

**PENGEMBANGAN MEDIA *TRAVEL GAME*
UNTUK PEMBELAJARAN MATEMATIKA MATERI
PERKALIAN KELAS IV SEKOLAH DASAR**

SKRIPSI



OLEH :

AYSA PUJI PRAMUSTYA

NIM : 202110430311011

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MALANG**

2025

HALAMAN JUDUL

PENGEMBANGAN MEDIA *TRAVEL GAME*
UNTUK PEMBELAJARAN MATEMATIKA MATERI
PERKALIAN KELAS IV SEKOLAH DASAR

SKRIPSI

Diajukan kepada Universitas Muhammadiyah Malang sebagai salah satu syarat
mendapatkan gelar sarjana pendidikan guru sekolah dasar



OLEH :

AYSA PUJI PRAMUSTYA

NIM : 202110430311011

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MALANG

2025

LEMBAR PERSETUJUAN


PENGEMBANGAN MEDIA *TRAVEL GAME*
UNTUK PEMBELAJARAN MATEMATIKA MATERI PERKALIAN
KELAS IV SEKOLAH DASAR

OLEH
AYSA PUJI PRAMUSTYA
NIM: 202110430311011

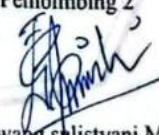
Telah memenuhi persyaratan untuk dipertahankan
di depan dewan penguji dan disetujui
di Malang, 10 Juni 2025

Menyetujui

Pembimbing 1


Bustanol Arifin M.Pd
NIDN : 0701068206

Pembimbing 2


Nawang Sulistyani M.Pd
NIDN. 0730019401

LEMBAR PENGESAHAN

PENGEMBANGAN MEDIA *TRAVEL GAME*
UNTUK PEMBELAJARAN MATEMATIKA MATERI PERKALIAN
KELAS IV SEKOLAH DASAR

AYSA PUJI PRAMUSTYA

202110430311011

Dipertahankan di depan dewan penguji
Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Muhammadiyah Malang
Dan diterima untuk memenuhi persyaratan memperoleh gelar
Sarjana Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Mengesahkan
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Muhammadiyah Malang
Malang,



Dekan FKIP

[Signature]
Prof. Dr. Tri Makti Handayani, MM

Dewan Penguji :

1. Setiya Yunus Saputra, M.Pd
2. Murtyas Galuh Danawati, S.Pd M.Pd
3. Bustanol Arifin, M.Pd
4. Nawang Sulistyani, M.Pd

Tanda Tangan

1... *[Signature]*

2... *[Signature]*

3... *[Signature]*

4... *[Signature]*

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Aysa Puji Pramustya
Tempat, Tgl Lahir : Malang, 05 Juni 2003
NIM : 2021104 30311011
Fakultas : Keguruan Dan Ilmu Pendidikan
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Dengan ini menyatakan dengan sebenar-benarnya bahwa:

1. Skripsi dengan judul “Pengembangan Media *Travel Game* Untuk Pembelajaran Matematika Materi Perkalian Kelas 4 Sekolah Dasar” adalah hasil karya saya, dan dalam naskah skripsi ini tidak terdapat karya ilmiah yang pernah diajukan oleh orang lain untuk memperoleh gelar akademik di suatu perguruan tinggi, dan tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, baik sebagian atau keseluruhan, kecuali secara tertulis dikutip dalam naskah ini dan disebutkan dalam sumber kutipan atau daftar pustaka.
2. Apabila ternyata dalam naskah skripsi ini dapat dibuktikan terdapat unsur-unsur plagiasi, Saya bersedia skripsi ini digugurkan dan gelar akademik yang telah saya peroleh dibatalkan serta diproses dengan ketentuan hukum yang berlaku.
3. Skripsi ini dapat dijadikan sumber pustaka yang merupakan hak bebas royalti non-eksklusif

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya untuk dipergunakan sebagaimana mestinya

Malang, 16 Juli 2025

Yang menyatakan



Aysa Puji Pramustya

NIM: 202110430311011

PERSEMBAHAN

Alhamdulillahirabbilamin, segala puji bagi Allah atas segala nikmat yang luar biasa, memberi penulis kekuatan serta membekali ilmu pengetahuan. Atas karunia serta kemudahan yang diberikan sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini tepat pada waktunya. Skripsi ini saya persembahkan kepada :

1. Orang tua saya Bapak Puji Lestari dan Ibu Samzah Zulaikah, gelar sarjana saya ini akan saya persembahkan untuk orang tua saya tercinta. Beliau memang tidak sempat merasakan pendidikan perkuliahan, namun dengan perjuangan beliau mampu mendidik, membesarkan, merawat, dan memberikan dukungan baik secara moril dan materil kepada penulis. Terima kasih telah berjuang bersama penulis, mengorbankan banyak waktu dan tenaga untuk mendukung penulis dalam menyelesaikan pendidikan ini.
2. Nenek saya Sayem dan kakek Siswanto yang dengan tulus memberikan segalanya, kasih sayang, doa yang tiada henti, serta materi yang begitu berarti. Semoga sedikit pencapaian ini dapat menjadi kebanggaan dan kebahagiaan untuk kalian.
3. Keluarga besarku terutama adikku tercinta Bayu Agus Puji Prasetyo yang telah memberikan doa, mendukung, dan selalu menjadi sumber inspirasi, motivasi, serta kesabaran dan ketulusan yang tak ternilai.
4. Sahabat saya Tasya Nashwa Athiyya, yang selalu mendampingi penulis dari awal sampai akhir perkuliahan ini, mendampingi disaat suka dan duka serta selalu hadir dengan dukungan dan nasehat yang tulus. Terima kasih atas kebersamaan dalam proses perjalanan ini.
5. Seluruh rekan-rekan PGSD angkatan 2021 khususnya Kelas A yang menjadi bagian dari proses ini serta rekan kos saya Durriyah Luay dan Reski Adellia yang mewarnai langkah awal penulis dalam perjalanan ini.
6. Kepada seseorang yang hadir dalam perjuangan ini, yang selalu memberi dukungan, semangat, dan kebahagiaan di antara segala tantangan yang dihadapi oleh penulis. Terima kasih telah memberikan ketenangan dan kekuatan.

ABSTRAK

Pramustya Puji,Aysa 2025. Pengembangan Media *Travel Game* Untuk Pembelajaran Matematika Materi Perkalian Kelas IV Sekolah Dasar. Skripsi, Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar, FKIP, Universitas Muhammadiyah Malang. Pembimbing (I) Bustanol Arifin, M.Pd (II) Nawang Sulistyani, M.Pd,

Kata Kunci : Pengembangan, Travel game, Perkalian , Sekolah Dasar

Pembelajaran matematika merupakan pembelajaran wajib yang ada di sekolah khususnya sekolah dasar, matematika sering dianggap sulit karena banyaknya rumus dan angka yang seringkali dilakukan dengan menghafal. Peserta didik SD Muhammadiyah 08 “KH Mas Mansyur kota Malang kelas 4 kesulitan dalam menguasai perkalian 6 - 9 karena metode yang digunakan masih menggunakan metode menghafal. Hal ini menyebabkan turunnya minat belajar pada matematika. Sebagai solusi untuk mempermudah peserta didik dalam menyelesaikan permasalahan matematika perkalian 6 - 9 yaitu menggunakan jarimatika atau disebut teknik menghitung menggunakan jari. Sesuai dengan karakteristik peserta didik kelas 4 yang aktif dan suka bermain maka penelitian ini mengembangkan media berbasis permainan yaitu *Travel Game*.

Pengembangan dilakukan dengan model ADDIE (*Analysis, design, development, implementation, evaluation*) lima tahapan model ADDIE digunakan untuk menganalisis kebutuhan yang ada di sekolah, perencanaan pada media, pengembangan produk serta validasi pada ahli media dan ahli materi, kemudian implementasi ke sekolah dan evaluasi.

Hasil validasi pengembangan media dilakukan oleh ahli media dan ahli materi. Validasi yang dilakukan menunjukkan bahwa media ini sangat valid digunakan dengan skor validasi materi 90% dan validasi media 96%. Implementasi penggunaan media di sekolah menunjukkan peningkatan minat dan pemahaman siswa terhadap pembelajaran matematika khususnya perkalian dengan demikian media travel game menggunakan metode jarimatika di nilai menarik dan inovatif sebagai alternatif pembelajaran perkalian di sekolah dasar.

ABSTRACT

Pramustya Puji,Aysa 2025. Development of Travel Game Media for Mathematics Learning Multiplication Material for Grade IV Elementary School. Thesis, Department of Elementary School Teacher Education, FKIP University of Muhammadiyah Malang, Supervisor (I) Bustanol Arifin, M.Pd (II) Nawang Sulistyani, M.Pd,

Kata Kunci : Development, Travel game, Multiplication , Elementary School

Mathematics learning is a mandatory learning in schools, especially elementary schools, mathematics is often considered difficult because of the many formulas and numbers that are often done by memorization. Students of SD Muhammadiyah 08 "KH Mas Mansyur in Malang grade 4 have difficulty mastering multiplication 6 - 9 because the method used is still using the memorization method. This has led to a decline in interest in learning mathematics. As a solution to make it easier for students to solve multiplication mathematics problems 6 - 9, namely using arithmetic or called the finger counting technique. In accordance with the characteristics of grade 4 students who are active and like to play, this study develops game-based media, namely *Travel Game*.

Development is carried out with the ADDIE (*Analysis, design, development, implementation, evaluation*) The five stages of the ADDIE model are used to analyze the needs in schools, planning on the media, product development and validation on media experts and material experts, then implementation to schools and evaluation.

The results of media development validation were carried out by media experts and material experts. The validation carried out showed that this media is very feasible to use with a material validation score of 90% and a media validation score of 96%. The implementation of the use of media in schools shows an increase in students' interest and understanding of mathematics learning, especially multiplication, thus the media travel game uses the rhythmic method in effective and innovative value as an alternative to multiplication learning in elementary schools.

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan ke hadirat Tuhan Yang Maha Esa atas rahmat dan karunia-nya sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir skripsi dengan judul “Pengembangan Media *Travel Game* Untuk Pembelajaran Matematika Materi Perkalian Kelas IV Sekolah Dasar” dengan baik, tepat waktu dan penuh kesabaran untuk memperoleh gelar sarjana pendidikan di Universitas Muhammadiyah Malang.

Dalam proses penyusunan skripsi ini penulis Banyak menerima dukungan serta bimbingan dan doa dari berbagai pihak Oleh karena itu penulis ingin menyampaikan apresiasi dan terima kasih Yang sebesar-besarnya kepada :

1. Prof. Dr. Nazaruddin Malik, SE., M.Si selaku rektor UMM
2. Prof. Dr. Trisakti Handayani, M.M selaku Dekan FKIP UMM.
3. Ketua program studi PGSD dan dosen Pembimbing utama, Bustanol Arifin, M.Pd yang selalu sabar dalam memberi arahan, motivasi dan dukungan kepada penulis
4. Pembimbing ke dua Nawang Sulistyani M.Pd yang selalu memberi arahan, motivasi dan dukungan kepada penulis
5. Dr. Erna Yayuk, M.Pd dan Kuncahyono, M.Pd yang telah meluangkan waktu untuk menjadi validator materi dan validator media.
6. Kepala sekolah SD Muhammadiyah 08 “KH Mas Mansur” Kota Malang, yang telah memberikan izin,waktu dan tempat untuk dapat melaksanakan penelitian
7. Wali kelas IV SD Muhammadiyah 08 “KH Mas Mansur Ibu Mardiana dan Peserta didik kelas IV yang memberikan izin, kesempatan, serta penerimaan yang baik pada proses penelitian dilakukan
8. Orang tua dan keluarga tercinta atas doa, dukungan, semangat dan kasih sayangnya.
9. Teman-teman satu perjuangan dan sahabat penulis yang telah membantu dalam proses penyusunan skripsi ini.
10. Semua pihak yang membantu baik secara langsung ataupun tidak langsung yang tidak dapat disebutkan satu persatu

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kata sempurna, oleh karena itu segala bentuk kritik dan saran yang dapat membangun sangat penulis harapkan demi perbaikan di masa yang akan datang. Semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi pembaca serta dapat menjadi referensi bagi penelitian selanjutnya

Malang 3 Juni 2025
Penulis

Aysa Puji Pramustya

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
LEMBAR PERSETUJUAN	ii
LEMBAR PENGESAHAN	iii
SURAT PERNYATAAN KEASLIAN	iv
PERSEMBAHAN.....	v
ABSTRAK.....	vi
ABSTRACT.....	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xi
DAFTAR GAMBAR.....	xii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiii
BAB 1 PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah	7
C. Tujuan Penelitian & Pengembangan.....	7
D. Spesifikasi Produk yang diharapkan	7
E. Manfaat Penelitian & Pengembangan.....	10
F. Asumsi dan Keterbatasan Penelitian & Pengembangan	11
G. Definisi Operasional.....	12
BAB II KAJIAN PUSTAKA	13
A. Kajian Teori	13
B. Kajian Penelitian yang relevan	22
C. Kerangka Pikir	24
BAB III METODE PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN	25
A. Model Penelitian dan pengembangan	25
B. Prosedur penelitian dan pengembangan.....	26
C. Pengembangan produk awal	30
D. Uji coba produk.....	31
E. Jenis data	32
F. Tempat dan waktu penelitian	32
G. Teknik pengumpulan data.....	32
H. Instrumen penelitian.....	33

I. Teknik analisis data.....	37
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	41
A. Hasil Penelitian	41
B. Pembahasan.....	63
BAB V PENUTUP.....	68
A. Kesimpulan	68
B. Saran.....	69
DAFTAR PUSTAKA	70
LAMPIRAN.....	74
.....	94

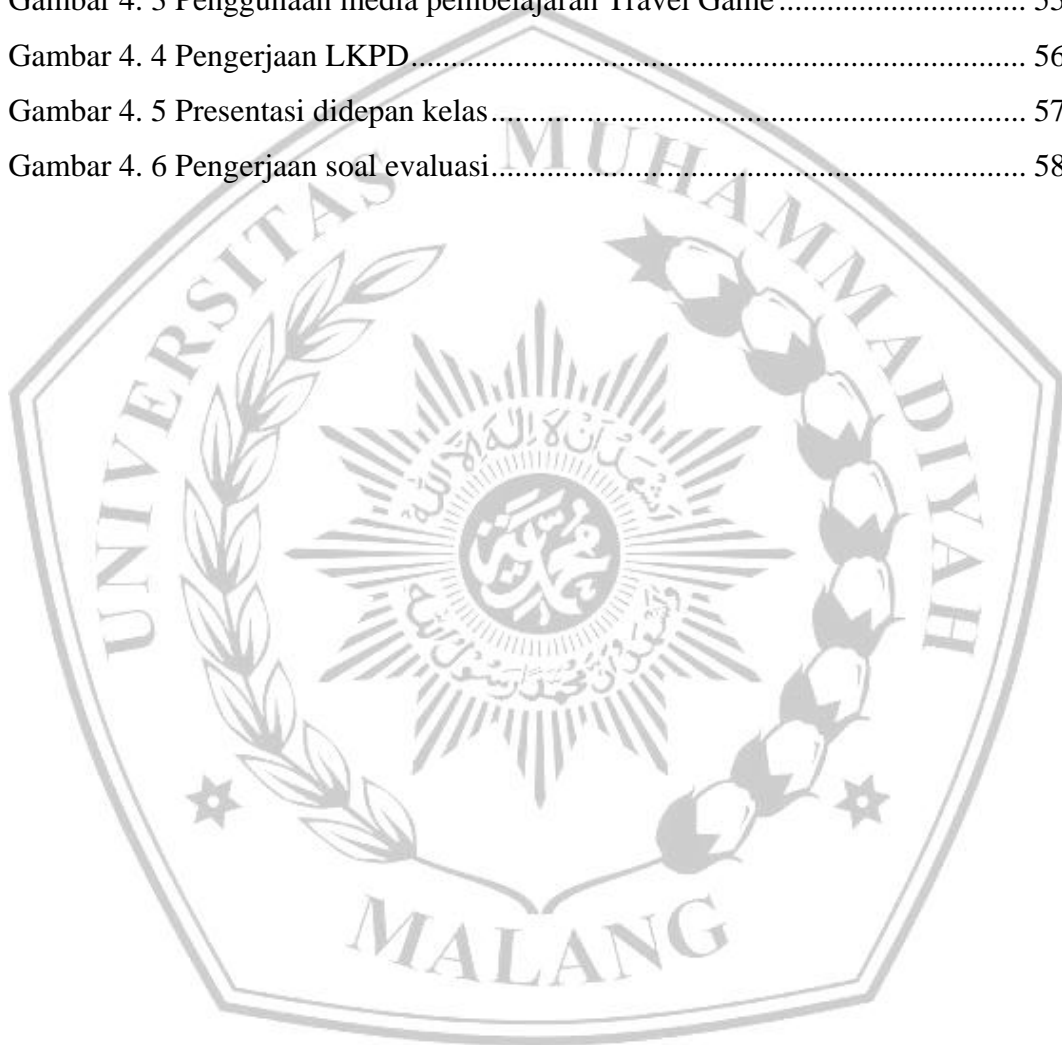


DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Kajian Penelitian Relevan.....	22
Tabel 3.1 Prosedur tahapan model ADDIE.....	26
Tabel 3.2 Design Perencanaan	29
Tabel 3.3 instrumen observasi penelitian.....	34
Tabel 3.4 Kisi kisi instrumen wawancara awal.....	34
Tabel 3.5 Kisi kisi intrumen wawancara implementasi	34
Tabel 3.6 Kisi - kisi angket validasi ahli materi	35
Tabel 3.7 Kisi - kisi angket validasi ahli media.....	35
Tabel 3.8 Kisi - kisi angket respon peserta didik.....	36
Tabel 3.9 Kisi - kisi angket respon guru	37
Tabel 3.10 Tabel skala likert.....	38
Tabel 3.11 Kriteria Representasi.....	39
Tabel 3.12 Tabel Skala Guttman.....	39
Tabel 3.13 Tabel Kriteria interpresentasi.....	40
Tabel 4. 1 Penentuan CP, TP, dan Indikator.....	44
Tabel 4. 2 Design Media Travel Game	45
Tabel 4. 3 Tampilan fisik media Travel Game	47
Tabel 4. 4 Validasi Ahli Materi tahap pertama.....	49
Tabel 4. 5 Validasi Ahli Materi tahap kedua	49
Tabel 4. 6 Hasil Validasi materi sebelum dan sesudah revisi.....	50
Tabel 4. 7 Tabel Validasi Ahli Media.....	51
Tabel 4. 8 Revisi Media Pembelajaran	51
Tabel 4. 9 Hasil Soal Evaluasi	61
Tabel 4. 10 Hasil Angket Respon Peserta Didik.....	62
Tabel 4. 11 Tabel Hasil Respon Guru.....	63

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Kerangka Berpikir.....	24
Gambar 3. 1 Tahap Model Penelitian Addie.....	26
Gambar 4. 1 Kegiatan Awal.....	54
Gambar 4. 2 Pengenalan penggunaan jarimatika.....	54
Gambar 4. 3 Penggunaan media pembelajaran Travel Game.....	55
Gambar 4. 4 Pengerjaan LKPD.....	56
Gambar 4. 5 Presentasi didepan kelas.....	57
Gambar 4. 6 Pengerjaan soal evaluasi.....	58



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat Izin Penelitian.....	76
Lampiran 2 Surat Telah Melakukan Penelitian.....	77
Lampiran 3 Wawancara awal.....	78
Lampiran 4 Lampiran Observasi Penelitian.....	79
Lampiran 5 Validasi ahli materi pertama.....	80
Lampiran 6 Validasi ahli materi ke 2.....	83
Lampiran 7 Validasi Media Media.....	86
Lampiran 8 Angket Respon Peserta didik.....	89
Lampiran 9 Angket Respon Guru.....	90
Lampiran 10 Dokumentasi.....	92
Lampiran 11. Modul Ajar.....	94
Lampiran 12 Bahan Ajar.....	100
Lampiran 13 Asesmen Awal.....	107
Lampiran 14 LKPD (Lembar Kerja Peserta Didik).....	108
Lampiran 15 Penilaian dan kisi kisi soal evaluasi.....	116

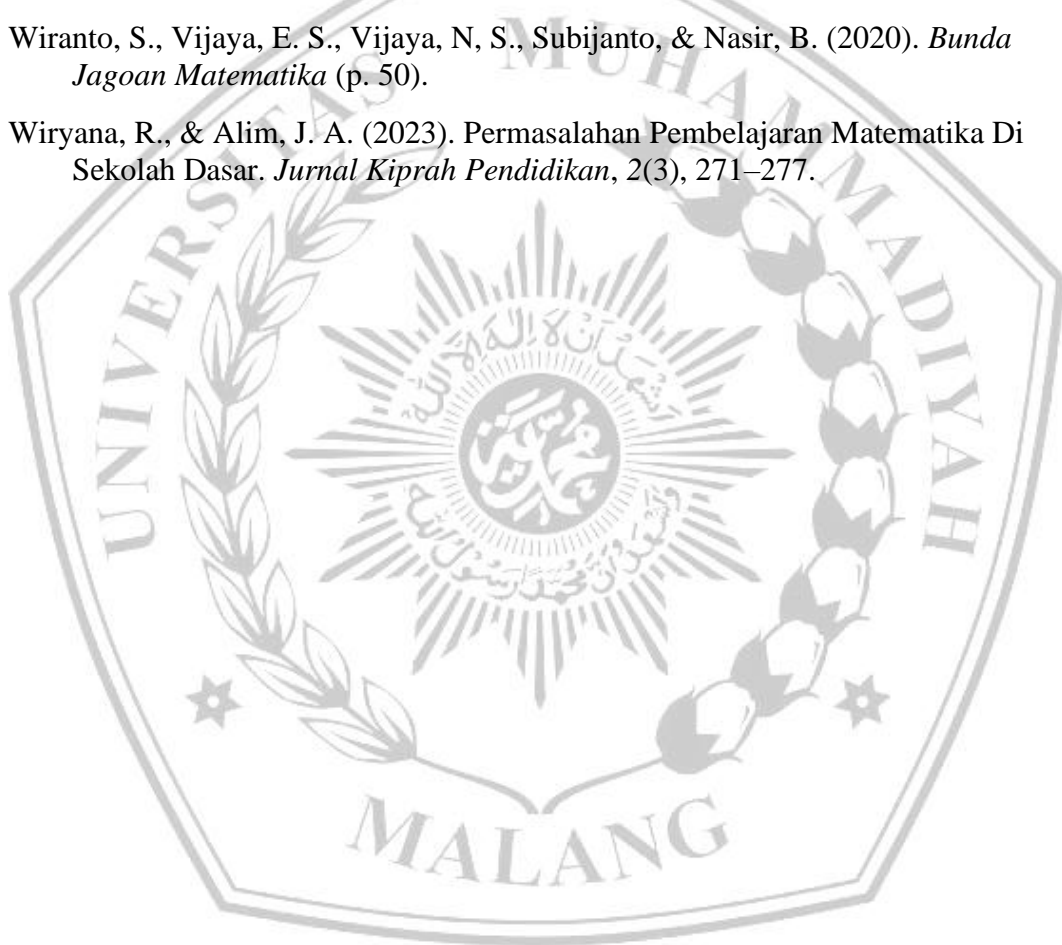
DAFTAR PUSTAKA

- Agus, M., Rimang, S. S., & Badji, I. R. (2021). *Permainan Bahasa (Media Pembelajaran Bahasa Indonesia)*. Yayasan Ahmar Cendekia Indonesia. <https://books.google.co.id/books?id=XJdDEAAAQBAJ>
- Agustina, W., Chairani, Z., & Norhabibah, N. (2020). Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa pada Pembelajaran Matematika Menurut Teori Belajar Jerome Bruner untuk Materi Keliling dan Luas Lingkaran di Kelas VIII. *Media Pendidikan Matematika*, 8(1), 11–17.
- Amallia, N., & Unaenah, E. (2018). Analisis kesulitan belajar matematika pada siswa kelas III sekolah dasar. *Attadib: Journal of Elementary Education*, 2(2), 123–133.
- Ani Daniyati, Ismy Bulqis Saputri, Ricken Wijaya, Siti Aqila Septiyani, & Usep Setiawan. (2023). Konsep Dasar Media Pembelajaran. *Journal of Student Research*, 1(1), 282–294. <https://doi.org/10.55606/jsr.v1i1.993>
- Arnita Niroha Halawa, & Dety Mulyanti. (2023). Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Peningkatan Kualitas Mutu Instansi Pendidikan Dan Pembelajaran. *Inspirasi Dunia: Jurnal Riset Pendidikan Dan Bahasa*, 2(2), 57–64. <https://doi.org/10.58192/insdun.v2i2.757>
- Auliya, M. F. (2012). *jarimagic : perkalian dan pembagian* (Nien (ed.)). Pustaka widyatama. https://www.google.co.id/books/edition/Jarimagic_2_Perkalian_dan_Pembagian/X7HJEAAAQBAJ?hl=jv&gbpv=1&dq=PERKALIAN+DAN+PEMBAGIAN&pg=PA5&printsec=frontcover
- Bahar, E. E., & Syahri, A. A. (2021). Pelatihan jarimatika sebagai cara Mudah Mengfal Perkalian Dasar di UPT SPF SDN 124 Batuasang. *Jurnal Abdimas Indonesia*, 1(2), 54–60. <https://doi.org/10.53769/jai.v1i2.79>
- Dewi, P. K., & Budiana, N. (2018). *Media pembelajaran bahasa: aplikasi teori belajar dan strategi pengoptimalan pembelajaran*. Universitas Brawijaya Press.
- Fadilah, A., Nurzakayah, K. R., Kanya, N. A., Hidayat, S. P., & Setiawan, U. (2023). Pengertian Media, Tujuan, Fungsi, Manfaat dan Urgensi Media Pembelajaran. *Journal of Student Research (JSR)*, 1(2), 1–17.
- Hamidah, F., Nidaaâ, A., & Putri, A. F. (2022). Analisis penggunaan media pembelajaran jarimatika pada mata pelajaran matematika di sekolah dasar. *Proceeding Umsurabaya*, 1(1).
- Hasbi, M. (2015). Pemahaman mahasiswa calon guru matematika dalam menyelesaikan masalah ketaksamaan nilai mutlak. *Jurnal Peluang*, 3(2).
- Himmah, K., Asmani, J. M., & Nuraini, L. (2021). Efektivitas Metode Jarimatika dalam Meningkatkan Kemampuan Berhitung Perkalian Siswa. *Dawuh Guru:*

- Jurnal Pendidikan MI/SD*, 1(1), 57–68.
<https://doi.org/10.35878/guru.v1i1.270>
- Hoque, M. E. (n.d.). *Tell Me and I Forget; Teach Me and I Remember; Involve Me and I Learn*.
- Inas zhafirah, eko risdianto, S. (2022). *Pengembangan media powerpoint interaktif berbasis android untuk melatih literasi informasi and communication technology (ICT) siswa SMA pada materi gelombang cahaya*. 2.
- Indrawati, D., & Suardiman, S. P. (2013). Pengembangan Media Travel Game Untuk Pembelajaran Perkalian Dan Pembagian Bilangan Pecahan Matematika Sd Kelas V. *Jurnal Prima Edukasia*, 1(2), 135–146.
<https://doi.org/10.21831/jpe.v1i2.2631>
- Indriani, P., Frima, A., & Kusnanto, R. A. B. (2021). pemahaman mahasiswa calon guru matematika dalam menyelesaikan masalah ketaksamaan nilai mutlak. *Linggau Journal of Elementary School Education*, 1(2), 51–60.
- Karo-Karo, I. R., & Rohani, R. (2018). Manfaat media dalam pembelajaran. *AXIOM : Jurnal Pendidikan Dan Matematika*, 7(1).
<https://doi.org/10.30821/axiom.v7i1.1778>
- Komariah, I., & Sundayana, R. (2017). Meningkatkan Aktivitas Belajar Matematika Siswa Dengan Menggunakan Media Domat. *Mosharafa: Jurnal Pendidikan Matematika*, 6(3), 323–332.
<https://doi.org/10.31980/mosharafa.v6i3.455>
- Kustandi, C., & Darmawan, D. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran: Konsep & Aplikasi Pengembangan Media Pembelajaran bagi Pendidik di Sekolah dan Masyarakat*. Prenada media.
- Lestari, F., Antonio, J. P., Efendi, D., Yeni, E., & Lampung, U. M. (2024). *Penggunaan Media Pembelajaran Jarimatika dengan Metode Drill Sebagai Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Matematika: Materi Perkalian Dasar*. 259–267.
<https://doi.org/https://doi.org/10.31851/wahanadidaktika.v22i1.15197>
- Mahasiswa tadaris. (2020). *Generasi hebat Generasi Matematika*. Penerbit NEM.
<https://books.google.co.id/books?id=yCAGEAAAQBAJ>
- Marpaung, F. N., Nadeak, B., & Naubaho, L. (2023). Teknik Peningkatan Mutu Pendidikan. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 5(1), 3761–3772.
<https://journal.universitaspahlawan.ac.id/index.php/jpdk/article/view/11614>
- Maulana, I. M., Yaswinda, Y., & Nasution, N. (2020). Pengenalan Konsep Perkalian Menggunakan Media Rak Telur Rainbow pada Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(2), 512.
<https://doi.org/10.31004/obsesi.v4i2.370>
- Miftahul Jannah, & Miftahul Hayati. (2024). Pentingnya kemampuan literasi matematika dalam pembelajaran matematika. *Griya Journal of Mathematics*

- Education and Application*, 4(1), 40–54.
<https://doi.org/10.29303/griya.v4i1.416>
- Muhtarom, T. (2021). Travel Game sebagai Media Pembelajaran Perkalian dan Pembagian. *Prismatika: Jurnal Pendidikan Dan Riset Matematika*, 4(1), 65–72.
- Novianti, D. A. (2015). Pengembangan modul akuntansi aset tetap berbasis pendekatan saintifik sebagai pendukung implemetasi K-13 di SMKN 2 Buduran. *Jurnal Pendidikan Akuntansi (JPAK)*, 3(2).
- Pramudya, L. N., Nurtamam, M. E., & Siswoyo, A. A. (2021). *Pengaruh Metode Permainan Berdasarkan Teori Diesnes Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Kelas IV SDN Grabagan Sidoarjo*.
- Putri Dini Retno Pratiwi, Trisnawati, N. F., Hidayani, & Rusani, I. (2024). PENGARUH METODE JARIMATIKA UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN PERKALIAN BILANGAN 6-9 DI KELAS V SD. *KAMBIK: Journal of Mathematics Education*, 2(2), 140–150.
<https://doi.org/10.33506/jme.v2i2.3992>
- Rachmantika, A. R., & Wardono, W. (2019). Peran kemampuan berpikir kritis siswa pada pembelajaran matematika dengan pemecahan masalah. *PRISMA, Prosiding Seminar Nasional Matematika*, 2, 439–443.
- Rahma, F. I. (2019). Media Pembelajaran (kajian terhadap langkah-langkah pemilihan media dan implementasinya dalam pembelajaran bagi anak Sekolah Dasar). *Pancawahana: Jurnal Studi Islam*, 14(2), 87–99.
- Rahmalia, S. M., & Safari, Y. (2024). Pentingnya Konsep Dasar Matematika di Sekolah Dasar. *Karimah Tauhid*, 3(9), 9847–9855.
<https://doi.org/10.30997/karimahtauhid.v3i9.14671>
- Rohani, R. (2020). *Media pembelajaran*.
- Santoso, A. A. (2014). *Metode Horisontal (Metris): Penjumlahan \& Pengurangan Ajaib*. Elex Media Komputindo.
<https://books.google.co.id/books?id=rN9MDwAAQBAJ>
- Sari, Helsy, I., Aisyah, R., & Irwansyah, F. S. (2019). Modul Media Pembelajaran. *Universitas Islam Negeri Sunan Gunung Djati Bandung*, 2013–2015.
- Sofnidar, S., & Yuliana, R. (2018). Pengembangan Media Melalui Aplikasi Adobe Flash Dan Photoshop Berbasis Pendekatan Saintifik. *Jurnal Gentala Pendidikan Dasar*, 3(2), 257–275.
<https://doi.org/10.22437/gentala.v3i2.6761>
- Sugiyono, P. D. (2022). *Metode Penelitian kuantitatif, kulaitatif dan R&D*. Alvabeta.
- Sulistiani, E., & Masrukan. (2016). Pentingnya Berpikir Kritis dalam Pembelajaran Matematika untuk Menghadapi Tantangan MEA. *Seminar Nasional Matematika X Universitas Semarang*, 605–612.

- Tahir, T., Patimah, S., Warisno, A., & Murtafiah, N. H. (2024). Konsep Manajemen Mutu Pendidikan Pada Lembaga Pendidikan Tinggi Islam. *Journal on Education*, 6(2), 15056–15066.
- Tawa, A. B. (2019). Kebijakan Pendidikan Nasional Dan Implementasinya Pada Sekolah Dasar. *SAPA - Jurnal Kateketik Dan Pastoral*, 4(2), 107–117. <https://doi.org/10.53544/sapa.v4i2.82>
- Widiani, Y. (2019). Matematika dan lingkungan. *Jurnal Equation: Teori Dan Penelitian Pendidikan Matematika*, 2(1), 39–45.
- Wijaya, R., Vioreza, N., & Marpaung, J. B. (2021). Penggunaan Media Konkret dalam Meningkatkan Minat Belajar Matematika. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan STKIP Kusuma Negara III*, 579–587.
- Wiranto, S., Vijaya, E. S., Vijaya, N, S., Subijanto, & Nasir, B. (2020). *Bunda Jagoan Matematika* (p. 50).
- Wiryana, R., & Alim, J. A. (2023). Permasalahan Pembelajaran Matematika Di Sekolah Dasar. *Jurnal Kiprah Pendidikan*, 2(3), 271–277.



Lampiran 1 Uji Plagiasi



UNIVERSITAS
MUHAMMADIYAH
MALANG



FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

Pendidikan Guru Sekolah Dasar
pgsd.umm.ac.id | pgsd@umm.ac.id

SURAT KETERANGAN CEK PLAGIASI

Yang bertandatangan di bawah ini, Tim Pelaksana Deteksi Plagiasi menerangkan bahwa:

Nama	: AYSA PUJI PRAMUSTYA
NIM	: 202110430311011
Program Studi	: Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Skripsi	: PENGEMBANGAN MEDIA TRAVEL GAME UNTUK PEMBELAJARAN MATEMATIKA MATERI PERKALIAN KELAS IV SEKOLAH DASAR

Telah melakukan pengujian deteksi plagiasi dengan menggunakan akun Turnitin Universitas Muhammadiyah Malang. Hasil plagiasi yang diperoleh sebesar 24%. Anda dinyatakan **SUDAH LOLOS** plagiasi. Untuk keperluan pendaftaran ujian, silahkan lampirkan surat keterangan ini dan hasil persentase plagiasi atau Resume Similarity Index (%).

Demikian surat keterangan ini dibuat dengan sebenarnya untuk dapat digunakan sebagaimana mestinya.


Kaprodi PGSD



Bustanol Arifin, M.Pd

Malang, 12 Juni 2025

Tim Pelaksana Deteksi Plagiasi PGSD



Dian Ika Kusumaningtyas, M.Pd

Kampus I
Jl. Sandung 1 Malang, Jawa Timur
P. +62 341 551 253 (Hunting)
F. +62 341 480 435

Kampus II
Jl. Berojangan Sukani No. 188 Malang, Jawa Timur
P. +62 341 501 148 (Hunting)
F. +62 341 502 060

Kampus III
Jl. Raya Tlogomas No. 240 Malang, Jawa Timur
P. +62 341 804 318 (Hunting)
F. +62 341 480 435
E. webmaster@umm.ac.id