

**PENGEMBANGAN MEDIA GAVERBOM (TANGGA *CLEVER*
BOARD GAME) PADA PEMBELAJARAN MATEMATIKA
MATERI SATUAN PANJANG DAN BERAT UNTUK KELAS III
SDN BRENGGOLO 1**

SKRIPSI

Diajukan Untuk Memenuhi Sebagian Syarat
Guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.)
Pada Prodi PGSD



OLEH :

RISMA ZOGISTIANA NURKHOLIFAH

NPM : 2114060176

FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN (FKIP)
UNIVERSITAS NUSANTARA PGRI KEDIRI

2025

Skripsi oleh:

RISMA ZOGISTIANA NURKHOLIFAH

NPM: 2114060176

Judul:

**PENGEMBANGAN MEDIA GAVERBOM (TANGGA CLEVER BOARD
GAME) PADA PEMBELAJARAN MATEMATIKA MATERI SATUAN
PANJANG DAN BERAT UNTUK KELAS 3 SDN BRENGGOLO 1**

Telah disetujui untuk diajukan Kepada Panitia Ujian/Sidang Skripsi Prodi PGSD
FKIP UN PGRI Kediri

Tanggal: 26 Juni 2025

Pembimbing I



Kharisma Eka Putri, M.Pd
NIDN. 0719109101

Pembimbing II



Dr. Mumun Nurmilawati, M.Pd.
NIDN. 0006096801

Skripsi oleh:

RISMA ZOGISTIANA NURKHOLIFAH

NPM: 2114060176

Judul:

**PENGEMBANGAN MEDIA GAVERBOM (TANGGA *CLEVER BOARD*
GAME) PADA PEMBELAJARAN MATEMATIKA MATERI SATUAN
PANJANG DAN BERAT UNTUK KELAS III SDN BRENGGOLO 1**

Telah dipertahankan di depan Panitia Ujian / Sidang Skripsi

Prodi PGSD FKIP UN PGRI Kediri

Pada tanggal: 18 Juli 2025

**Dan Dinyatakan telah Memenuhi Persyaratan
Panitia Penguji:**

1. Ketua : Kharisma Eka Putri, M.Pd
2. Penguji I : Ilmawati Fahmi Imron, M.Pd
3. Penguji II : Dr. Mumun Nurmilawati, M.Pd



Mengetahui,

Dekan FKIP



Dr. Agus Widodo, M.Pd
NIDN. 0024086901

PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini saya,

Nama : Risma Zogistiana Nurkholifah
Jenis Kelamin : Perempuan
Tempat / tgl. lahir : Nganjuk, 03 Mei 2003
NPM : 2114060176
Fak / Prodi. : FKIP/ S1 PGSD

menyatakan dengan sebenarnya, bahwa dalam Skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu perguruan tinggi, dan sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya tulis atau pendapat yang pernah diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara sengaja dan tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Kediri, 25 Juni 2025

Yang menyatakan



RISMA ZOGISTIANA NURKHOLIFAH

NPM 2114060176

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

MOTTO :

“Teruslah berlari mengejar impian mu hingga suara cemoohan itu berubah menjadi tepukan tangan”

PERSEMBAHAN

Segala puji syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa atas berkatnya kepada penulis, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini tepat pada waktunya. Skripsi ini penulis persembahkan untuk:

1. Kepada orang tua penulis, bapak Tohari dan pintu surgaku ibu tercinta Istinganah. Beliau mampu mendidik penulis, memotivasi, dan memberikan dukungan baik do'a maupun materi sehingga penulis mampu menyelesaikan studinya sampai sarjana. Beliau orang yang hebat selalu menjadi penyemangat penulis sebagai sandaran terkuat dari kerasnya dunia. Beliau tidak ada henti-hentinya memberikan kasih sayang dengan penuh cinta. Terima kasih selalu berjuang untuk kehidupan penulis serta terima kasih untuk semua berkat do'a dan dukungan ayah dan ibu penulis bisa berada dititik ini. Sehat selalu dan hiduplah lebih lama lagi, ayah dan ibu harus selalu ada disetiap perjalanan dan pencapaian hidup penulis. *I love you more.*
2. Adik laki-laki saya Ahmad Fatih All Izzahri, yang telah memberikan penulis yang telah menghibur penulis disaat penyelesaian skripsi dengan kerandoman tingkahnya.
3. Bapak dan Ibu dosen Pendidikan Guru Sekolah Dasar yang telah membimbing dan mengarahkan saya untuk menyelesaikan skripsi.
4. Teruntuk Sahabat-sahabatku tercinta “mantap crew” Tarisa Melani Firlianasari, Anggun Dwi Oktaviani, Eva Dwi Agustina, dan Riska Sri Rahayu yang telah menemani dalam suka maupun duka. Terima kasih atas segala motivasi,

dukungan, pengalaman, waktu, dan ilmu yang dijalani Bersama selama perkuliahan. Terima kasih selalu mendengarkan keluh kesah penulis. Ucapan syukur kepada Allah SWT karena telah memberikan sahabat terbaik seperti kalian. *See you on top, guys.*

5. Terimakasih juga untuk teman kuliah ku Shadita, Salsabila Sabrina, Susi susanti, dan teman-teman seperjuangan yang telah membantu selama proses penelitian dan menemani.
6. Terakhir, untuk diri saya sendiri, Risma Zogistiana Nurkholifah atas segala kerja keras dan semangatnya sehingga tidak pernah menyerah dalam mengerjakan tugas akhir skripsi ini. Terima kasih kepada diri saya sendiri yang sudah kuat melewati lika-liku kehidupan hingga sekarang. Terima kasih pada hati yang masih tetap tegar dan ikhlas menjalani semua. Terima kasih pada raga dan jiwa yang masih tetap kuat dan waras hingga sekarang. Saya bangga kepada diri saya sendiri! Kedepannya untuk raga yang tetap kuat, hati yang tetap tegar, mari bekerja sama untuk lebih berkembang lagi menjadi pribadi yang lebih baik dari hari ke hari.

RINGKASAN

Risma Zogistiana Nurkholifah Pengembangan Media Gaverbom (Tangga *Clever Board game*) Pada Pembelajaran Matematika Materi Satuan Panjang Dan Berat Untuk Kelas III SDN Brenggolo 1. Skripsi, PGSD, FKIP, UN PGRI Kediri, 2025

Kata Kunci: Media Pembelajaran, GAVERBOM, Matematika

Pengembangan media GAVERBOM (Tangga *Clever Board game*) ini dilatarbelakangi oleh permasalahan bahwa siswa kelas III SDN Brenggolo 1 masih mengalami kesulitan dalam materi pengukuran satuan panjang dan berat. Proses pembelajaran masih cenderung *teacher center*. Serta guru jarang menggunakan media pembelajaran untuk memenuhi kebutuhan siswa selama proses pembelajaran. Tujuan dari penelitian ini untuk mengetahui kevalidan, kepraktisan, serta keefektifan dari media GAVERBOM (Tangga *Clever Board game*).

Metode yang digunakan dalam penelitian ini yaitu *Research and Development* (R&D) dengan model ADDIE (*Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Teknik analisis yang digunakan yaitu deskriptif kualitatif. Instrumen penelitian yang digunakan berupa angket validasi ahli media dan materi, angket respon siswa, angket respon guru, dan soal evaluasi. Subyek penelitian ini yaitu Guru wali kelas III dan 29 siswa kelas III SDN Brenggolo 1.

Dari penelitian ini menghasilkan data sebagai berikut: (1) Dari uji kevalidan ahli media memperoleh skor sebesar 87% dan ahli materi memperoleh skor 97%. Kedua presentase tersebut tergolong dalam kriteria “Sangat Valid”. (2) Berdasarkan uji kepraktisan angket guru memperoleh skor sebesar 95%. Sedangkan hasil angket respon 8 siswa kelas III memperoleh skor 93%. Kedua presentase tersebut tergolong dalam kriteria “Sangat Praktis”. (3) Sedangkan dari hasil uji efektifitas terhadap 21 siswa menunjukkan ketuntasan klasikal sebesar 81% dengan hasil rata-rata nilai 83. Dengan demikian media pembelajaran GAVERBOM dinyatakan “Sangat Efektif”.

Simpulan dari hasil penelitian ini bahwa pengembangan media GAVERBOM (Tangga *Clever Board game*) pada pembelajaran matematika materi satuan panjang dan berat untuk kelas III SDN Brenggolo 1 memenuhi kriteria sangat valid, praktis, dan efektif digunakan.

PRAKATA

Puji syukur Kami panjatkan kehadiran Allah Tuhan Yang Maha Kuasa, karena hanya atas perkenan-Nya tugas penyusunan skripsi ini dapat diselesaikan. Skripsi dengan judul “Pengembangan Media Gaverbom (Tangga *Clever Board game*) Pada Pembelajaran Matematika Materi Satuan Panjang Dan Berat Untuk Kelas III SDN Brenggolo 1” ini ditulis guna memenuhi sebagian syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan, pada Program Studi PGSD FKIP UN PGRI Kediri.

Pada kesempatan ini diucapkan terimakasih dan penghargaan yang setulus-tulusnya kepada:

1. Bapak Dr. Zainal Afandi, M.Pd., selalu Rektor UN PGRI
2. Bapak Dr. Agus Widodo, M. Pd., selaku Dekan FKIP UN PGRI Kediri.
3. Bapak Bagus Amirul Mukmin, M.Pd., selaku Kepala Prodi PGSD UN PGRI Kediri.
4. Ibu Kharisma Eka Putri.,M.Pd. dan Ibu Dr. Mumun Nurmilawati, M.Pd selaku dosen pembimbing yang selalu memberikan saran dan kritik sampai terselesaikan skripsi ini.
5. Ibu Ilmawati Fahmi Imron, M.Pd., selaku dosen penguji skripsi ini.
6. Bapak Sujoko, S.Pd., selaku Kepala sekolah SDN Brenggolo 1 yang telah memberikan izin untuk melakukan penelitian.
7. Guru kelas 3 SDN Brenggolo 1 yang telah memberikan informasi dan arahan terkait penelitian.
8. Ucapan terima kasih juga disampaikan kepada semua pihak yang telah membantu penyelesaian skripsi ini, namun tidak dapat disebutkan satu per satu.

Kami menyadari bahwa skripsi ini masih banyak kekurangan, penulis mengharapkan kritik dan saran-saran demi kesempurnaan dan perbaikanya serta dikembangkan lagi lebih lanjut.

Kediri, 18 Juli 2025



Risma Zogistiana Nurkholifah

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
HALAMAN PERNYATAAN.....	iv
MOTTO DAN PERSEMBAHAN.....	v
RINGKASAN	vii
PRAKATA.....	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiii

BAB I	1
A. Latar Belakang	1
B. Batasan Masalah.....	4
C. Rumusan Masalah	5
D. Tujuan Penelitian.....	5
E. Manfaat Pengembangan	5
BAB II.....	Error! Bookmark not defined.
A. Landasan Teori	Error! Bookmark not defined.
1. Media Pembelajaran.....	Error! Bookmark not defined.
2. Media yang akan dikembangkan.....	Error! Bookmark not defined.
3. Pembelajaran Matematika	Error! Bookmark not defined.
4. Materi Konsep Pengukuran Kesetaraan Satuan Panjang Dan Berat	
Error! Bookmark not defined.	
B. Kajian Hasil Penelitian Terdahulu.....	Error! Bookmark not defined.
C. Kerangka Berpikir	Error! Bookmark not defined.

BAB III	Error! Bookmark not defined.
A. Model Pengembangan.....	Error! Bookmark not defined.
B. Prosedur Pengembangan	Error! Bookmark not defined.
C. Desain Pengembangan	Error! Bookmark not defined.
D. Tempat dan Waktu Pengembangan	Error! Bookmark not defined.
E. Instrumen Pengumpulan Data	Error! Bookmark not defined.
F. Teknis Analisis Data.....	Error! Bookmark not defined.
BAB IV	Error! Bookmark not defined.
A. Data Produk Hasil Pengembangan.....	Error! Bookmark not defined.
B. Data Uji Coba.....	Error! Bookmark not defined.
C. Analisis Data	Error! Bookmark not defined.
D. Revisi Produk.....	Error! Bookmark not defined.
E. Kajian Produk Akhir	Error! Bookmark not defined.
BAB V.....	Error! Bookmark not defined.
A. Simpulan	Error! Bookmark not defined.
B. Saran.....	Error! Bookmark not defined.
DAFTAR PUSTAKA.....	59
LAMPIRAN.....	62

DAFTAR TABEL

3.1 Lembar wawancara guru	28
3.2 Angket kebutuhan siswa	29
3.3 Kisi-kisi kevalidan ahli materi	30
3.2 Kisi-kisi kevalidan ahli media.....	30
3.3 Kisi-kisi respon guru	31
3.4 Angket respon siswa	32
3.5 Kisi-kisi soal siswa.....	32
3.6 Kriteria kevalidan produk	34
3.7 Skoring skala gautman	35
3.8 Kriteria kepraktisan produk.....	35
3.9 Kriteria keefektifan hasil belajar	36
4.1 Hasil wawancara guru	38
4.2 Hasil angket kebutuhan siswa	39
4.3 Hasil data kevalidan ahli media	42
4.4 Hasil data kevalidan ahli materi	32
4.5 Hasil data kevalidan ahli media	43
4.6 Hasil data kevalidan ahli materi	45
4.7 Hasil data kepraktisan guru	47
4.8 Hasil angket siswa.....	48
4.9 Hasil data nilai evaluasi siswa.....	49

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
2.1 Kerangka berpikir.....	20
3.1 Tahapan pengembangan ADDIE.....	21
3.2 Sketsa <i>boardgame</i>	25
3.3 Desain <i>Board game</i> final.....	25
3.4 Desain kartu soal	25
3.5 Desain media Gaverbom	26
4.1 Media Gaverbom yang sudah jadi.....	41

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Lembar pengajuan judul.....	63
2. Permohonan validasi ahli media	64
3. Lembar validasi media	65
4. Permohonan validasi ahli materi.....	69
5. Lembar validasi materi.....	70
6. Surat permohonan guru	73
7. Angket respon siswa	74
8. Perangkat pembelajaran	79
9. Soal evaluasi.....	94
10. Surat pengantar penelitian.....	96
11. Surat balasan	97
12. Surat pemanfaatan produk.....	98
13. Surat bebas plagiasi.....	99
14. Berita acara skripsi	100
15. Lembar hasil plagiasi	102
16. Dokumentasi	103

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan elemen krusial dalam kehidupan manusia yang berperan dalam mengembangkan potensi diri melalui proses yang berlangsung dalam jangka panjang, guna membentuk individu yang berakhlak, cerdas, terampil, dan mampu bersaing di tengah tantangan global.

Berdasarkan UU RI Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, “Pendidikan diartikan sebagai suatu upaya yang dilakukan secara sadar dan terencana untuk menciptakan lingkungan serta proses pembelajaran yang mendukung siswa dalam mengembangkan potensi dirinya. Tujuan dari proses ini adalah agar siswa mampu membangun kekuatan spiritual, mengendalikan diri, membentuk kepribadian, mengasah kecerdasan, memiliki akhlak mulia, dan memperoleh keterampilan yang dibutuhkan baik untuk dirinya sendiri maupun untuk kepentingan masyarakat, bangsa, dan negara.”

Tuntutan keterampilan siswa pada matematika tidak hanya sebatas paham tentang berhitung saja, namun siswa juga harus mampu bernalar dengan logis dan kritis ketika memecahkan masalah. Menurut Depdiknas materi matematika dan penalaran matematika ialah dua elemen yang saling terkait (Shadiq dalam (Hidayati & Widodo, 2015). Oleh karena itu, kemampuan bernalar matematika haruslah terus menerus diasah dan dikembangkan dalam setiap pembelajaran (Izzah & Azizah, 2019).

Matematika ialah mata pelajaran wajib yang familiar pada seluruh jenjang pendidikan. Matematika dikenal sebagai ilmu pengetahuan yang abstrak sehingga seringkali dianggap sulit bagi sebagian siswa (Mahmudah & Fikroh, 2021). Pemahaman matematika juga bisa dimanfaatkan untuk menyelesaikan berbagai permasalahan yang dihadapi dalam kehidupan sehari-hari. Tanpa disadari, siswa telah mengimplementasikan pengetahuan matematika nya dalam kehidupan sehari-hari seperti: saat membeli sesuatu pasti menghitung banyaknya uang, begitupun saat bermain dan tidak sengaja membandingkan panjang suatu benda yang diukur menggunakan penggaris. Hal ini dikarenakan matematika

merupakan ilmu pasti yang dapat digunakan untuk mengamati, memahami, serta memecahkan suatu masalah dalam kehidupan sehari-hari (Tridayanti et al., 2019). Kemampuan dalam memahami dan memahami konsep-konsep matematika merupakan suatu hal yang penting karena menjadi kunci utama bagi keberhasilan siswa dalam mempelajari mata pelajaran ini secara efektif (Ruqoyyah, dkk. 2020). Siswa haruslah memiliki pemahaman konsep matematika yang baik sejak berada di Sekolah Dasar. Hal ini disebabkan siswa telah dikenalkan konsep matematika sejak dini dan nantinya akan diajarkan lagi secara lebih komperhensif pada jenjang pendidikan selanjutnya.

Manfaat dari pembelajaran matematika yaitu dapat mengembangkan pemikiran siswa dan kemampuan memecahkan masalah dengan logis . Tujuan pembelajaran matematika yakni untuk meningkatkan pemahaman matematika yang nantinya berguna dalam kehidupan nyata. Dalam konteks pelajaran matematika Tingkat SD terdapat tujuan praktis dan tujuan konseptual bagi siswa (Rambe, Fauzi, & Nuriadin, 2021; Rizko, Islam, & Badrattamam, 2023). Tujuan praktis dari materi matematika dapat dialihkan ke mata pelajaran lain. Sedangkan tujuan konseptual berarti matematika dipelajari pada jenjang pendidikan selanjutnya. Menurut kurikulum 2013, terdapat tiga keterampilan yang dapat dikembangkan siswa sekolah dasar melalui pembelajaran matematika diantaranya; kognitif, afektif, dan psikomotor. Komponen yang mendukung pembelajaran matematika dapat dimaksimalkan dengan penggunaan media pembelajaran yang tepat.

Berdasarkan observasi yang telah dilakukan ditemukan permasalahan bahwa siswa kelas III SDN Brenggolo 1 masih mengalami kesulitan dalam materi pengukuran satuan panjang dan berat. Peran siswa dalam pembelajaran masih terbatas karena pendekatannya berpusat pada guru. Penggunaan media pembelajaran oleh guru masih minim dalam memenuhi kebutuhan siswa selama proses belajar. Kondisi ini berdampak pada kurang optimalnya hasil belajar siswa. Padahal, media pembelajaran berperan penting dalam membangkitkan rasa ingin tahu siswa serta mendorong keterlibatan aktif mereka dalam kegiatan pembelajaran.

Dari hasil wawancara guru mengatakan bahwa terdapat beberapa siswa kelas III SDN Brenggolo 1 tingkat pemahaman terhadap pelajaran matematika masih rendah. Materi matematika dengan nilai tergolong rendah yaitu pada materi satuan pengukuran khususnya dalam mengonversi satuan panjang dan berat. Hal ini terbukti dari ketuntasan siswa pada materi tersebut masih 48%. Kondisi ini terjadi karena penyampaian materi menjadi kurang optimal tanpa dukungan media pembelajaran. Faktanya, penggunaan media oleh guru masih terbatas, sebab beban kerja yang tinggi membuat mereka kesulitan meluangkan waktu untuk merancang media yang menarik bagi siswa. Berdasarkan hasil angket dari 21 responden siswa kelas III SDN Brenggolo 1, sebanyak 62% siswa lebih suka menggunakan media visual, sedangkan 38% siswa tertarik untuk menggunakan media digital. Sebagian besar siswa mengeluh matematika itu sulit dan tidak menyenangkan karena guru saat mengajar matematika lebih sering ceramah sehingga proses pembelajaran terkesan monoton. Kurangnya daya tarik media pembelajaran menyebabkan siswa mudah merasa bosan dan kehilangan minat dalam mengikuti pembelajaran.

Keberhasilan pembelajaran dipengaruhi oleh berbagai faktor, diantaranya yakni peran guru, siswa, media pembelajaran, dan lingkungan sekolah. Dalam upaya mencapai tujuan pembelajaran matematika dibutuhkan sumber belajar yang memadai, salah satunya yakni media pembelajaran untuk menciptakan proses belajar yang lebih aktif. Kehadiran media pembelajaran memudahkan guru dalam menyampaikan materi secara lebih jelas dan menarik, serta mendorong semangat belajar siswa yang pada akhirnya dapat meningkatkan hasil belajar mereka. Oleh sebab itu, media pembelajaran memiliki peran penting dalam mendukung keberhasilan proses belajar Guru bukan hanya dituntut dalam memahami materi saja, tetapi juga mampu dalam berinteraksi dengan siswa secara aktif. Menurut (Wahyuni & Azizah, 2020) menyatakan bahwa belajar sambil bermain dapat meningkatkan antusias siswa untuk tertarik belajar. Pembelajaran yang aktif akan menghilangkan rasa bosan siswa, sehingga siswa paham mengenai materi yang disampaikan. Oleh karena itu, dibutuhkan suatu media pembelajaran yang mampu mempermudah siswa dalam menguasai materi tentang satuan panjang dan berat.

Berdasarkan beberapa permasalahan tersebut maka perlu dikembangkan media tangga satuan panjang dan berat yang mengikuti prinsip operasional serupa dengan penelitian sebelumnya, yakni setiap kenaikan satu anak tangga berarti dibagi sepuluh, sedangkan penurunan satu anak tangga berarti dikalikan sepuluh. Media ini akan didesain dengan tampilan visual yang menarik dan warna yang sesuai dengan karakter siswa kelas rendah. Untuk membedakannya dari media tangga pintar yang telah ada sebelumnya, peneliti akan menggabungkannya dengan unsur permainan board game guna menciptakan suasana belajar yang lebih aktif dan menyenangkan

Berdasarkan pemaparan diatas, maka peneliti akan berinovasi dalam pengembangan media tersebut menjadi satu kesatuan yang baru. Adapun suatu media belajar yang akan dikembangkan peneliti berupa tangga pintar *Board game* yang nantinya dilengkapi kartu soal. Dengan dipadukannya *Board game* dan kartu soal siswa menjadi senang belajar sambil bermain. Menanggapi kondisi tersebut dilakukan penelitian pengembangan media pembelajaran dengan judul “Pengembangan Media GAVERBOM (Tangga Clever Board Game) pada Pembelajaran Matematika Materi Satuan Panjang dan Berat Untuk Siswa Kelas III SDN Brenggolo 1”.

B. Batasan Masalah

Media ini dikembangkan dalam mata pelajaran matematika pada materi satuan panjang dan berat. Media pembelajaran yang dikembangkan yaitu media GAVERBOM (Tangga *Clever Board Game*) diterapkan untuk kelas III SDN Brenggolo 1:

1. Produk yang akan dikembangkan berupa media pembelajaran GAVERBOM (Tangga *Clever Board game*)
2. Materi yang akan dikembangkan dalam media GAVERBOM yakni satuan panjang dan berat kelas III SD.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian batasan masalah yang telah diidentifikasi, maka rumusan masalah dalam penelitian ini meliputi:

1. Bagaimana kevalidan media GAVERBOM (Tangga Clever Board Game) pada pembelajaran matematika materi satuan panjang dan berat untuk kelas III SDN Brenggolo 1?
2. Bagaimana keefektifan media GAVERBOM (Tangga Clever Board Game) pada pembelajaran matematika materi satuan panjang dan berat untuk kelas III SDN Brenggolo 1?
3. Bagaimana kepraktisan media GAVERBOM (Tangga Clever Board Game) pada pembelajaran matematika materi satuan panjang dan berat untuk kelas III SDN Brenggolo 1?

D. Tujuan Penelitian

Tujuan dari pertanyaan yang ada di rumusan masalah diantaranya yaitu:

1. Untuk menguji kevalidan media GAVERBOM (Tangga *Clever Board game*) pada pembelajaran matematika materi satuan panjang dan berat untuk kelas 3 SDN Brenggolo 1.
2. Untuk menguji keefektifan media GAVERBOM (Tangga *Clever Board game*) pada pembelajaran matematika materi satuan panjang dan berat untuk kelas 3 SDN Brenggolo 1.
3. Untuk menguji kepraktisan media GAVERBOM (Tangga *Clever Board game*) pada pembelajaran matematika materi satuan panjang dan berat untuk kelas 3 SDN Brenggolo 1.

E. Manfaat Pengembangan

Penelitian ini bertujuan untuk memberikan manfaat, baik dari sisi teori maupun praktik. Adapun rincian manfaat tersebut adalah sebagai berikut:

1. Manfaat teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi terhadap dunia pendidikan, khususnya dalam bidang pembelajaran matematika, melalui

pemanfaatan media GAVERBOM untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa di jenjang sekolah dasar.

2. Manfaat praktis

a. Bagi siswa

Penelitian ini bertujuan untuk memperkenalkan media pembelajaran GAVERBOM kepada siswa melalui proses pembelajaran, serta membantu meningkatkan hasil belajar mereka pada materi pengukuran satuan panjang dan berat.

b. Bagi guru

Hasil dari penelitian ini dapat dijadikan sebagai acuan atau referensi dalam pelaksanaan kegiatan pembelajaran di kelas..

c. Bagi penulis

Penelitian ini memberikan pengalaman langsung dalam pengembangan media pembelajaran yang efektif, sekaligus memperluas pengetahuan penulis dalam merancang media yang sesuai untuk mendukung proses belajar mengajar.

d. Bagi sekolah

Keberadaan media pembelajaran GAVERBOM diharapkan dapat meningkatkan mutu pembelajaran di lingkungan sek

DAFTAR PUSTAKA

- Adam, S., & Syastra, M. T. (2015). Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi Bagi Siswa Kelas X Sma Ananda Batam | Computer Based Information System Journal. *CBIS Journal*, 3(2), 1–13.
- Adekayatri, E. (2021). *PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN TANGGA BERHITUNG PADA MATERI PENJUMLAHAN DAN PENGURANGAN UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS I SEKOLAH DASAR* [Universitas Muhamadiyah Mataram]. <http://repository.ummat.ac.id/id/eprint/2793>
- Aini, N. (2017). Analisis Kesalahan Siswa Sekolah Dasar Dalam Menghitung Berat Benda Menggunakan Tangga Konversi Satuan Berat. *Jurnal Sains Dan Seni ITS*, 6(1), 51–66. <http://repositorio.unan.edu.ni/2986/1/5624.pdf><http://fiskal.kemenkeu.go.id/ejournal><http://dx.doi.org/10.1016/j.cirp.2016.06.001><http://dx.doi.org/10.1016/j.powtec.2016.12.055><https://doi.org/10.1016/j.ijfatigue.2019.02.006><https://doi.org/10.1>
- Aledya, V. (2019). KEMAMPUAN PEMAHAMAN KONSEP MATEMATIKA PADA SISWA. *Researchgate*. <https://www.researchgate.net/publication/333293321>
- Ananda, Y., & Damri. (2021). Peningkatan Kemampuan Menentukan Nilai Tempat Bilangan melalui Media Tangga Pintar Bagi Anak Kesulitan Belajar Berhitung Kelas IV di SDN 06 Batang Anai. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 5(2), 1138–1146. <https://doi.org/10.31004/CENDEKIA.V5I2.561>
- Butar-Butar, D. H. P., Arifiyah, I., & Novallina, M. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Boardgame Matematika Kelas XI Dengan Materi Matriks Di SMA Negeri 105 Jakarta. *Jurnal Arjuna : Publikasi Ilmu Pendidikan, Bahasa Dan Matematika*, 2(4), 139–149. <https://doi.org/10.61132/arjuna.v2i4.1100>
- Cahyadi, R. A. H. (2019). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Addie Model. *Halaqa: Islamic Education Journal*, 3(1), 35–42. <https://doi.org/10.21070/halaqa.v3i1.2124>
- Erviana, V. Y., & Muslimah. (2018). *PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN TANGGA PINTAR MATERI PENJUMLAHAN DAN PENGURANGAN KELAS I SEKOLAH DASAR*. *Jurnal Penelitian Ilmu*

- Pendidikan*, 11(1), 58–67.
<https://doi.org/https://doi.org/10.21831/jpipfip.v11i1.23798>
- Fadilah STAI KHEZ Muttaqien Purwakarta, A. D., Rizki Nurzakiyah STAI KHEZ Muttaqien Purwakarta, K. D., Atha Kanya STAI KHEZ Muttaqien Purwakarta, N. D., & Setiawan, U. (2023). Pengertian Media, Tujuan, Fungsi, Manfaat dan Urgensi Media Pembelajaran. *Journal of Student Research*, 1(2), 01–17.
<https://doi.org/10.55606/JSR.V1I2.938>
- Febrian, S. (2017). Sepenting Apa Media Pembelajaran Bagi Guru Dan Siswa. *BELAJEA: Jurnal Pendidikan Islam*, 2(2), 101.
<https://doi.org/10.29240/bjpi.v2i2.287>
- Hanifa, I., & Astuti, F. (2022). Perbedaan Hasil Belajar Seni Tari Menggunakan Multimedia Interaktif Dengan Media Konvensional Pada Siswa Di SMP N 1 Talamau. *Sendratisik*, 11(3), 391–401.
<https://doi.org/10.24036/js.v11i3.117813>
- Hasan, M., Binti Anisaul Khasanah, Ros Endah Happy Patriyani, Nahriana, Heny Trikusuma Hidayati, Zaifatur Ridha, Rita Umami, Rahmatullah, Nur Rahmah, Nurmitasari, Inanna, Masdiana, Mainuddin, Robia Astuti, DrTuti Khairani Harahap, & Triwik Sri Mulati. (2021). *PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN* (M. Hasan, Ed.; 1st ed.). Tahta Media Group.
- Hidayat, F., & Nizar, M. (2021). *MODEL ADDIE (ANALYSIS, DESIGN, DEVELOPMENT, IMPLEMENTATION AND EVALUATION) DALAM PEMBELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM ADDIE (ANALYSIS, DESIGN, DEVELOPMENT, IMPLEMENTATION AND EVALUATION) MODEL IN ISLAMIC EDUCATION LEARNING*.
- Hidayati, A., & Widodo, S. (2015). PROSES PENALARAN MATEMATIS SISWA DALAM MEMECAHKAN MASALAH MATEMATIKA PADA MATERI POKOK DIMENSI TIGA BERDASARKAN KEMAMPUAN SISWA DI SMA NEGERI 5 KEDIRI. *Jurnal Math Educator Nusantara*, 1(2), 131–143.
<http://repository.unpkediri.ac.id/1133/>
- Izzah, K. H., & Azizah, M. (2019). ANALISIS KEMAMPUAN PENALARAN SISWA DALAM PEMECAHAN MASALAH MATEMATIKA SISWA KELAS IV. *Indonesian Journal Of Educational Research and Review*, 2(2).
- Kresma, E. N. (2014). *Perbandingan pembelajaran konvensional dan pembelajaran berbasis masalah terhadap titik jenuh siswa maupun hasil belajar siswa dalam pembelajaran matematika* [Undergraduate thesis, Universitas Katolik Widya Mandala Madiun].
<http://repository.widyamandala.ac.id/id/eprint/1985>

- Mahmudah, U., & Fikroh, F. H. (2021). Analisis Kesulitan Guru dalam Pembelajaran Matematika secara Daring. *SANTIKA: Seminar Nasional Tadris Matematika*, 281–295.
- Moto, M. M. (2019). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran dalam Dunia Pendidikan. *Indonesian Journal of Primary Education*, 3(1), 20–28.
- Nurfadhillah, S. (2021). *MEDIA PEMBELAJARAN Pengertian Media Pembelajaran, Landasan, Fungsi, Manfaat, Jenis-Jenis Media Pembelajaran, dan Cara Penggunaan Kedudukan Media Pembelajaran* (1st ed.). CV Jejak. https://books.google.co.id/books?hl=id&lr=&id=zPQ4EAAQBAJ&oi=fnd&pg=PP1&dq=jenis+jenis+media+pembelajaran&ots=LS0Kaa4xK7&sig=FCIFxT9BGxwoTL7L8m5kksNCKjU&redir_esc=y#v=onepage&q=jenis%20jenis%20media%20pembelajaran&f=false
- Perdana, R. A. (2018). PENGEMBANGAN MEDIA PENGAYAAN BERBASIS BOARD GAME BERUPA TICKET TO RIDE ACCOUNTING PADA MATERI POKOK BAHASAN AKUNTANSI PIUTANG PADA SMK NEGERI SURABAYA. *Jurnal Pendidikan Akuntansi*, 6(3), 219–225.
- Pratama, H., & Yusro, A. C. (2016). IMPLEMENTASI WhatsApp MOBILE LEARNING UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR MAHASISWA POKOK BAHASAN PENGENALAN KOMPONEN ELEKTRONIKA. *Jurnal Pendidikan Fisika Dan Keilmuan (JPFK)*, 2(2), 65–69. <http://e-journal.ikipgrimadiun.ac.id/index.php/JPFK>
- Rini, L., Sulistiani, I. R., & Sulistiono, M. (2023). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN TANGGA PINTAR (SMART STAIR) PADA MATERI SATUAN PANJANG UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS III SD ISLAM ALMAARIF 01 SINGOSARI. *JPMI: Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 5(3), 96–105.
- Tafonao, T. (2018). Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 2(2), 103. <https://doi.org/10.32585/jkp.v2i2.113>
- Tridayanti, N., Darmawan, P., & Prayekti, N. (2019). Analisis Kemampuan Pemecahan Masalah Siswa SMP Dalam Memecahkan Masalah Aritmatika Sosial Ditinjau Dari Langkah-Langkah Pemecahan Masalah Polya. *Prosiding Seminar Nasional MIPA UNIBA*, 1(1), 107–114. <https://ejournal.unibabwi.ac.id/index.php/knmipa/article/view/789>
- Wahyuni, F., & Azizah, S. M. (2020). Bermain dan Belajar pada Anak Usia Dini. *Al-Adabiya: Jurnal Kebudayaan Dan Keagamaan*, 15(01), 161–179. <https://doi.org/10.37680/ADABIYA.V15I01.257>

- Widya Sari, F., & Misbahul Munir, M. (2023). Pengembangan Media Gaspat (Tangga Satuan Panjang Dan Berat) Pada Pembelajaran Matematika Siswa Kelas Iii Sdn 1 Bulu Jepara. *Jurnal Ilmiah Matematika Realistik (JI-MR)*, 4(2), 295.
- Wulandari, I., Alim, J. A., & Putra, M. J. A. (2022). Pengembangan Video Animasi Materi Pengukuran Panjang dan Berat untuk Siswa Kelas II Sekolah Dasar. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(6), 7078–7092. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i6.2633>
- Yunita, I., & Wirawan, A. R. (2017). PERANCANGAN MEDIA BOARD GAMEMENGGUNAKAN PENDEKATAN EDUTAINMENTUNTUK MENINGKATKAN MINAT BELAJAR DASAR AKUNTANSI PADA SEKOLAH MENENGAH ATAS JURUSAN SOSIAL STUDI KASUS : KELAS XI SOSIAL SMA GALAXYSEMESTER GASAL TAHUN AJARAN 2016-2017. *JATI: Jurnal Akuntansi Dan Teknologi Informasi*, 11, 1–14.