jakarta.

F. SPESIFIKASI MEDIA PEMBELAJARAN YANG DIHARAPKAN

Spesifikasi media pembelajaran yang diharapkan dalam pengembangan media *Board Game Smart Division* Matematika di kelas IV SD yaitu :

1. Media *Board Game* dengan materi utama pembagian yang dikembangkan berpedoman dari buku pembelajaran matematika kelas IV SD, pada bab 5 “pembagian ” sub bab “pembagian dengan hasil pembagian 2 angka”.
2. Media *Board Game* terdiri dari 5 komponen yaitu alas permainan dengan tema kuliner nusantara. Alas permainan bergambar peta negara Indonesia. Dadu ukuran 2×2 cm untuk menjalankan pion. Pion berbentuk karakter manusia yang memakai pakaian adat tradisional Indonesia yang beragam dan terdapat 8 pion

yang akan diproduksi. Buku petunjuk yang dirancang khusus oleh peneliti, kartu soal pembagian matematika yang terdapat unsur kuliner nusantara yaitu makanan, minuman tradisional, kartu soal serta kunci jawaban soal.

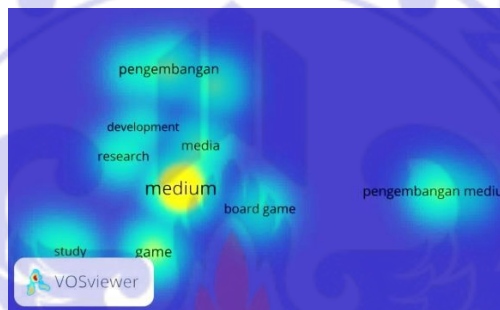
3. Media *Board Game* pembelajaran matematika dirancang sesuai usia 10-11 tahun, kemampuan siswa dan unsur komponen yang siswa-siswi sukai seperti penuh warna (*colorfull*), bahan dasar pembuatan (*material*) seperti kertas berjenis *art carton* dengan ukuran karton *board* 30×30 cm, bahan tersebut aman dan nyaman untuk siswa.
4. Media *Board Game* pembelajaran matematika yang dikembangkan berbentuk media konkret yakni media fisik yang nyata dapat dipegang.
5. Alas permainan *Board Game* bergambar peta negara Indonesia yang tersusun dari pulau Sumatera, Jawa, Kalimantan, Sulawesi dan Papua sebagai unsur Indonesia.

G. KEBARUAN PENELITIAN

Metode untuk dapat menghasilkan lingkup kebaruan penelitian dan pengembangan pada penelitian yang peneliti amati yaitu dengan menggunakan bantuan *software* Vosviewer (*Visualization Of Similarities Viewer*) yang merupakan alat bantu untuk analisis bibliometrik dari banyaknya data penelitian secara global dalam rentang waktu yang disesuaikan oleh penelitian saat ini. Perangkat Lunak yang bisa menunjukkan data jaringan dalam bentuk visualisasi jejaring penelitian di waktu tertentu. Mengenai Vosviewer yang sudah dijelaskan diatas saling terhung dengan Bibliometrik, Bibliometrik tersusun dari dua kata “*biblio*” dan “*metrics*” yang memiliki arti “*Biblio*” berarti “buku” dan “*metric*” berarti mengukur, pengukuran (Hakim, 2020). Bibliometrik yaitu metode kajian yang memetadatkan

berbagai perkembangan penelitian, jurnal kajian ilmiah, artikel ilmiah hingga buku kajian ilmiah dengan bidang tertentu. Bibliometrik juga memiliki tujuan dimana bibliometrik itu tujuannya untuk mendeskripsikan dan menampilkan metadata *index* jejaring perkembangan berbagai penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti terdahulu dengan kata kunci (*keyword*), abstraksi penelitian dan afiliasi (*affiliations research*). Berikut di bawah ini hasil gambar analisis Bibliometrik menggunakan Vosviewer.

Gambar 1.1 Hasil Bibliometrik Vosviewer



Sumber: Vosviewer

Berdasarkan gambar analisis bibliometrik Vosviewer di atas terlihat bahwa penelitian yang relevan dengan penelitian pengembangan media *Board Game Education* (papan permainan edukasi) materi operasi hitung pembagian matematika di SD sejak tahun 2020 – 2025, terlihat bahwa media *Board Game* Matematika masih dalam kategori penelitian yang masih jarang diteliti di lingkup global, dimana data penelitian peneliti saat ini di kumpulkan menggunakan *Publish or Perish* atau PoP dengan 500 hasil *research journal* maksimal. Dengan kata kunci penelitian, pengembangan, media konkret, *board game*, matematika, pembagian dan sekolah dasar. dari tahun 2020 hingga 2025.

Cara membaca data bibliometrik penelitian yaitu terdapat warna hijau muda di belakang tulisan “*board game*” itu artinya media *board game* masih sedikit yang meneliti. Hal yang sama pun ditunjukkan pada tulisan “media pembelajaran konkret” dan “operasional konkret” kata kunci atau tulisan tersebut menampilkan warna hijau muda yang artinya masih sedikit atau belum mendominasi penelitian *board game* pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD).

Berdasarkan hasil bibliometrik Vosviewer tersebut adapun keterbaruan lainnya yang peneliti munculkan yaitu *Board Game Smart Division* dengan konsep permainan matematika bergabung dengan unsur dan hal-hal tentang Indonesia, seperti makanan, minuman tradisional dan pakaian tradisional Indonesia Selain itu konsep *game* yang berbentuk tantangan yang kemudian terdapat hadiah dari kartu soal cerita pembagian dan kartu soal pembagian berbentuk angka yang desain dikreasikan dengan alas *game* bergambar peta Indonesia guna meningkatkan pengetahuan nama pulau dan daerah di Indonesia yang nantinya siswa akan menghitung dengan mengkaitkan operasi hitung pembagian dengan unsur kuliner, pakaian dan kepulauan Indonesia. Berikut di bawah ini peneliti menunjukkan tabel yang berisi penelitian dahulu dengan penelitian yang serupa dengan penelitian peneliti saat ini.

Tabel 1.1. Penelitian Relevan Kebaruan Penelitian

Nama Peneliti	Judul	Persamaan	Perbedaan	Hasil Penelitian
Denissa Febriyanti Widyaningrum (2022).	Pengembangan Media Ular Tangga Perkalian dan Pembagian Pada Pem-	▪ Pengembangan Media Pembelajaran pada pelajaran matematika.	▪ <i>Board game</i> dengan konsep permainan, matematika bergabung dengan unsur tentang Indonesia, seperti makanan, minuman dan pakaian tradisional Indonesia.	Media ular tangga perkalian & pembagian efektif meningkatkan hasil belajar siswa dibuktikan nilai

Nama Peneliti	Judul	Persamaan	Perbedaan	Hasil Penelitian
	belajaran Matematika Kelas 3 SDN Srikaton Semarang		▪ Konsep <i>game</i> yang itu konsep <i>game</i> yang berbentuk tantangan yang terdapat hadiah dari kartu soal cerita pembagian dengan alas <i>game</i> bergambar peta Indonesia dikaitkan dengan matematika. ▪ Sedangkan peneliti terdahulu desain papan bentuk ular tangga yang bentuk bergelombang bukan kotak.	tes meningkat dari 48 menjadi 78. Mengalami peningkatan sebesar 30%. Dengan uji Paired sampel tes, Uji T-test diperoleh nilai signifikansi (2 tailed) 0,000 di mana nilai itu < 0,005 disimpulkan bahwa media ular tangga efektif meningkatkan hasil belajar matematika siswa
Elis Maryanti, Asep S E, Riduan F. (2021).	Pengembangan Media <i>Board Games</i> Berbasis Permainan Tradisional Egrang Batok untuk Kelas IV SDN Sukadana Lubuk-Linggau Sumatera.	▪ Pembelajaran matematika masih berbentuk Tematik. bidang studi matematika ▪ Pengembangan Media Pembelajaran <i>based on Board Game</i>	▪ Kurikulum Merdeka, media <i>board game</i> yang diterapkan. ▪ Media terdiri dari bermacam komponen yaitu, alas papan, pion, kartu materi, kartu pertanyaan dan dadu.	Media pembelajaran <i>board game</i> tradisional egrang batok yang dikembangkan dilihat dari uji coba <i>one to one</i> 97%, Uji kelompok kecil 95%. Hasil seluruh uji kepraktisan memperoleh skor rata-rata 96% dengan kategori sangat praktis. Disimpulkan bahwa media <i>board game</i> berbasis

Nama Peneliti	Judul	Persamaan	Perbedaan	Hasil Penelitian
				permainan tradisional egrang batok efektif.
Arnelia Dwi Yasa, Ketut Suastika, Nur V W (2020)	<i>Development of Learning Media Pansirbongpas for The Operation of Fraction Number for Grade 4 Elementary school</i>	▪ Kurikulum 2013 diterapkan nya media Pansirbong Pas (Papan arsir bongkar pasang) ▪ Matematika Materi Pecahan ▪ Pembelajaran dalam bentuk Tematik. ▪ Subjek kelas 4 SD	▪ Kurikulum Merdeka Tahun 2022 ▪ Matematika materi pembagian bersusun. ▪ Pembelajaran terfokus ▪ Media <i>Board Game Smart Division</i> berbasis kuliner Nusantara	Media Pansirbongpas hasil validasi materi 79% dengan kategori layak, hasil validasi media 75%. Hasil kepraktisan 86% kategori sangat baik dan hasil ke-efektifan memperoleh 81%. Sehingga media tersebut layak dan efektif bagi siswa.
Rani Darmayanti (2023).	<i>Development of Mathematic Crossword Puzzle Learning Media on Geometry Material on Middle School Students' Critical Thinking Ability</i>	▪ Media Pembelajaran based on Board Game matematika tingkat SMP	▪ Media untuk siswa kelas 8 SMP. ▪ Materi Geometri pada tingkat SMP ▪ Media yang dikembangkan berbentuk Puzzle Teka-teki silang untuk matematika	Hasil pengembangan media <i>Mathematic Crossword Puzzle</i> di kelas 8 SMP. Hasil validasi ahli rata-rata skor 89% dengan berbantuan media <i>Mathematic Co-Pu</i> , skor dalam aspek praktis memperoleh skor 95%. Terbukti dari hasil skor, tersebut meningkatkan kemampuan berpikir kritis

Nama Peneliti	Judul	Persamaan	Perbedaan	Hasil Penelitian
				siswa pada matematika materi geometri yaitu sifat kubus, balok, serta luas dan volume bangun ruang. Pembelajaran geometri menjadi lebih menyenangkan, siswa lebih percaya diri belajar geometri.

