



**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *BOARD GAME SMART DIVISION*
BERBASIS KEBUDAYAAN INDONESIA PADA MATA PELAJARAN
MATEMATIKA KELAS IV SDN RAWA BUAYA 03 JAKARTA**

Tiara Arrafiana Antonia¹, Sulistyani Puteri Ramadhani²

^{1,2} Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Trilogi

Email: tiara.arrafiana06@gmail.com¹, sulistyani@trilogi.ac.id²

INFO ARTIKEL**Riwayat Artikel:**

Menerima : 6 Februari 2025

Revisi : 11 April 2025

Diterima : 17 April 2025

Kata Kunci:

Board Game Edukasi, Matematika, Kemampuan Menghitung, Berbasis Kebudayaan Indonesia, Penelitian dan Pengembangan.

Keywords:

Educational Board Game, Mathematics, Numeracy Skills, Based on Indonesian Culture, Research and Development.

Korespondensi:

Tiara Arrafiana Antonia

Universitas Trilogi

Email:

tiara.arrafiana06@gmail.com

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 kebudayaan Indonesia kelas IV SD yang berfokus pada meningkatnya 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 59,3 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.

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 smart division board game 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

PENDAHULUAN

Pendidikan memiliki peran krusial dalam pembentukan karakter dan pengembangan potensi siswa sejak usia dini, agar mereka mampu menghadapi tantangan kehidupan dengan pengetahuan yang luas serta keterampilan yang memadai. Pendidikan yang efektif tidak hanya berfokus pada pencapaian hasil akademik, tetapi juga pada pengembangan aspek non-akademik yang mendukung perkembangan pribadi siswa. Hal ini diungkapkan oleh Desi Pristiwanti et al. (2022) yang menyatakan bahwa pendidikan merupakan bagian dari proses kehidupan yang bertujuan mengembangkan berbagai potensi individu siswa untuk menjadi manusia yang berwawasan, terpelajar, dan terdidik. Namun, kualitas pendidikan tidak dapat dicapai tanpa adanya kurikulum yang jelas dan terstruktur. Kurikulum berfungsi sebagai rujukan dalam proses pengajaran dan pembelajaran, yang memandu pengajaran dengan tujuan untuk mencapai kompetensi yang diharapkan dalam pendidikan.

Kurikulum Merdeka, yang mulai diterapkan pada tahun 2022, memberikan ruang yang lebih fleksibel bagi pendidikan di Indonesia. Kurikulum ini bertujuan untuk menjawab tantangan globalisasi dan kemajuan teknologi yang semakin pesat, serta berfokus pada pengembangan keterampilan abad 21, seperti berpikir kritis, pemecahan masalah, kolaborasi, komunikasi, kreativitas, serta karakter pelajar Pancasila. Salah satu alasan munculnya Kurikulum Merdeka adalah hasil studi Program for International Student Assessment (PISA) tahun 2018 yang menunjukkan bahwa Indonesia menempati peringkat ke-72 dari 79 negara dalam bidang literasi, matematika, dan sains di kalangan siswa berusia 15 tahun (Sari & Setiawan, 2023). Hal ini menunjukkan perlunya reformasi dalam sistem pendidikan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran, khususnya di bidang matematika, yang selama ini menjadi salah satu kendala utama dalam pencapaian hasil belajar yang optimal.

Sebagai respons terhadap tantangan ini, Kurikulum Merdeka menekankan pada pentingnya penggunaan media pembelajaran yang dapat menarik minat siswa serta mendukung tercapainya tujuan pembelajaran. Salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan untuk mendukung proses pembelajaran matematika adalah board game. Media ini memberikan kesempatan bagi siswa untuk belajar sambil bermain, yang dapat meningkatkan keterlibatan mereka dalam proses pembelajaran (Asmayanti et al., 2013). Board game sebagai media pembelajaran diharapkan dapat menyederhanakan konsep-konsep matematika yang abstrak, seperti pembagian, dengan cara yang lebih menarik dan menyenangkan. Melalui penggunaan board game, siswa tidak hanya mendapatkan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan, tetapi juga dapat menghubungkan materi pembelajaran dengan kehidupan sehari-hari mereka, termasuk kebudayaan Indonesia yang merupakan bagian integral dari identitas nasional.

Penggunaan board game dalam pendidikan matematika sudah banyak diteliti. Penelitian oleh Widyaningrum (2022) menunjukkan bahwa media permainan ular tangga perkalian dapat meningkatkan hasil belajar siswa secara signifikan. Penelitian lainnya, oleh Listyani (2018), mengembangkan board game ular tangga yang berbasis keragaman budaya untuk pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKN). Penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan board game yang mengintegrasikan budaya lokal dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan. Namun, meskipun berbagai penelitian telah mengembangkan board game untuk pembelajaran matematika dan budaya, belum ada penelitian yang menggabungkan konsep permainan board game dengan materi pembelajaran matematika, khususnya pembagian, yang juga mengintegrasikan kebudayaan Indonesia.

Penelitian ini bertujuan untuk mengisi gap tersebut dengan mengembangkan board game "Smart Division" yang berbasis kebudayaan Indonesia. Board game ini bertujuan untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi pembagian melalui pendekatan yang lebih kontekstual, menyenangkan, dan relevan dengan kehidupan budaya siswa. Selain itu, board game ini dirancang untuk memberikan pengalaman belajar yang mengaitkan materi pembelajaran dengan kehidupan sehari-hari siswa, seperti mengenal makanan khas, pakaian tradisional, serta geografi Indonesia. Dengan demikian, penelitian ini tidak hanya berfokus pada peningkatan hasil belajar matematika, tetapi juga bertujuan untuk mengedukasi siswa tentang kebudayaan Indonesia, yang merupakan bagian penting dari identitas mereka.

Tujuan utama dari penelitian ini adalah untuk mengembangkan *board game "Smart Division"* yang berbasis kebudayaan Indonesia sebagai media pembelajaran matematika. Board game ini diharapkan dapat membantu siswa memahami konsep pembagian dengan cara yang menyenangkan dan mudah dipahami, serta memberikan pengalaman belajar yang kontekstual dengan mengaitkan materi dengan kebudayaan Indonesia.

Kontribusi utama dari penelitian ini adalah pengembangan media pembelajaran yang mengintegrasikan aspek budaya Indonesia dengan pembelajaran matematika. Dengan demikian, penelitian ini memberikan solusi inovatif untuk meningkatkan hasil belajar matematika siswa dengan cara yang menyenangkan dan relevan dengan kehidupan mereka.

Menurut Bruner (Matsumo, 2019), teori belajar matematika berfokus pada bagaimana siswa memecahkan masalah dan menemukan solusi dalam pembelajaran matematika. Bruner mengemukakan bahwa proses pembelajaran dapat dilakukan melalui tiga tahap, yaitu enaktif (*learning by doing*), ikonik (menggunakan gambaran visual), dan simbolik (menggunakan simbol-simbol abstrak). Tahap

enaktif sangat penting dalam pembelajaran matematika karena memungkinkan siswa untuk melakukan manipulasi objek secara langsung. Selain itu, penggunaan media konkret, seperti board game, sangat sesuai dengan tahap simbolik, di mana siswa dapat merepresentasikan pengetahuan mereka dalam bentuk simbol atau angka.

Jean Piaget (Sunarto & Agung, 2006) juga mengemukakan teori perkembangan kognitif yang terdiri dari empat tahap, yaitu sensomotorik, pra-operasional, operasional konkret, dan operasional formal. Pada tahap operasional konkret (7-11 tahun), anak mulai dapat melakukan tugas-tugas konkret dan memahami konsep matematika yang lebih abstrak, seperti pembagian. Oleh karena itu, penggunaan board game sebagai media pembelajaran matematika sangat relevan bagi siswa pada tahap ini, karena memungkinkan mereka untuk belajar dengan cara yang lebih konkret dan langsung.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini berjenis *Research & Development* (R&D) dengan mengadaptasi model pengembangan ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, & Evaluation*). Model ini peneliti adaptasi karena sistematis tahapan dalam mengembangkan media yang ringkas dan jelas didukung dengan peneliti telah mereview, analisis lima penelitian terdahulu yang didominasi mengadaptasi model ini dan terbukti cocok untuk pengembangan media pembelajaran. Pengembangan media *Board game smart division* berbasis kebudayaan Indonesia di pelajaran matematika kelas IV SD bertujuan meningkatkan kemampuan menghitung operasi hitung pembagian bersusun hal tersebut sebagai konsentrasi utama dipenelitian ini. Prosedur pengembangan penelitian ini mencakup analisis kebutuhan, kemampuan awal, kurikulum, perancangan media *board game*, validasi oleh ahli media, materi, bahasa, uji coba grup kecil, terbatas, besar oleh siswa-siswi dan evaluasi. Data penelitian didapat dari hasil pengamatan,

wawancara, kuesioner / angket siswa, pre-test dan post-test kemudian menganalisis data dengan metode kuantitatif serta kualitatif. Hasilnya diukur dari hasil validasi ahli & data angket validasi siswa dan dihitung pakai rumus N-Gain Skor agar mengetahui kelayakan dan efektivitas media untuk pembelajaran siswa.

Subjek penelitian yaitu 30 siswa kelas IV B, dengan objek penelitian yakni media pembelajaran Board Game Smart Division berbasis kebudayaan Indonesia pada materi operasi hitung pembagian matematika. Penelitian ini dilaksanakan di SDN Rawa Buaya 03 Jakarta Barat

Teknik analisis data yang peneliti lakukan yakni dengan menyebarkan kuesioner, angket menjadi instrument pengumpulan data yang terdiri dari: 1) Angket instrument validasi ahli media, materi, bahasa dan angket penilaian siswa untuk media *board game*. Peneliti mengadaptasi N-Gain Skor dan Kriteria Skala Likert untuk analisis data kuantitatif. Rumus mencari N-Gain, nilai rata-rata dan skala likert sebagai berikut:

$$Mx = \frac{\sum x}{N} \times 100$$

Mx = Mean / nilai rata-rata

\sum = Jumlah semua skor perolehan

N = Banyak subjek / data

$$N - Gain = \frac{\text{Skor posttest} - \text{Skor pretest}}{\text{Skor Ideal} - \text{Skor Pretest}}$$

Sumber: Hake 2002

Nilai N-Gain	Interpretasi
0,0 < g < 0,30	Rendah
0,30 < g < 0,70	Rata-rata
0,70 < g < 1,00	Tinggi

Sumber : (Hake, 2002)

No	Kriteria Keefektifan	Tingkat Validitas
1	81,00% - 100,0%	Sangat valid dan layak digunakan tanpa revisi.
2	61,00% - 80,00%	Valid dan layak digunakan namun

		perlu revisi kecil.
3	41,00% - 60,00%	Kurang valid, disarankan belum layak digunakan dan perlu revisi besar.
4	21,00% - 40,00%	Tidak valid, tidak layak digunakan dan perlu revisi besar-besaran.
5	00,00% - 20,00%	Sangat tidak valid dan tidak layak dipergunakan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kemampuan menghitung operasi pembagian kelas IV tergolong rendah dibuktikan dengan data nilai pre-test siswa rata-rata 59. Hal ini karena belum terdapat media belajar yang menarik minat belajar matematika. Saat penelitian ditemukan kendala bahwa alokasi waktu belajar matematika singkat, kegiatan belajar berpusat pada guru, inovasi media pembelajaran belum digunakan, materi disampaikan oleh guru dengan metode ceramah, tanya jawab dan medianya hanya pakai papan tulis. Solusi dari permasalahan ini yaitu peneliti mengembangkan media pembelajaran *board game smart division* berbasis kebudayaan Indonesia. Penelitian ini mengadaptasi model pengembangan penelitian ADDIE yakni Analisis, Desain, *Development*, Implementasi & Evaluasi, uraian lebih detail sebagai berikut:

1. Analisis

Pada tahap analisis penelitian ini, dilakukan pengumpulan data untuk mengidentifikasi permasalahan yang ada di kelas IV-B SDN Rawa Buaya 03 Jakarta dalam pembelajaran matematika, khususnya dalam materi operasi pembagian. Hasil analisis menunjukkan beberapa temuan penting yang menjadi dasar bagi pengembangan media pembelajaran yang diusulkan.

Pertama, berdasarkan data yang diperoleh, terdapat 17 dari 30 siswa yang belum memahami konsep pembagian dan perkalian angka 2-10 dengan baik. Temuan

ini menunjukkan bahwa kemampuan siswa dalam menyelesaikan operasi matematika dasar masih rendah, yang berdampak pada kesulitan mereka dalam memahami materi yang lebih kompleks (Andriyani & Samiyem, 2022). Rendahnya pemahaman siswa terhadap konsep pembagian ini bisa disebabkan oleh berbagai faktor, termasuk kurangnya variasi dalam metode pembelajaran yang diterapkan. Hal ini sejalan dengan temuan kedua, yakni metode pembelajaran yang digunakan oleh guru cenderung bersifat konvensional, yaitu ceramah dan tanya jawab yang berfokus pada guru sebagai pusat pembelajaran (Sari & Setiawan, 2023). Pendekatan ini, meskipun efektif dalam menyampaikan informasi, kurang dapat mengakomodasi kebutuhan siswa yang lebih membutuhkan pembelajaran yang lebih interaktif dan menyenangkan.

Ketiga, Kurikulum Merdeka yang diterapkan di SDN Rawa Buaya 03 Jakarta memberikan fleksibilitas dalam penyelenggaraan pendidikan yang lebih berorientasi pada siswa. Namun, masih terdapat tantangan dalam mengimplementasikan kurikulum ini secara efektif di tingkat kelas, terutama dalam hal pemanfaatan media pembelajaran yang bervariasi dan menarik. Oleh karena itu, penting untuk mengintegrasikan teknologi dan media pembelajaran yang lebih interaktif untuk meningkatkan hasil belajar siswa (Mawati et al., 2023).

Aspek karakteristik siswa juga menjadi perhatian penting dalam analisis ini. Siswa di kelas IV-B menunjukkan minat yang tinggi terhadap aktivitas belajar kelompok, serta cenderung lebih bersemangat ketika proses pembelajaran melibatkan permainan. Siswa juga lebih tertarik pada media pembelajaran yang berbentuk nyata, seperti board game, yang dilengkapi dengan gambar visual yang menarik dan penuh warna. Hal ini mengindikasikan bahwa siswa membutuhkan pendekatan yang lebih kontekstual dan menyenangkan

untuk meningkatkan keterlibatan mereka dalam pembelajaran (Brunner, 2019; Piaget, 2006). Selain itu, penggunaan media visual yang kaya warna dan desain yang menarik sangat penting dalam mendukung proses pembelajaran, terutama untuk materi-materi yang bersifat abstrak, seperti pembagian dalam matematika (Sunarto & Agung, 2006).

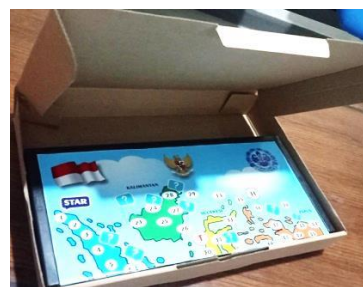
Untuk mendapatkan data yang lebih akurat, peneliti menggunakan beberapa metode pengumpulan data, di antaranya wawancara dengan guru, pemberian kuesioner kepada siswa, angket untuk mengukur preferensi siswa terhadap media pembelajaran, serta dokumentasi yang terkait dengan kegiatan pembelajaran di kelas. Melalui analisis yang komprehensif dari data yang terkumpul, peneliti menyimpulkan bahwa diperlukan solusi yang lebih inovatif dan sesuai dengan karakteristik siswa. Oleh karena itu, solusi yang diusulkan adalah pengembangan media pembelajaran Board Game Smart Division berbasis kebudayaan Indonesia. Media ini diharapkan dapat mengatasi rendahnya pemahaman siswa terhadap operasi pembagian, sekaligus memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan dan kontekstual dengan memperkenalkan elemen kebudayaan Indonesia dalam pembelajaran matematika.

2. Desain

Desain *background board game* peneliti ini mendesain secara digital menggunakan software Corel Draw, jenis huruf Exotc & Calibri, ukuran papan *board game* 35×35cm. Bahan untuk dicetak yakni kertas Art Carton, Stiker Vinly dan Art Paper. Sumber gambar berasal dari internet yaitu Freepik, Pngtree, Blibli, Vector Stock dan Depositphotos. Komponen *board game smart division* ini yang peneliti desain secara mandiri terdiri dari, papan *board game*, kartu soal, pion pemain, dadu, kartu hadiah tantangan, kartu jawaban dan buku petunjuk penggunaan. Dari proses desain kemudian peneliti lakukan cetak media

dengan hasil media telah dicetak yaitu pada gambar sebagai berikut :

1. Papan *Board Game Smart Division*



2. Kartu-kartu Soal



3. Pion pemain & Dadu



4. BUKU PETUNJUK



5. KARTU HADIAH & TANTANGAN



6. TEMPAT KEMASAN MEDIA

3. *Development*

Pada tahap development atau pengembangan produk media pembelajaran Board Game Smart Division berbasis kebudayaan Indonesia, dilakukan proses validasi oleh tiga ahli, yaitu ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa. Validasi ini bertujuan untuk menilai kelayakan dan kualitas produk media yang telah dikembangkan sebelum diterapkan di kelas. Hasil dari penilaian validasi ini memberikan gambaran yang jelas tentang kualitas dan efektivitas media pembelajaran yang dikembangkan.

Pertama, ahli media memberikan skor sebesar 40 dari 50, yang berarti media mendapatkan skor validasi sebesar 80%. Hal ini menunjukkan bahwa media yang dikembangkan sudah memenuhi kriteria teknis dan visual yang diperlukan dalam mendukung proses pembelajaran matematika. Keberhasilan ini sejalan dengan temuan dalam penelitian sebelumnya yang menyatakan bahwa penggunaan media yang memiliki desain visual yang menarik dan teknis yang tepat dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran (Widyaningrum et al., 2022).

Kedua, ahli materi memberikan skor sebesar 48 dari 50, menghasilkan validasi sebesar 96%. Skor ini mengindikasikan bahwa konten materi pembelajaran dalam board game tersebut sesuai dengan kurikulum yang berlaku, dan mampu memberikan pengetahuan yang tepat kepada siswa mengenai operasi pembagian dalam matematika. Validasi materi ini sejalan dengan prinsip-prinsip dalam

kurikulum Merdeka yang menekankan pada pembelajaran yang berbasis pada kebutuhan dan konteks siswa (Mawati et al., 2023).

Ketiga, ahli bahasa memberikan skor sebesar 46 dari 50, yang berarti memperoleh validasi sebesar 96%. Validasi bahasa ini menunjukkan bahwa bahasa yang digunakan dalam media pembelajaran ini sudah sesuai dengan tingkat pemahaman siswa SD kelas IV, mudah dipahami, serta tidak membingungkan siswa dalam proses belajar. Penggunaan bahasa yang sesuai dan mudah dimengerti merupakan aspek penting dalam pengembangan media pembelajaran untuk memastikan siswa dapat memahami materi dengan baik (Brunner, 2019).

Secara keseluruhan, hasil validasi dari ketiga ahli menunjukkan bahwa Board Game Smart Division berbasis kebudayaan Indonesia ini memiliki skor rata-rata sebesar 89%, yang masuk dalam kategori "sangat valid." Hal ini mengindikasikan bahwa media pembelajaran ini sudah memenuhi syarat untuk digunakan dalam proses pembelajaran di kelas. Selain itu, hasil validasi dari siswa juga menunjukkan respons yang positif. Rata-rata skor yang diberikan oleh siswa adalah 42 dari 50, yang setara dengan 84%, dan ini masuk dalam kategori "sangat valid." Hal ini menunjukkan bahwa siswa tertarik dan merasa terbantu dengan penggunaan media pembelajaran ini dalam memahami konsep pembagian. Validasi yang tinggi dari ahli dan siswa ini membuktikan bahwa media Board Game Smart Division dapat menjadi alat yang efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa, serta memperkaya pengalaman belajar mereka dengan elemen kebudayaan Indonesia (Sari & Setiawan, 2023).

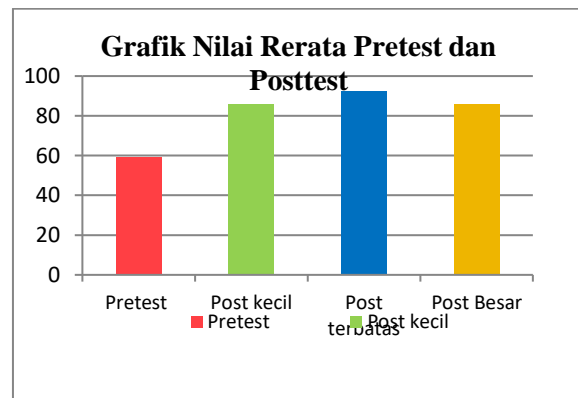
4. Implementasi

Penerapan atau implementasi media *board game smart division* dilaksanakan dengan metode uji coba media pada

kelompok kecil, terbatas dan besar yakni sebagai berikut: 1) Uji coba kelompok kecil diikuti 6 siswa dengan hasil uji coba menggunakan media *board game smart division* saat pembelajaran setelah itu 6 siswa menjawab soal post tes. Hasil post tes kel. kecil yakni 85% efektif medianya & hasil belajar meningkat; 2) Uji coba kelompok terbatas diikuti 12 siswa dengan hasil uji coba serta diikuti pelaksanaan post tes. Hasil post tes kel. terbatas yakni 92% efektif medianya, hasil belajar meningkat; 3) Uji coba kelompok besar diikuti 30 siswa dengan hasil uji coba media serta diikuti pelaksanaan post tes. Hasil post tes kel. besar yakni 85,6% efektif medianya dan hasil belajar meningkat. Hasil Implementasi media *Board Game* disajikan dalam tabel dan grafik dibawah ini:

Tabel. Nilai Rerata Pretest & Post

Rerata Uji Coba	Pretest	Posttest
Kelompok Kecil	64,1	85,6
Kelompok Terbatas	63,7	92,5
Kelompok Besar	59	85,6



Berikut di bawah ini dokumentasi kegiatan praktek pembelajaran menggunakan media Board Game Smart Division :



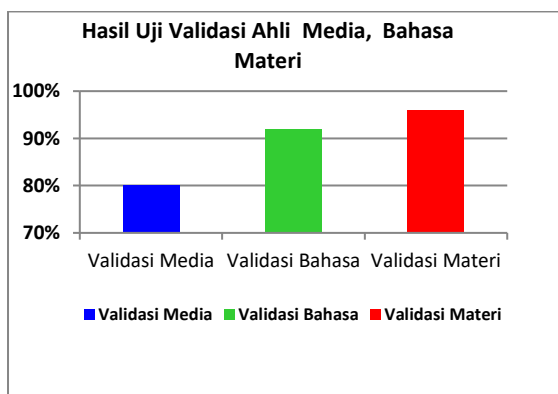


Gambar.. Praktek Uji Coba Menggunakan Media Board Game

5. Evaluasi

Hasil evaluasi didapatkan dari review saran, kritik dari validator ahli media, materi dan bahasa. Evaluasi juga dilakukan berdasarkan data-data validasi ahli media, materi dan bahasa. Adapun saran dan kritik ahli media yaitu “Jenis huruf pada media board game disesuaikan dengan tema, visual siswa kelas IV SD” dan “Gambar simbol aksesoris yang tidak ada artinta dihapus saja”. Ahli bahasa pun memberi saran, kritik “Secara keseluruhan elemen media sudah bagus, hanya perlu menyesuaikan karakteristik siswa di kelas IV SD serta berkaitan dengan materi pembelajaran”.

No	Validator Ahli	Skor	Nilai persen tase	Kriteria
1	Ahli Media	40	80%	Sangat Baik
2	Ahli Materi	48	96%	Sangat Baik
3	Ahli Bahasa	46	92%	Sangat Baik



SIMPULAN

Kesimpulan dari penelitian dan Pengembangan Media *Board Game Smart Division* Berbasis Kebudayaan Indonesia Pada mata pelajaran matematika materi pembagian bersusun di kelas IV Sekolah Dasar Negeri Rawa Buaya 03 Jakarta berhasil dan terbukti valid, praktis dan efektif. Hasil validasi dari 3 ahli yakni validator ahli media, materi dan bahasa. Hasil yang diperoleh yakni: 1) Ahli media memberi skor 40 dari 50 skor max, sehingga mendapat hasil validasi 80% oleh ahli media; 2) Ahli materi memberi skor 48 dari 50 skor max, sehingga mendapat hasil validasi 96% oleh ahli materi; 3) Ahli bahasa memberi skor 46 dari 50 skor max, sehingga mendapat hasil validasi 92% oleh ahli bahasa. Rata-rata nilai validasi kelayakan media oleh para ahli yakni 89% artinya dapat kategori “sangat valid”. Hasil validasi ketertarikan siswa pada media *board game* mendapat penilaian oleh siswa rata-ratanya yakni 42 dari 50 dengan 84% masuk kategori “sangat valid” Sehingga penelitian ini berhasil mewujudkan pembelajaran yang menarik minat belajar matematika, meningkatkan kemampuan berhitung pembagian bersusun dan efektif meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV-B SDN Rawa Buaya 03 Jakarta

DAFTAR RUJUKAN

- Aminah, I. A. N., & Sya'bani, M. A. Y. (2023). Implementasi Kurikulum Merdeka dalam Pembelajaran dan Pendidikan. *Jurnal Pendidikan Islam Al-Ilmi*, 6(2), 293- 303.
- Andriyani, D., & Samiyem, S. (2022). Peningkatan Prestasi Belajar Melalui Metode Resitasi pada Pelajaran Matematika. *Trihayu: Jurnal Pendidikan Ke-SD-An*, 8(3), 1435–1441. <https://doi.org/10.30738/trihayu.v8i3.12316>
- Asmayanti, A., Cahyani, I., Idris, N. S., & Indonesia, U. P. (2013). MODEL ADDIE UNTUK PENGEMBANGAN BAHAN AJAR. 259–267. https://proceedings.upi.edu/index.php/rik_sabahasa%0Ae-ISSN:
- Brunner, J. (2019). Teori belajar matematika menurut Jerome Bruner: Pendekatan pembelajaran berbasis manipulatif.

- Jurnal Pendidikan Matematika*, 11(4), 120-132.
- Desi Pristiwanti, Hidayat, S., & R. S. Dewi et al. (2022). Pengertian Pendidikan. *Jurnal Pendidikan dan Konseling*, 4(1980), 7911–7915. <https://doi.org/doi.org/10.31004/jpdk.v4i6.9498>
- Listyani, A. (2018). Pengembangan board game ular tangga berbasis keragaman budaya untuk kelas III SD. *Jurnal Pengembangan Pendidikan*, 6(2), 33-45.
- Mahmudi, I, Zidni A, Eko B W, Amir R K. (2022). "Taksonomi Hasil Belajar Menurut Benyamin S. Bloom", *Jurnal Multidiplin Madani* 2 (9), 3.
- Matsumoto, K. (2019). *A review of Jerome Bruner's Educational Theory: Its Implications For Studies In Teaching And Learning And Active Learning*.
- Mawati, A. T., Hanafiah, & Arifudin, O. (2023). Dampak Pergantian Kurikulum Pendidikan Terhadap Peserta Didik Sekolah Dasar. *Jurnal Keguruan Dan Ilmu Pendidikan (JKIP)*, 1(3), 190–203. <https://doi.org/10.61116/jkip.v1i3.172>
- Ndoen, E. (2021). Aplikasi Teori Jerome Brunner Meningkatkan Hasil Belajar Geometri Matematika Kelas 3 SD. *Jurnal Inovasi Penelitian*, 2(Vol. 2 No. 8 Januari 2022), 2391–2400. <https://stp-mataram.e-journal.id/JIP/article/view/1119>
- Piaget, J. (2006). *The theory of cognitive development: The origins of intelligence in children*. Psychology Press.
- Pristiwanti, D., Badariah, B., Hidayat, S., & Dewi, R. S. (2022). Pengertian pendidikan. *Jurnal Pendidikan dan Konseling (JPDK)*, 4(6), 7911-7915.
- Sari, D. A. K., & Setiawan, E. P. (2023). Literasi Baca Siswa Indonesia Menurut Jenis Kelamin, Growth Mindset, dan Jenjang Pendidikan: Survei PISA. *Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 8(1), 1–16.
- <https://doi.org/10.24832/jpnk.v8i1.3873>
- Sunarto, B., & Agung, D. (2006). Teori perkembangan kognitif Piaget dalam pembelajaran matematika. *Jurnal Psikologi Pendidikan*, 13(1), 45-60.
- Widyaningrum, D. F., Afandi, M., & Yustiana, S. (2022). Pengembangan Media Ular Tangga Perkalian Dan Pembagian Pada Pembelajaran Matematika Siswa Kelas Iii Sd Negeri Srikaton 02. *EduStream: Jurnal Pendidikan Dasar*, 6(2), 170–178. <https://doi.org/10.26740/eds.v6n2.p170-178>
- Zuliana, E., Retnowati, E., & Widjajanti, D. B. (2019). How Should Elementary School Students Construct Their Knowledge In Mathematics Based On Bruner's Theory? *Journal of Physics: Conference Series*, 1318(1).