

**X8PENGEMBANGAN MEDIA BOARD GAME FAKTOR PINTAR PADA MATERI
KELIPATAN DAN FAKTOR DI KELAS IV SDN LIRBOYO 4 KEDIRI**

SKRIPSI

Diajukan Guna Memenuhi Sebagian Syarat Guna
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.)
Pada Prodi PGSD FKIP UN PGRI Kediri



OLEH :

SINTA LIAN CAHYANI

NPM : 22.1.40.60087

FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN (FKIP)

UNIVERSITAS NUSANTARA PGRI KEDIRI

2026

Skripsi Oleh:

SINTA LIAN CAHYANI

NPM: 2214060087

Judul:

**PENGEMBANGAN MEDIA BOARD GAME FAKTOR PINTAR PADA
MATERI KELIPATAN DAN FAKTOR DI KELAS IV SDN LIRBOYO 4
KEDIRI**

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

Tanggal : 30 Juni 2024

Pembimbing I,



Dr. Mumun Nurmilawati, M.Pd

NIDN. 0006096801

Pembimbing II,



Dr. Alfi Laila, S.Pd.I., M.Pd.

NIDN. 0708087703

HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi oleh:

SINTA LIAN CAHYANI

NPM: 2214060087

Judul:

**PENGEMBANGAN MEDIA BOARD GAME FAKTOR PINTAR PADA
MATERI KELIPATAN DAN FAKTOR DI KELAS IV SDN LIRBOYO 4
KEDIRI**

Telah Dipertahankan di depan Panitia Ujian/ Sidang Skripsi

Prodi PGSD FKIP UN PGRI Kediri

Pada Tanggal: 14 Juli 2026

Dan Dinyatakan Telah Memenuhi Persyaratan

Panitia Penguji:

1. Ketua : Dr. Mumun Nurmilawati, M.Pd



2. Penguji I : Encil Puspitoningrum, M.Pd



3. Penguji II : Dr. Alfi Laila, S.Pd.I., M.Pd.



Mengetahui
Dekan FKIP,

Dr. Agus Widada, M.Pd.
NIDN: 0024086901

PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini,

Nama : Sinta Lian Cahyani
Jenis Kelamin : Perempuan
Tempat/ Tanggal Lahir : Nganjuk, 27 April 2003
NPM : 2214060087
Fakultas/ Prodi : FKIP/ 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 yang disebutkan dalam daftar pustaka.

Kediri, 10 Juli 2026

Mahasiswa,



Sinta Lian Cahyani

NPM: 2214060087

MOTTO

"Libatkan Allah SWT dalam setiap langkahmu"

"Setiap hari adalah kesempatan baru untuk menjadi lebih baik"

"Terus bergerak maju, walaupun kecil langkahnya"

PERSEMBAHAN

Alhamdulillah, segala puji bagi Allah SWT yang telah memberikan penulis nikmat yang luar biasa berupa kesehatan, kekuatan, dan kemudahan dalam proses menyelesaikan skripsi ini. Sholawat serta salam selalu terlimpahkan pada Nabi Muhammad SAW. Skripsi ini saya persembahkan kepada:

1. Untuk Ayah tercinta, cinta pertama bagi putrinya dan sosok yang menjadi alasan saya terus melangkah hingga hari ini. Terima kasih atas setiap doa yang Ayah panjatkan, setiap tetes keringat yang Ayah curahkan, serta setiap pengorbanan yang Ayah berikan tanpa pernah meminta balasan. Saya menyadari bahwa pencapaian ini tidak hanya lahir dari usaha saya, tetapi juga dari perjuangan, kerja keras, dan harapan yang Ayah titipkan dalam setiap langkah kehidupan saya. Terima kasih karena selalu percaya kepada saya, bahkan ketika saya meragukan diri sendiri, karena selalu menjadi pelindung, penyemangat, dan tempat saya menemukan kekuatan untuk bangkit di setiap kesulitan. Skripsi ini saya persembahkan sebagai ungkapan cinta, hormat, bangga, dan terima kasih yang tak terhingga, meskipun saya sadar bahwa karya sederhana ini tidak akan pernah mampu membalas seluruh jasa dan pengorbanan Ayah.
2. Untuk Ibu tercinta, terima kasih atas segala cinta, kasih sayang, doa, dan pengorbanan yang tak pernah berhenti mengalir dalam setiap langkah kehidupan saya. Ibu adalah sosok yang selalu memberikan kekuatan, semangat, dan ketulusan tanpa batas, bahkan di saat saya berada pada titik terendah sekalipun. Saya menyadari bahwa setiap pencapaian yang diraih hingga saat ini tidak lepas dari doa-doa yang selalu Ibu panjatkan dan perjuangan yang telah Ibu lakukan demi masa depan saya.
3. Untuk adikku tersayang, terima kasih telah menjadi bagian dari perjalanan hidupku dengan segala dukungan, doa, perhatian, dan semangat yang selalu diberikan. Kehadiranmu menjadi salah satu alasan bagiku untuk terus berjuang dan memberikan yang terbaik dalam setiap langkah. Terima kasih

atas canda, tawa, dan kebersamaan yang mampu menjadi penghibur di saat lelah dan penyemangat di saat sulit.

4. Untuk diriku sendiri, Sinta Lian Cahyani, Terima kasih telah bertahan sampai hari ini. Terima kasih karena tidak menyerah ketika revisi terasa tidak ada habisnya, ketika rasa lelah membuatmu ingin berhenti, dan ketika kamu harus berjuang di tengah berbagai tekanan yang mungkin tidak dipahami oleh banyak orang. Terima kasih telah menguatkan diri sendiri saat keadaan tidak selalu berjalan sesuai harapan. Setiap lembar skripsi ini menyimpan cerita tentang perjuangan, doa, tangis, dan harapan yang tidak pernah berhenti diperjuangkan. Hari ini mungkin bukan akhir dari perjalanan, tetapi menjadi bukti bahwa kamu lebih kuat daripada yang selama ini kamu kira. Berbanggalah pada dirimu sendiri, karena tidak semua orang mampu sampai pada titik ini. Kamu berhasil melewati satu tahap penting dalam hidupmu, dan itu adalah pencapaian yang sangat berharga.
5. Untuk sahabat-sahabatku di rumah, Leli, Puput, dan Syahda, terima kasih telah menjadi tempat berbagi cerita, keluh kesah, tawa, dan air mata selama perjalanan menyelesaikan skripsi ini. Terima kasih atas dukungan, doa, motivasi, serta kebersamaan yang selalu kalian berikan di setiap suka maupun duka. Kehadiran kalian telah memberikan warna, semangat, dan kekuatan ketika aku merasa lelah dan hampir menyerah.
6. Untuk teman-teman seperjuanganku di kampus, Fitri, Aldila, Sevi, Nurvia, dan Desti, terima kasih atas kebersamaan, dukungan, bantuan, serta semangat yang telah kalian berikan selama masa perkuliahan hingga penyusunan skripsi ini. Terima kasih telah menjadi teman berbagi ilmu, pengalaman, cerita, dan perjuangan dalam menghadapi berbagai tantangan selama menempuh pendidikan. Kehadiran kalian telah memberikan banyak kenangan indah, motivasi, serta warna dalam perjalanan akademik yang tidak akan terlupakan. Semoga persahabatan dan silaturahmi yang telah terjalin tetap terjaga, serta semoga Allah SWT senantiasa memberikan kesehatan, keberkahan, kemudahan, dan kesuksesan dalam setiap langkah yang kalian tempuh. Aamiin ya Rabbal 'Alamin.

7. Dr. Mumun Nurmilawati, M.Pd. dan Dr. Alfi Laila, S.Pd.I., M.Pd., selaku dosen pembimbing yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan masukan yang sangat berharga dalam penyusunan skripsi ini. Terima kasih atas kesabaran, perhatian, dan ilmu yang telah disampaikan dengan penuh dedikasi.
8. Teman-teman yang tidak bisa ku sebutkan satu persatu, terimakasih selalu memberikan dukungan baik melalui kata-kata penyemangat, bantuan, maupun kebersamaan yang tak ternilai. Terima kasih atas setiap tawa, cerita, dan semangat yang kalian berikan.
9. Seluruh pihak yang tidak dapat disebutkan satu per satu, yang telah memberikan bantuan, doa, dan dukungan baik secara langsung maupun tidak langsung. Semoga segala kebaikan yang diberikan mendapat balasan yang setimpal.

RINGKASAN

Sinta Lian Cahyani: Pengembangan Media Board Game Faktor Pintar Pada Materi Kelipatan dan Faktor Dikelas IV SDN Lirboyo 4 Kediri.

Skripsi, PGSD, FKIP, Universitas Nusantara PGRI Kediri 2026.

Kata Kunci: board game, Faktor Pintar, kelipatan dan faktor

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh hasil observasi dan wawancara yang dilakukan di kelas IV SDN Lirboyo 4 Kediri. Hasil observasi menunjukkan bahwa pembelajaran matematika pada materi kelipatan dan faktor masih mengalami kendala, yaitu rendahnya pemahaman siswa terhadap konsep kelipatan dan faktor. Selain itu, belum adanya penggunaan media pembelajaran yang menarik menyebabkan siswa kurang aktif dalam mengikuti pembelajaran sehingga hasil belajar yang diperoleh belum optimal.

Permasalahan dalam penelitian ini adalah: (1) Bagaimanakah tingkat kevalidan media Board Game Faktor Pintar pada materi kelipatan dan faktor untuk siswa kelas IV SDN Lirboyo 4 Kediri? (2) Bagaimanakah tingkat kepraktisan media Board Game Faktor Pintar pada materi kelipatan dan faktor untuk siswa kelas IV SDN Lirboyo 4 Kediri? (3) Bagaimanakah tingkat keefektifan media Board Game Faktor Pintar pada materi kelipatan dan faktor untuk siswa kelas IV SDN Lirboyo 4 Kediri?

Penelitian ini menggunakan metode Research and Development (R&D) dengan model pengembangan ADDIE yang meliputi lima tahap, yaitu Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation. Subjek penelitian ini adalah 18 siswa kelas IV SDN Lirboyo 4 Kediri. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi, wawancara, serta tes. Instrumen penelitian yang digunakan meliputi lembar validasi ahli media dan ahli materi, angket respon guru dan siswa, serta soal evaluasi hasil belajar. Teknik analisis data yang digunakan meliputi analisis data kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif diperoleh dari hasil observasi, wawancara, dan saran validator yang dianalisis secara deskriptif. Data kuantitatif diperoleh dari hasil validasi ahli, angket respon guru dan siswa, serta hasil tes yang dianalisis menggunakan persentase untuk mengetahui tingkat validitas dan kepraktisan media, serta analisis N-Gain untuk mengetahui efektivitas media dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa: (1) media Board Game Faktor Pintar dinyatakan sangat valid dengan hasil validasi ahli media sebesar 82,6% dan validasi ahli materi sebesar 100%; (2) media Board Game Faktor Pintar dinyatakan sangat praktis berdasarkan hasil angket respon guru sebesar 96,3% dan respon siswa sebesar 94,4%; (3) media Board Game Faktor Pintar dinyatakan sangat efektif dengan ketuntasan klasikal mencapai 100% pada uji coba terbatas maupun uji coba luas. Hasil perhitungan N-Gain sebesar 0,72 pada uji coba terbatas dan 0,75 pada uji coba luas menunjukkan peningkatan hasil belajar dalam kategori tinggi. Dengan demikian, media Board Game Faktor Pintar dinyatakan sangat valid, sangat praktis, dan sangat efektif sehingga layak digunakan dalam pembelajaran matematika materi kelipatan dan faktor di kelas IV sekolah dasar.

KATA PENGANTAR

Puji syukur kami panjatkan kehadiran Tuhan Yang Maha Esa, karena atas karunia-Nya tugas penyusunan skripsi ini dapat diselesaikan. Penyusunan skripsi ini merupakan bagian dari salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada program studi PGSD.

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

1. Dr. Zainal Afandi, M.Pd., selaku Rektor Universitas Nusantara PGRI Kediri.
2. Dr. Agus Widodo, M.Pd., selaku Dekan FKIP Universitas Nusantara PGRI.
3. Bagus Amirul Mukmin, M.Pd., selaku Ketua Prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Nusantara PGRI Kediri.
4. Dr. Mumun Nurmilawati, M.Pd., selaku dosen pembimbing I.
5. Dr. Alfi Laila, S.Pd.I, M.Pd., selaku dosen pembimbing II.
6. Encil Puspitoningrum, M.Pd., selaku dosen penguji sidang skripsi.
7. Choirudin, S.Pd.SD., selaku kepala SDN Lirboyo 4 Kediri.
8. Pujo Wijayanti, S.Pd.SD., selaku guru kelas IV.
9. Orang tua dan saudara-saudara penulis, atas doa, bimbingan, serta kasih sayang yang selalu tercurah selama ini.
10. Ucapan terima kasih saya sampaikan kepada pihak-pihak yang tidak dapat saya sebutkan satu-persatu yang telah banyak membantu menyelesaikan penulisan skripsi ini

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih banyak kekurangan, maka diharapkan tegur sapa, kritik, dan saran, dari berbagai pihak sangat diharapkan.

Kediri, 10 Juli 2026

Sinta Lian Cahyani
NPM. 2214060087

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN PERNYATAAN	iv
MOTTO	v
PERSEMBAHAN	xi
RINGKASAN	ix
KATA PENGANTAR	x
DAFTAR ISI	xi
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR GAMBAR	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xv
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Batasan Masalah	6
C. Rumusan Masalah	6
D. Tujuan Penelitian	7
E. Manfaat Penelitian	7
BAB II KAJIAN PUSTAKA	9
A. Landasan Teori	9
1. Media Pembelajaran	9
2. Permainan atau Game Edukatif	12
3. CP dan TP	16
4. Materi Kelipatan dan Faktor	17
5. Pemahaman Konsep Matematika.....	17
B. Kajian Hasil Penelitian Terdahulu	18
C. Kerangka Berpikir	22
BAB III METODE PENELITIAN	23
A. Model Pengembangan	23
B. Prosedur Pengembangan	23
C. Desain pengembangan	26

D. Tempat dan waktu perancangan	32
E. Instrumen Penelitian	32
F. Teknik Pengumpulan Data	35
G. Teknik Analisis Data	36
H. Metode, uji coba, dan validasi produk	40
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....	43
A. Data Produk Hasil Pengembangan	43
B. Data Uji Coba	44
C. Analisis Data	55
D. Revisi Produk	57
E. Kajian Produk Akhir	60
BAB V PENUTUP	64
A. Simpulan	64
B. Saran	65
DAFTAR PUSTAKA	66
Lampiran-lampiran	69

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
2.1 : Capaian Pembelajaran	17
3.1 : Jadwal Kegiatan Penelitian	32
3.2 : Instrumen Untuk Pengumpulan Data	32
3.3 : Indikator Validasi Ahli Materi	33
3.4 : Indikator Validasi Ahli Media	33
3.5 : Angket Respon Guru	34
3.6 : Angket Respon Siswa	35
3.7 : Kisi-kisi Soal Pretets Posttest	35
3.8 : Kriteria Penilaian	37
3.9 : Kriteria Kevalidan	37
3.10 : Kriteria Penilaian	38
3.11 : Kriteria Kepraktisan	39
3.12 : Skala Kriteria Keefektifan	39
3.13 : Skala N-Gain	40
4.1 : Hasil Validasi Ahli Media	45
4.2 : Hasil Validasi Ahli Materi	47
4.3 : Hasil Angket Kepraktisan Guru.....	49
4.4 : Hasil Respon Siswa	50
4.5 : Data Pretest Posttest Uji Coba Terbatas	51
4.6 : Data Pretest Posttest uji Coba Luas	52
4.7 : Nilai N-Gain Pada Uji Terbatas	54
4.8 : Nilai N-Gain Pada Uji Luas	54
4.9 : Rekapitulasi Nilai N-Gain pada Uji Terbatas dan Uji Luas	57
4.10 : Hasil Revisi Materi	57
4.11 : Hasil Revisi Produk	59
4.12 : Tampilan dan Komponen Media	60

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
2.1 : Kerangka Berpikir	22
3.1 : Pengembangan Model ADDIE	23
3.2 : Desain Papan Permainan	28
3.3 : Desain Kartu Soal Depan Belakang	28
3.4 : Desain Kartu Materi Depan Belakang	28
3.5 : Desain Kartu Panduan Depan Belakang	29
3.6 : Desain Kunci Jawaban Depan Belakang	29
3.7 : Bidak Poin dan Dadu	29
3.8 : Alat dan Bahan	30
3.9 : Potongan triplek	30
3.10 : Pemasangan kancingan, esel	31
3.11 : Hasil media board game faktor pintar.....	31
4.1 : Komentar dan Saran Ahli Media	46
4.2 : Komentar atau Saran Ahli Materi	48

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1 : Lembar Pengajuan Judul	70
2 : Berita Acara Bimbingan	71
3 : Surat Izin Penelitian	73
4 : Hasil Wawancara	74
5 : Hasil Observasi	76
6 : Hasil Angket Kebutuhan Siswa.....	77
7 : Hasil Validasi Materi	78
8 : Hasil Validasi Media	82
9 : Perangkat Pembelajaran	86
10 : Hasil Angket Respon Guru	105
11 : Hasil Angket Respon Siswa	108
12 : Hasil Pretest Terbatas	109
13 : Hasil Posttest Terbatas.....	111
14 : Hasil LKPD	113
15 : Hasil Pretest Luas.....	116
16 : Hasil Posttest Luas	118
17 : Hasil Pretest Posttest Kelas IV	120
18 : Surat Keterangan Penelitian	121
19 : Surat Adopsi Media	122
20 : Dokumentasi Hasil Kegiatan	123
21 : Hasil Cek Plagiasi	128
22 : Surat Bebas Plagiasi	129
23 : Surat Undangan Ujian Skripsi	130

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan dasar merupakan jenjang terendah dalam sistem pendidikan nasional. Tujuan dari pendidikan dasar adalah untuk membangun sikap serta keterampilan yang diperlukan dalam kehidupan bermasyarakat, menyediakan pengetahuan dan keterampilan yang penting untuk berinteraksi dengan masyarakat, serta menciptakan situasi yang mendukung peralihan ke pendidikan menengah. Program Pendidikan dasar adalah jenjang awal memberikan pemahaman dan keahlian mendasar kepada peserta didik sebelum meneruskan ke jenjang menengah. Pendidikan dasar berlangsung selama sembilan tahun, enam tahun di Sekolah Dasar/Madrasah Ibtidaiyah (SD/MI) dan tiga tahun di Sekolah Menengah Pertama/Madrasah Tsanawiyah (SMP/Mts) atau pada satuan. Pendidikan dasar adalah tahapan pendidikan formal yang menentukan bagaimana potensi seorang peserta didik akan terus berkembang (Dimas & Binti, 2023).

Pada pendidikan dasar formal ini siswa meraih pengetahuan tentang sejumlah mata pelajaran salah satunya matematika. Di sekolah dasar mata pelajaran matematika adalah mata pelajaran yang wajib dan penting dipelajari oleh setiap siswa (Melati et al, 2025) . Hal ini sejalan dengan (Istikhomah & Nurmilawati, 2023) menyatakan matematika sangat penting untuk kehidupan sehari-hari seperti menghitung, terutama pada konsep menambah, pengurangan. Tujuan mata pelajaran matematika adalah untuk meningkatkan kemampuan siswa untuk berpikir logis, kritis, cermat, dan akurat saat memecahkan masalah.

Pembelajaran matematika pada jenjang Sekolah Dasar berfungsi sebagai sarana untuk menumbuhkan keterampilan berpikir logis dan kritis peserta didik, yang diimplementasikan secara berkesinambungan serta terstruktur. Materi kelipatan dan faktor merupakan pokok bahasan yang penting untuk dikuasai siswa kelas IV karena menjadi dasar bagi konsep matematika selanjutnya. Dalam belajar, siswa dapat memahami sebuah

konsep dengan mudah melalui pembelajaran yang menarik dan menyenangkan. Pembelajaran yang menarik dan menyenangkan sangat dibutuhkan agar siswa tidak merasa jenuh dan dapat aktif berpartisipasi dalam proses belajar. Salah satu agar belajar menarik dan menyenangkan dengan pemilihan alat bantu mengajar yang tepat dapat memberikan kontribusi signifikan dalam pencapaian tujuan pembelajaran serta mendorong motivasi belajar peserta didik.

Pada dasarnya siswa sekolah dasar belajar secara konstruktif melalui pengalaman langsung dan interaksi sosial dengan lingkungan sekitarnya. Menurut Piaget dalam (Juwantara et al., 2021), anak usia 7–11 tahun berada pada tahap operasional konkret, yaitu tahap perkembangan kognitif ketika anak lebih mudah memahami konsep melalui objek nyata, kegiatan langsung, serta pengalaman yang dapat diamati secara konkret. Siswa kelas IV SD yang umumnya berusia 9–10 tahun memiliki karakteristik senang bermain, aktif berinteraksi dengan teman sebaya, serta tertarik pada kegiatan pembelajaran yang melibatkan aktivitas dan tantangan. Oleh karena itu, penggunaan media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik perkembangan siswa sangat diperlukan untuk membantu mereka memahami konsep-konsep matematika yang bersifat abstrak. Salah satu media yang dapat digunakan adalah permainan edukatif yang mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan menantang. Melalui kegiatan bermain, siswa tidak hanya lebih mudah memahami materi, tetapi juga dapat mengembangkan kemampuan berpikir kritis, komunikasi, kerja sama, serta meningkatkan motivasi belajar.

Hasil observasi yang dilakukan pada 5 April 2025 di kelas IV SDN Lirboyo 4 Kediri menunjukkan bahwa dalam pembelajaran matematika materi kelipatan dan faktor belum digunakan media pembelajaran yang bervariasi. Guru masih menggunakan papan tulis sebagai media utama dalam menyampaikan materi. Selama pembelajaran berlangsung, sebagian siswa terlihat kurang memperhatikan penjelasan guru, kurang antusias, dan belum aktif dalam bertanya maupun menjawab pertanyaan. Selain itu, masih banyak siswa yang mengalami kesulitan dalam memahami materi kelipatan

dan faktor, sehingga sebagian besar belum mampu menyelesaikan soal dengan benar. Hal ini yang membuat pembelajaran kurang menarik bagi siswa, terutama di jaman sekarang yang sudah maju. Karena itu, pembelajaran yang membuat siswa hanya sebagai pendengar tanpa aktif akan mengakibatkan kesulitan dalam menangkap isi pelajaran yang disampaikan.

Berdasarkan diskusi dengan seorang pengajar di kelas 4 di SDN Lirboyo, diperoleh informasi bahwa terdapat permasalahan dalam pembelajaran Matematika, khususnya pada materi kelipatan dan faktor. Sebagian besar siswa masih mengalami kesulitan dalam memahami konsep faktor dan kelipatan, seperti menentukan faktor suatu bilangan, kelipatan suatu bilangan, serta membedakan keduanya. Guru menjelaskan bahwa kesulitan tersebut disebabkan karena materi bersifat abstrak dan pembelajaran belum menggunakan media yang menarik. Guru tersebut menyatakan bahwa penggunaan media yang menarik dapat membantu siswa memahami konsep dengan lebih baik. Oleh karena itu, diperlukan pembelajaran yang lebih kreatif dan menyenangkan agar siswa dapat lebih mudah menguasai materi. Hal ini menekankan pentingnya pengembangan media pembelajaran yang inovatif sebagai solusi untuk meningkatkan pemahaman siswa.

Berdasarkan hasil angket yang disebarakan kepada siswa kelas IV SDN Lirboyo 4 Kediri, diperoleh informasi bahwa 78,6% siswa menjawab "Ya" bahwa mereka masih mengalami kesulitan dalam memahami materi kelipatan dan faktor, sedangkan 21,4% siswa menjawab "Tidak". Selain itu, 82,1% siswa menyatakan sering merasa bingung membedakan konsep faktor dan kelipatan, sementara 17,9% siswa tidak mengalami kesulitan tersebut. Hasil angket juga menunjukkan bahwa 95,7% siswa menyatakan guru belum menggunakan media pembelajaran yang menarik, sehingga mereka mudah merasa bosan saat mengikuti pembelajaran. Selanjutnya, 100% siswa menyatakan lebih tertarik dan lebih mudah memahami materi apabila pembelajaran menggunakan media yang menarik, menyenangkan, dan melibatkan aktivitas bermain bersama teman. Data tersebut

menunjukkan adanya kebutuhan untuk mengembangkan media pembelajaran yang dapat membantu meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi kelipatan dan faktor.

Selain itu, hasil nilai ulangan harian menunjukkan bahwa 10 anak mendapatkan nilai dibawah 75 dari 18 siswa. Sedangkan nilai yang ditetapkan sekolah adalah 75. Hal ini menunjukkan adanya kesenjangan dalam pembelajaran yang ingin dicapai. Rendahnya nilai ini diperkirakan penyebabnya adalah kurang menariknya selama proses pembelajaran. Pendekatan pengajaran yang tidak menarik ini membuat siswa menjadi cepat jenuh dan sulit untuk memahami pelajaran. Ini menunjukkan bahwa diperlukan alat bantu belajar yang kreatif untuk meningkatkan mutu hasil belajar. Dengan demikian, kondisi ini menjadi dasar penting dalam merancang langkah pengembangan media yang efektif.

Oleh karena itu, langkah yang disarankan untuk menyelesaikan masalah ini adalah menciptakan alat bantu pembelajaran yang fokus pada materi kelipatan dan faktor. Media pembelajaran merupakan alat yang digunakan oleh guru untuk menyampaikan materi kepada siswa. Hal ini sejalan dengan (Murty et al, 2025) yang menyatakan Media pengajaran memiliki peranan yang krusial dalam dunia pendidikan, sebab berfungsi sebagai sarana dukungan bagi pendidik dalam menyampaikan materi ajar. Hal ini diperkuat oleh (Istikhomah & Nurmilawati, 2023) bahwa Media pembelajaran juga berperan penting dalam meningkatkan efektivitas proses belajar mengajar, karena mampu mendukung pelajar dalam memahami materi secara lebih optimal. Alat yang dirancang untuk pembelajaran sebaiknya dibuat dengan cara yang menawan, karena materi yang menarik dapat mempermudah pemahaman terhadap konsep yang sulit (Wahyudi et al, 2026). Oleh karena itu, siswa dapat dengan mudah menyerap dan memahami materi pembelajaran yang disampaikan melalui media pembelajaran.

Solusi yang ditawarkan dalam penelitian ini adalah pengembangan media pembelajaran dalam bentuk board game Faktor Pintar. Media board game merupakan sebuah media yang dimainkan diatas papan dan terdapat

berbagai alat permainan yang digerakkan (Purnamasari et al., 2024). Permainan papan memungkinkan siswa untuk belajar dengan cara menyenangkan, hingga akhirnya dapat membantu menguatkan penguasaan konsep peserta didik terhadap materi yang dipelajari (Kurniawan & Abdu, 2021). Hal ini dapat diperkuat oleh penelitian sebelumnya tentang pengembangan media pembelajaran Board Game dalam pembelajaran matematika mampu meningkatkan hasil belajar dan motivasi siswa (Siregar & Ananda, 2023).

Pemilihan media board game ini didasarkan pada beberapa pertimbangan. Pertama, board game Faktor Pintar diciptakan untuk mengasah kemampuan berpikir kritis siswa serta memahami konsep matematika, terutama mengenai kelipatan dan faktor. Dalam permainan ini, dilengkapi kartu soal tantangan yang memuat pertanyaan-pertanyaan terkait kelipatan dan faktor. Soal-soal tersebut disusun secara variatif agar siswa tidak hanya menghafal konsep, tetapi mampu menganalisis, mengidentifikasi hubungan antar bilangan, serta menyelesaikan permasalahan yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari. Selain itu, media ini dilengkapi dengan berbagai komponen pendukung, seperti kartu materi yang berfungsi sebagai sumber informasi konsep, kartu soal sebagai sarana latihan, kartu jawaban untuk umpan balik, serta kartu panduan yang membantu siswa memahami aturan permainan secara sistematis.

Kedua, board game Faktor Pintar dirancang dengan tampilan papan permainan yang menarik dan sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar. Rancangan visual untuk papan permainan memanfaatkan gambar yang saat ini digemari oleh pelajar, seperti karakter dinosaurus yang menggemaskan, yang mampu menarik perhatian siswa dan menambah ketertarikan mereka dalam proses belajar. Penggunaan elemen visual yang menarik ini menjadikan proses pembelajaran lebih menyenangkan dan tidak monoton. Selain itu, sifat media yang menyenangkan dan kontekstual turut mendukung penyajian konsep-konsep matematika yang abstrak menjadi lebih konkret sehingga lebih mudah dipahami oleh siswa. Dengan demikian, sasaran dari pembelajaran ini adalah untuk menaikkan semangat belajar

siswa dan mencegah rasa jenuh. Studi sebelumnya menggunakan permainan papan "ular tangga" biasa dengan aturan dan kartu pertanyaan.

Ketiga, board game Faktor Pintar mendukung penerapan pembelajaran kolaboratif melalui mekanisme permainan yang dilakukan secara berkelompok. Kegiatan ini memberikan kesempatan kepada siswa untuk saling berdiskusi, bekerjasama, bertukar ide, serta mengembangkan keterampilan komunikasi dan interaksi sosial selama proses pembelajaran berlangsung. Dengan demikian, pengembangan berbagai media ini tidak hanya mendukung individu untuk mempelajari lebih banyak tentang matematika, tetapi juga memberikan mereka kemampuan yang relevan di abad ke-21, seperti kemampuan berpikir kritis dan kreatif, kerjasama, serta interaksi dengan orang lain.

Berdasarkan hasil observasi dan masalah yang telah ditemukan, penulis memilih untuk mengembangkan sebuah media Board Game Faktor Pintar yang berfokus pada materi kelipatan dan faktor Sebagai langkah alternatif untuk menyelesaikan permasalahan ini, penulis melaksanakan penelitian dengan judul **"PENGEMBANGAN MEDIA BOARD GAME FAKTOR PINTAR PADA MATERI KELIPATAN DAN FAKTOR DI KELAS IV SDN LIRBOYO 4 KEDIRI"**

B. Batasan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang dan permasalahan yang telah dijelaskan, batasan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Studi ini dilaksanakan di kelas 4 SDN Lirboyo 4 yang berada di Kediri dengan jumlah siswa sebanyak 18 orang pada semester kedua.
2. Materi pembelajaran dibatasi pada konsep kelipatan dan faktor bilangan sesuai dengan kurikulum merdeka.
3. Penelitian ini mengembangkan media Board Game Faktor Pintar materi kelipatan dan faktor.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah tersebut, rumusan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut :

1. Bagaimana tingkat kevalidan produk pengembangan media Board Game Faktor Pintar tentang materi kelipatan dan faktor kelas 4 SDN Lirboyo 4 Kediri?
2. Bagaimana tingkat kepraktisan produk pengembangan media Board Game Faktor Pintar tentang materi kelipatan dan faktor kelas 4 SDN Lirboyo 4 Kediri ?
3. Bagaimana tingkat keefektifan produk pengembangan media Board Game Faktor Pintar tentang materi kelipatan dan faktor kelas 4 SDN Lirboyo 4 Kediri ?

D. Tujuan Pengembangan

Berdasarkan pemaparan rumusan masalah diatas, dapat diketahui tujuan dari pengembangan dalam penelitian ini untuk mendeskripsikan tingkat :

1. Kevalidan produk pengembangan media Board Game Faktor Pintar materi kelipatan dan faktor kelas 4 SDN Lirboyo 4 Kediri.
2. Kepraktisan produk pengembangan media Board Game Faktor Pintar materi kelipatan dan faktor kelas 4 SDN Lirboyo 4 Kediri.
3. Keefektifan produk pengembangan media Board Game Faktor Pintar materi kelipatan dan faktor kelas 4 SDN Lirboyo 4 Kediri.

E. Manfaat

Pengembangan media pembelajaran ini diharapkan dapat memberikan manfaat, baik secara teoritis maupun praktis sebagai berikut:

1. Teoritis
 Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi teoritis berupa informasi dan pengetahuan mengenai pengembangan media pembelajaran khususnya pada materi faktor dan kelipatan.
2. Praktis
 - a. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi bagi universitas dalam mendukung proses pembelajaran ilmu pengetahuan, khususnya yang berkaitan dengan pendidikan guru Sekolah Dasar. Hasil penelitian juga diharapkan dapat menambah

koleksi referensi di perpustakaan Universitas Nusantara PGRI Kediri, yang akan membantu pembaca mendapatkan lebih banyak informasi, terutama tentang media pembelajaran.

- b. Bagi siswa, media Board Game Faktor Pintar berfungsi sebagai alat bantu pembelajaran yang dapat meningkatkan pemahaman terhadap materi kelipatan dan faktor.
- c. Bagi guru, media pembelajaran ini dapat dijadikan sebagai referensi dalam mengembangkan alat bantu pembelajaran yang menarik dan menyenangkan guna mendukung efektivitas proses belajar mengajar.
- d. Bagi peneliti, penelitian ini dapat menambah pengetahuan, pengalaman, dan wawasan dalam merancang serta mengembangkan media pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Amanda Risa Febriyanti, M. N. (2024). Profil Pemahaman Materi Perkalian Pada Mata Pelajaran Matematika Kelas IV SDN Tarokan 3. *Seminar Nasional Pendidikan Dan Pembelajaran Ke-7*, 433–437. <https://doi.org/https://doi.org/10.29407/fjdn2755>
- Batubara, H. H. (2020). *MEDIA PEMBELAJARAN EFEKTIF* (Tim Fatawa). FATAWA PUBLISHING. <https://11nq.com/1n61zae>
- Budiyono, G. D. F. & H. (2024). PENGEMBANGAN MEDIA RUSBADAR (RUMAH RUMUS BANGUN DATAR) BERBASIS RME PADA MATERI BANGUN DATAR KELAS IV SD. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 12, 1–13. <https://11nq.com/dlqtnzl>
- Della Angelintan, Wahid Ibnu Zaman, A. L. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif untuk Meningkatkan Kemampuan Melakukan Penjumlahan dan Pengurangan Siswa Kelas II Sekolah Dasar. *Seminar Nasional Pendidikan Dan Pembelajaran Ke-7*, 1194–1200. <https://doi.org/https://doi.org/10.29407/tbbtde95>
- Dian Mustika Anggraini, Ainun Nadhifah, Naila Anisa Nuri Candrawati, L. rRhmawati. (2024). Analisis Kesulitan Pemahaman Matematika Materi Kelipatan dan Faktorisasi Bilangan di Kelas 5 Sekolah Dasar 1 Loram Kulon. *Tarunateach: Journal of Elementary Education*, 021(01), 13–24. <https://doi.org/https://doi.org/10.28926/jtpdm.v5i4.2268>
- Dimas Bagus Irsaluloh, B. M. (2023). Peran Lembaga Pendidikan Dalam Sistem Pendidikan Indonesia. *PENDIKDAS: Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar*, 04(02), 17–26. <https://doi.org/https://doi.org/10.56832/pema.v2i2.298>
- Dina Nurhayati, Dedi Supriadi, M. (2021). Pengembangan Media Board Game Pada Mata Pelajaran IPA Tema I Kelas IV SDN Sindang Rasa Bogor. *Educate Jurnal Pendidikan Teknologi Pendidikan*, 6(2), 83–91. <https://doi.org/10.32832/educate.v6i2.5108>
- Elis Maryanti, Asep Sukenda Egok, R. F. (2021). Pengembangan Media Board Game Berbasis Permainan Tradisional Egrang Batok Untuk Siswa Sekolah Dasar. *JURNAL BASICEDU*, 5(5), 4212–4226. <https://doi.org/https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i5.1486>
- Istikhomah, F., & Nurmilawati, M. (2023). Analisis Kebutuhan Media Pembelajaran Booklet untuk Siswa SD Kelas 4 Pada Materi Bangun Datar. *Prosiding SEMDIKJAR (Seminar Nasional Pendidikan Dan Pembelajaran)*, 1530–1536. <https://doi.org/https://doi.org/10.29407/zah3e259>
- Juwantara, R. A., Pendidikan, P., Madrasah, G., Universitas, P., Negeri, I., & Kalijaga, S. (2021). Analisis Teori Perkembangan Kognitif Piaget Pada Tahap Anak Usia Operasional Konkret 7-12 Tahun Dalam Pembelajaran Matematika. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 9(1), 27–34.

- Kadek Ayu Marselina, Muhamad Basori, W. I. Z. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Booklet Berbasis QR-CODE Materi Bentuk dan Fungsi Bagian Tubuh Pada Manusia (Panca Indra) Untuk Siswa Kelas IV SDN Dawuhan Lor. *Journal Inovasi Pendidikan Dasar*, 4(3).
- Khoerul Amin Ade Putra, Ragil Wijayanto Adhi, Nuzul Iman Fadillah, C. M. H. (2023). Game Edukasi “ Perjalanan Si Koko ” Sebagai Media Pembelajaran. *Journal Informatics and Computer Engineering Journal*, 3(1), 88–96.
- M. Bagus Gempar Wahyudi, Mumun Nurmilawati, E. I. (2026). Pengembangan multimedia digital Scarpbook Pada Materi Bagian Mata Untuk Siswa Kelas 5 SDN Sambiroto 1. *Pendas:Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 11.
- M. Sahib Saleh, Syahrudin, Muh. Syahrul Saleh, Ilham Aziz, S. (2023). *Media Pembelajaran* (E. Setiawan (ed.)). Penerbit CV. UREKA MEDIA AKSARA.
- Meilaty Finthariasari, Erwin Febriansyah, K. P. (2020). Pemberdayaan Masyarakat Desa Pelangkian Melaui Edukasi dan Literasi Keuangan Pasar Modal Menuju Masyarakat Cerdas Berinvestasi. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Bumi Rafflesia*, 3(1), 291–298.
- Muhammad Nazri Nurarahman, Sindy Meisyaroh, Vera Stela Sagala, M. (2022). Keefektifan Media Pembelajaran Dalam Bentuk Permainan Papan Pada Pembelajaran Ipa Disekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Dan Sosial Humaniora*, 2(2), 437–446.
- Neviana Nurmadani, J. S. & R. (2024). Pengembangan media pembelajaran dakonmatika pada materi kelipatan persekutuan terkecil dan faktor persekutuan terbesar kelas IV di SD Kartika II-5 Bandar Lampung tahun pelajaran 2023/2024. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 153–162.
- Nurrita, T. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *MISYKAT: Jurnal Ilmu-Ilmu Al-Quran Hadits Syari'ah Dan Tarbiyah*, 03, 171–187.
- Permata, G., & Hapsari, P. (2021). Pengembangan media video animasi berbasis aplikasi canva untuk meningkatkan motivasi dan prestasi belajar siswa. *Jurnal BASICEDU*, 5(4), 2384–2394.
- Purnamasari, I., Aulia, T., Wisabla, N., Khalizah, N., & Ndururu, S. (2024). JENIS-JENIS MEDIA PEMBELAJARAN SEJARAH. *Jurnal Ilmiah Multidisiplin Terpadu*, 8(12), 97–102.
- Putri, R. F. P. & R. F. (2019). Belajar bahasa inggris melalui board game/card game. *Prosiding Seminar Nasional Hasil Pengabdian*, 2, 539–543.
- Radiusman. (2020). Studi literasi: pemahaman konsep siswa pada pembelajaran matematika. *FIBONACCI Jurnal Pendidikan Matematika Dan Matematika*, 6, 1–8.
- Rahmat Kurniawan, Abdu Ghafar Rezaq, E. P. (2021). PERANCANGAN BOARD GAME SEBAGAI MEDIA PENUNJANG UNTUK MENINGKATKAN

MINAT KEGIATAN EKSTRAKULIKULER PRAMUKA PENGGALANG
SISWA SEKOLAH DASAR. *Jurnal Desain*, 8(2), 132–146.

- Rahmi, S. A. & R. (2022). Penggunaan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Tingkat SD. *MUBTAB: Jurnal Pendidikan Ibtidaiyah*, 4(1), 72–80.
- Riani Purwaningsih, D. D. S. & D. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Paptor (Papan Faktor) untuk Meningkatkan Pemahaman Materi Faktor Bilangan Siswa Kelas IV. *Indonesian Journal of Education*, 1(September), 50–57.
- Riska Melati, Kharisma Eka Putri, A. L. (2025). Pegembangan Multimedia Interaktif Dengan Permainan Ular Tangga Berbantuan Website Genially Pada Materi Operasi Hitung Perkalian Siswa Kelas III SD Negeri 4 Bajulan. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(3).
- Siregar, D. S., & Ananda, R. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Board Game Matematika Ular Tangga untuk Siswa Tunarungu. *Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika*, 07, 1924–1935.
- Sugiyono. (2024). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. alfabeta.
- Vincent Jonathan, P. & H. D. Y. (2015). perancangan board game mengenai bahaya radiasi gadget terhadap anak. *Jurnal Desain Komunikasi Visual Adiwarna*, 1–15.
- Wahyuni, R., Febriandari, E. I., Setiawan, A., & Interaktif, P. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Powerpoint Interaktif Berbasis Information And Communication Technologies Pada Pembelajaran Tematik. *Jurnal Riset Dan Inovasi Pendidikan Dasar*, 1(20), 75–82.
- Willy Krisna Widya Murty, Kharisma Eka Putri, A. L. (2025). Pengembangan Multimedia Interaktif Pada Mata Plajaran Matematika Materi Satuan Berat Siswa Kelas 2 SDN Bulusari 3. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(September), 340–354.
- Yaumi, M. (2021). Media Pembelajaran. *Pemanfaatan Media Bagi Anak Milenial Kerjasama. Universitas Muhammadiyah.*, 1–21.