

**PENGEMBANGAN MEDIA *BOARD GAME* BATAKO
“BANGUN KOTA KONGRUEN” MATERI KONGRUEN
MATA PELAJARAN MATEMATIKA
KELAS V DI SEKOLAH DASAR**

SKRIPSI



**OLEH :
MUCHAMAD KASIH HAKIKI
NIM : 202010430311167**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MALANG
2024**

**PENGEMBANGAN MEDIA *BOARD GAME* BATAKO
“BANGUN KOTA KONGRUEN” MATERI KONGRUEN
MATA PELAJARAN MATEMATIKA
KELAS V DI SEKOLAH DASAR**

SKRIPSI

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



**OLEH :
MUCHAMAD KASIH HAKIKI
NIM : 202010430311167**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MALANG
2024**

LEMBAR PERSETUJUAN

**PENGEMBANGAN MEDIA *BOARD GAME* BATAKO
"BANGUN KOTA KONGRUEN" MATERI KONGRUEN
MATA PELAJARAN MATEMATIKA
KELAS V DI SEKOLAH DASAR**

**OLEH :
MUCHAMAD KASHI HAKIKI
NIM : 202010430311167**

Telah memenuhi persyaratan untuk dipertahankan
di depan dewan penguji dan disetujui
di Malang, 03 Juni 2024

Menyetujui,

Pembimbing 1



Ima Wahyu Putri Utami, S.Pd., M.Pd
NIDN : 0731039002

Pembimbing 2



Dian Fitri Nur Aini, M.Pd
NIDN : 0722018902

LEMBAR PENGESAHAN

PENGEMBANGAN MEDIA *BOARD GAME* BATAKO
"BANGUNKOTA KONGRUEN" MATERI KONGRUEN
MATA PELAJARAN MATEMATIKA
KELAS V DI SEKOLAH DASAR


MUCHAMAD KASIH HAKIKI

202010430311167

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, 21 Juni 2024

Dekan FKIP,


Prof. Dr. Trisakti Handayani, M.M.

Dewan Penguji :

1. Dr. Siti Fatimah Soenaryo, M.Pd
2. Tyas Deviana, M.Pd
3. Ima Wahyu Putri Utami, M.Pd
4. Dian Fitri Nur Aini, M.Pd

Tanda Tangan

1... 
2... 
3... 
4... 

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Muchamad Kasih Hakiki
Tempat, tanggal lahir : Pasuruan, 02 Agustus 2001
NIM : 202010430311167
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Dengan ini menyatakan dengan sebenar-benarnya bahwa :

1. Skripsi dengan judul “Pengembangan Media *Board game* Batako “Bangun Kota Kongruen” Materi Kongruen Mata Pelajaran Matematika Kelas V Di 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 dituliskan 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, 03 Juni 2024
Yang menyatakan,


Muchamad Kasih Hakiki
NIM 202010430311167

PERSEMBAHAN

Rasa syukur kepada Allah SWT yang telah memberikan Rahmat-Nya, dan hidayah-Nya dan Rasulullah SAW yang memberikan petunjuk ke jalan terang dan benar sehingga penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir Ini.

Kupersembahkan skripsi ini untuk :

1. Ayahanda Arifin dan ibundaku Sri Widayati yang aku sayangi dan aku patuhi, terima kasih atas semua yang telah beliau berikan dan dengan tulus ikhlas, membesarkan, menyayangi, membimbing, mendoakan, serta mendukung dan berkorban untuk masa depanku. Kalian selalu hadir dalam setiap Do'aku.
2. Adikku tersayang Muhammad Faril Fadilah serta Keluarga Besar ku , terima kasih atas kasih sayang, dukungan, nasehat dan semangatnya selama ini. Karena kalian aku bisa sampai berdiri sejauh ini.
3. Sahabat-sahabatku seperjuangan penghuni kos pojok dan teman- teman yang telah membantu terselesainya skripsi ini yang tak bisa saya sebutkan satu persatu, terima kasih atas motivasinya, terima kasih atas semua yang sudah diberikan untukku dengan tulus dan ikhlas.

ABSTRAK

Kasih Hakiki, M. 2024. *Pengembangan media board game Batako "Bangun Kota Kongruen" materi kongruen mata pelajaran matematika kelas V di Sekolah Dasar*. Skripsi, Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar, FKIP Universitas Muhammadiyah Malang. Pembimbing : (I) Ima Wahyu Putri Utami, S.P.d., M.P.d (II) Dian Fitri Nur Aini, M.P.d

Kata Kunci : *Board game*, Sekolah Dasar, Kongruen, Batako

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran dalam bentuk *board game* bernama "Batako 'Bangun Kota Kongruen'" yang dirancang khusus untuk materi kongruen pada mata pelajaran matematika kelas V di Sekolah Dasar. Latar belakang penelitian ini adalah kebutuhan akan media pembelajaran yang interaktif dan menarik guna meningkatkan pemahaman siswa terhadap konsep kongruen. Metodologi yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan (Research and Development) yang mencakup tahap analisis kebutuhan, perancangan, pengembangan, serta uji coba produk dan evaluasi.

Penelitian ini dilaksanakan di SDN Sentul I Purwodadi, Pasuruan. Merupakan penelitian pengembangan (Research and Development) dengan model pengembangan ADDIE. Obyek penelitian adalah media pembelajaran berbentuk board game dengan nama BATAKO "Bangun Kota Kongruen". Tahapan penelitian meliputi (1) Analisis, (2) Desain, (3) Pengembangan, (4) Implementasi, (5) Evaluasi. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah wawancara, observasi, angket kuisioner, tes evaluasi dan dokumentasi. Teknik pengumpulan data angket kuisioner untuk validator ahli materi, ahli media memasuki tahapan analisis pengembangan. Teknik pengumpulan data berupa angket untuk respon guru, respon peserta didik dan soal evaluasi memasuki tahapan evaluasi sumatif.

Hasil penelitian ini adalah media pembelajaran board game BATAKO "Bangun Kota Kongruen", dengan persentase kelayakan (1) validator ahli materi pembelajaran mencapai 85,7% dengan kategori sangat layak, (2) validator ahli media pembelajaran adalah 96,1% dengan kategori sangat layak, (3) Respon peserta didik pada media pembelajaran mendapatkan persentase 97,5 % pada media pembelajaran dengan nilai rata-rata soal evaluasi adalah 81,8, (4) Angket respon guru terhadap media pembelajaran mencapai 95,4%. Kesimpulan bahwa media pembelajaran BATAKO "Bangun Kota Kongruen" valid untuk digunakan dalam proses pembelajaran dan dapat berpengaruh pada hasil belajar peserta didik di SDN Sentul I Purwodadi, Pasuruan.

ABSTRACT

Kasih Hakiki, M. (2024). Development of the Batako "Build the Congruent City" *board game* for congruence material in fifth-grade mathematics at elementary schools. Thesis, Department of Elementary School Teacher Education, FKIP Universitas Muhammadiyah Malang. Advisors: (I) Ima Wahyu Putri Utami, S.Pd., M.Pd., (II) Dian Fitri Nur Aini, M.Pd.

Keywords: Board game, Elementary School, Congruence, Batako

The research aims to develop a learning medium in the form of a board game named BATAKO 'Bangun Kota Kongruen' designed specifically for congruent materials on the subjects of grade V mathematics at Elementary School. The background of this research is the need for interactive and interesting learning media to improve students' understanding of congruent concepts. The Methodology used in this study is research and development (Research and Development) which includes the stage of analysis of needs, design, development, and product implementation and evaluations.

This research was conducted at SDN Sentul I Purwodadi, Pasuruan. Research and Development (ADDIE) development model. The object of the study is a board game learning medium under the name BATAKO "Bangun Kota Kongruen". The research phases include (1) Analysis, (2) Design, (3) Development, (4) Implementation, (5) Evaluation. Used data collection techniques are interviews, observations, questionnaires, evaluation tests and documentation. The questionnaire data collection technique for the validator of material experts, media experts enter the stage of development analysis. The data collection technique is in the form of a hacket for teacher response, learners' response and evaluation question entering the sumative evaluation stage.

The result of this study is the BATAKO board game learning media "Bangun Kota Kongruen", with a percentage of eligibility (1) the teaching material expert validator reached 85.7% with a very decent category, (2) the learning media expert validator was 96.1% with a very decent category, (3) the learners response to the learning media earned a percentage of 97.5% on the learning media with the average value of evaluation questions was 81.8, (4) the teacher response to the learning media reached 95.4%. The conclusion that the BATAKO learning media "Bangun Kota Kongruen" is valid for use in the learning process and can affect the learning outcomes of learners at SDN Sentul I Purwodadi, Pasuruan.

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadirat Allah Subhanahu Wa Ta'ala penulis panjatkan karena hanya berkat rahmat, hidayah dan inayahNya skripsi dengan “Pengembangan Media *Board game* Batako “Bangun Kota Kongruen” Materi Kongruen Mata Pelajaran Matematika Kelas V di Sekolah Dasar” dapat terselesaikan dengan baik. Sholawat serta salam tidak luput selalu tercurahkan kepada junjungan kita, Nabiullah Muhammad SAW.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini dapat diselesaikan berkat bimbingan, bantuan dan dorongan dari berbagai pihak. Dengan segala kerendahan hati penulis mengucapkan banyak terimakasih kepada yang terhormat:

1. Ima Wahyu Putri Utami, M.Pd selaku Dosen Pembimbing I yang telah memberikan bimbingan, motivasi dan kesabaran dalam membimbing penulis.
2. Dian Fitri Nur Aini, M.Pd selaku Dosen Pembimbing II yang telah sabar memberikan arahan, masukan, dan bimbingan dalam membimbing penulis.
3. Ibu Dr. Beti Istanti Suwandayani, S.Pd., M.Pd. dan ibu Maharani Putri Kumalasan, M.Pd. yang berkenan meluangkan waktu untuk memvalidasi materi serta media pada penelitian ini.
4. Ibu Yuni Pujiastutik, S.Pd selaku kepala UPT Satuan Pendidikan SDN Sentul I yang telah memberikan kesempatan dan waktu untuk penulis melakukan penelitian di sekolah yang ibu pimpin.
5. Ayahanda Arifin, ibunda Sri Widayati beserta keluarga besar yang telah senantiasa mendoakan penulis dalam menuntut ilmu.
6. Semua pihak yang terkait yang tidak mungkin dapat penulis sebutkan satu per satu.

Semoga apa yang telah diberikan kepada peneliti, senantiasa mendapatkan balasan yang setimpal dari Allah SWT. Penulis sadar bahwa penelitian ini masih belum sempurna maka penulis mengharapkan saran dan kritik yang membangun. Akhirnya penulis berharap semoga skripsi ini bermanfaat bagi peneliti lain maupun bagi orang lain yang membacanya saat ini ataupun di kemudian hari.

Malang, 03 Juni 2024

Penulis

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 I.....	1
PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah	5
C. Tujuan Penelitian & Pengembangan.....	5
D. Spesifikasi Produk yang diharapkan.....	5
E. Pentingnya Penelitian dan Pengembangan	7
F. Asumsi dan Keterbatasan Penelitian dan Pengembangan	8
G. Definisi Operasional	8
BAB II	10
KAJIAN PUSTAKA	10
A. Kajian Teori	10
B. Kajian Penelitian yang Relevan	26
C. Kerangka Pikir	30
BAB III.....	31
METODE PENELITIAN & PENGEMBANGAN.....	31
A. Model Penelitian dan Pengembangan	31
B. Prosedur Penelitian dan Pengembangan	33
C. Pengembangan Produk Awal.....	37
D. Uji Coba Produk.....	38
E. Jenis Data	38
F. Tempat dan Waktu Penelitian	38
G. Teknik Pengumpulan Data.....	39
H. Instrumen Penelitian	40
I. Teknik Analisis Data	44
BAB IV	46
HASIL DAN PEMBAHASAN	46
A. Hasil Penelitian	46
B. Pembahasan	69
BAB V.....	73
PENUTUP.....	73
A. Kesimpulan.....	73
B. Saran	73

DAFTAR PUSTAKA 75
LAMPIRAN..... 78



DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Penelitian Relevan	28
Tabel 3.1 Pedoman Wawancara.....	40
Tabel 3.2 Kisi-kisi Pedoman Observasi.....	41
Tabel 3.3 Kriteria Pengisi Angket Validasi	41
Tabel 3.4 Kisi-kisi Instrumen Validasi Ahli Media.....	42
Tabel 3.5 Kisi-kisi Instrumen Validasi Ahli Materi	42
Tabel 3.6 Kisi-kisi Pedoman Angket Guru.....	43
Tabel 3.7 Kisi-kisi Pedoman Angket Peserta Didik	43
Tabel 3.8 Pedoman Dokumentasi	43
Tabel 3.9 Pedoman Skor Penilaian Skala Likert	45
Tabel 3.10 Rentang Nilai Angkat	45
Tabel 4.1 Indikator, cp dan tp	50
Tabel 4.2 Desain awal <i>board game</i>	51
Tabel 4.3 Pembuatan Board Game	53
Tabel 4.4 Hasil Validasi Ahli Materi.....	55
Tabel 4.5 Validasi Materi Sebelum dan Sesudah Revisi	57
Tabel 4.6 Hasil Validasi Ahli Media	58
Tabel 4.7 Hasil Validasi Media Sebelum dan Sesudah Revisi	59
Tabel 4.8 Hasil Soal Evaluasi.....	68



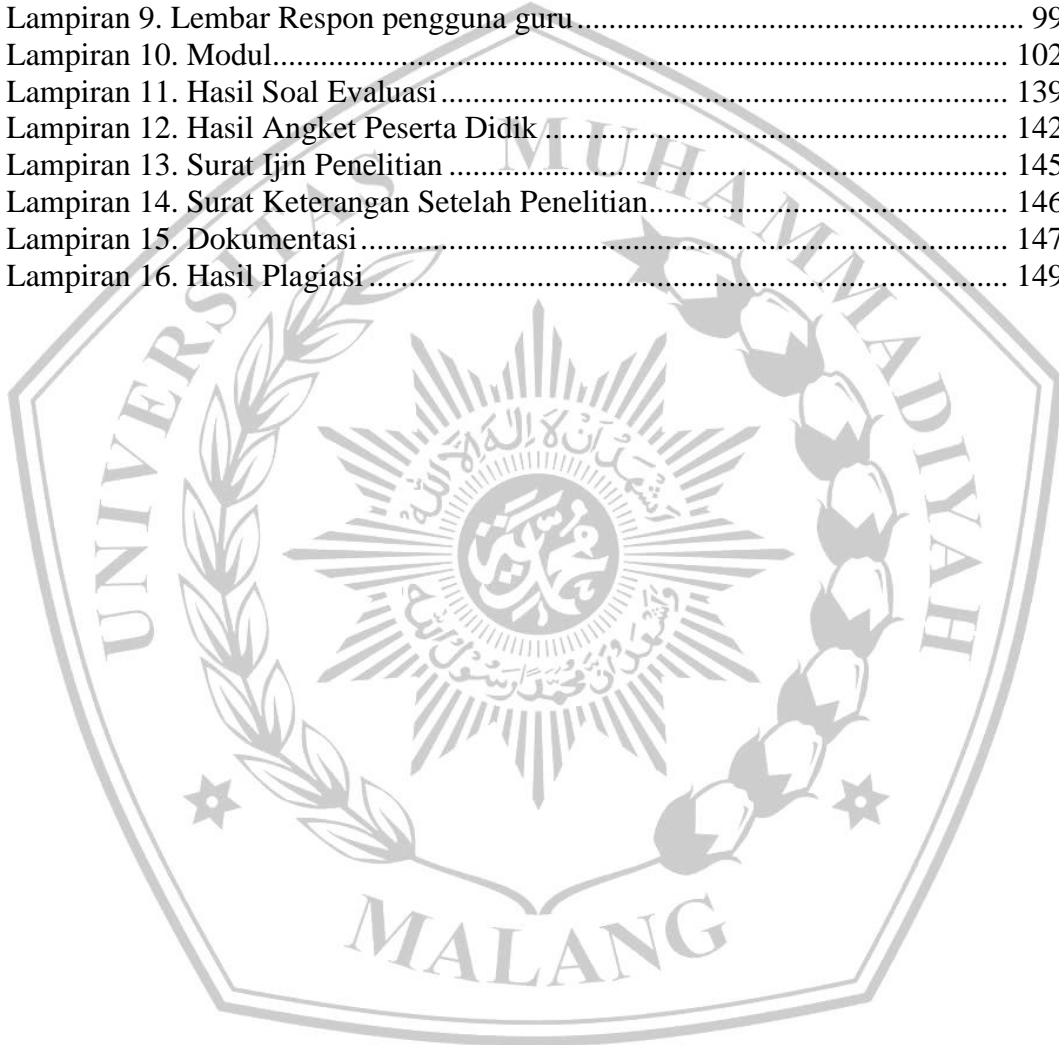
DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Segitiga Kongruen sisi-sudut-sisi	13
Gambar 2.2 Segitiga Kongruen sudut-sisi-sudut	13
Gambar 2.3 Segitiga Kongruen sisi-sisi-sisi.....	14
Gambar 2.4 Segitiga Kongruen sudut-sudut-sisi	14
Gambar 2.5 Segitiga Kongruen sudut-sudut-sisi	14
Gambar 2.6 Segitiga Kongruen sudut-sudut-sisi	15
Gambar 2.7 Segitiga Kongruen sudut-sudut-sisi	15
Gambar 2.8 Segitiga Kongruen sudut-sudut-sisi	16
Gambar 2.5 Kerangka Pikir	30
Gambar 3.1 Tahapan Pengembangan Model ADDIE (Branch, 2009) dalam (Mardhotillah & Rakimahwati, 2021)	32
Gambar 4.2 Peserta didik mengerjakan LKPD	62
Gambar 4.3 Implementasi media pembelajaran <i>board game</i> BATAKO.....	63
Gambar 4.4 Guru membimbing pengukuran	63
Gambar 4.5 Guru membimbing peserta didik menyajikan hasil diskusi.....	63
Gambar 4.6 Guru membimbing peserta didik melakukan tanya jawab.....	64
Gambar 4.7 peserta didik mengerjakan soal evaluasi	65



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Hasil Observasi Awal Penelitian	78
Lampiran 2. Hasil Wawancara Awal Guru	80
Lampiran 3. Hasil Observasi Penggunaan Media	83
Lampiran 4. Hasil Wawancara Penggunaan Media	85
Lampiran 5. Instrumen Validator Ahli Materi	87
Lampiran 6. Instrumen Validator Ahli Materi	90
Lampiran 7. Instrumen Validator Ahli Media.....	93
Lampiran 8. Instrumen Validator Ahli Media.....	96
Lampiran 9. Lembar Respon pengguna guru	99
Lampiran 10. Modul.....	102
Lampiran 11. Hasil Soal Evaluasi.....	139
Lampiran 12. Hasil Angket Peserta Didik	142
Lampiran 13. Surat Ijin Penelitian	145
Lampiran 14. Surat Keterangan Setelah Penelitian.....	146
Lampiran 15. Dokumentasi.....	147
Lampiran 16. Hasil Plagiasi	149



DAFTAR PUSTAKA

- Budiman, A., Wahyuni, L. S., & Bantun, S. (2019). Perancangan Sistem Informasi Pencarian Dan Pemesanan Rumah Kos Berbasis Web (Studi Kasus: Kota Bandar Lampung). *Jurnal Tekno Kompak*, 13(2), 24–30.
- Dr. Abdul Wahab, M. S., Junaedi, S. P. M. P., Didik Efendi, M. P., Hendri Prastyo, M. P. M., Dewi Purnama Sari, M. P., Dr. Andi Syukriani, S. P. M. P., Rani Febriyani, M. P., Natalia Rosalina Rawa, M. P., Dra. Louise M. Saija, M. P., & Agung Wicaksono, M. P. (2021). *Media Pembelajaran Matematika*. Yayasan Penerbit Muhammad Zaini. <https://books.google.co.id/books?id=tp9CEAAAQBAJ>
- Dwiyogo, W. D. (2022). *Pembelajaran visioner*. Bumi Aksara.
- Herlina, V. (2019). *Panduan praktis mengolah data kuesioner menggunakan SPSS*. Elex Media Komputindo.
- Hidayat, F., & Nizar, M. (2021). 2. Evaluasi kep. *Jurnal Inovasi Pendidikan Agama Islam (JIPAI)*, 1(1), 28–38.
- Hijriati, P. R. (2021). Proses Belajar Anak Usia 0 Sampai 12 Tahun Berdasarkan Karakteristik Perkembangannya. *Bunayya : Jurnal Pendidikan Anak*, 7(1), 152. <https://doi.org/10.22373/bunayya.v7i1.9295>
- ILMU, T. I. M. K. (2020). *Rumus Pocket Matematika SMP/MTs Kelas 7, 8, 9*. Gramedia Widiasarana Indonesia. <https://books.google.co.id/books?id=xBoIEAAAQBAJ>
- Kurniasih, R., & Hakim, D. L. (2019). Berpikir kritis siswa dalam materi segiempat. *Prosiding Sesiomadika*, 2(1e), 1135–1145. <https://journal.unsika.ac.id/index.php/sesiomadika/article/view/2911>, diakses Kamis 4 Maret 2021 pukul 16:52:02 WIB
- Laely, F. (2020). *Geometri dan Pengukuran*. Fakultas Agama Islam Universitas Muhammadiyah Jakarta.
- Laily, A., Jalal, F., & Karnadi, K. (2019). Peningkatan Kemampuan Konsep Matematika Awal Anak Usia 4-5 Tahun melalui Media Papan Semat. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(2), 396. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v3i2.214>
- Maghfiroh, Z. L. (2022). Persepsi Santri Terhadap Penerapan Podcast Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Arab Berbasis Audio. *TA'LIM: Jurnal Multidisiplin Ilmu*, 1(1), 37–50.
- Mardhotillah, H., & Rakimahwati, R. (2021). Pengembangan Game Interaktif Berbasis Android untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(2), 779–792. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i2.1361>
- Maryanti, E., Egok, A. S., & Febriandi, R. (2021). Pengembangan Media Board

- Games Berbasis Permainan Tradisional Egrang Batok untuk Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 4212–4226. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i5.1486>
- Mashuri, S. (2019). *Media pembelajaran matematika*. Deepublish.
- Matematika: Untuk Kelas IX SMP/MTs Semester Genap*. (2023). Penerbit P4I. <https://books.google.co.id/books?id=ppXgEAAAQBAJ>
- Mulyatiningsih, E. (2015). PENGEMBANGAN MODEL PEMBELAJARAN Endang. *Islamic Education Journal*, 35,110,114,120,121.
- Nugraha, W., Abdullah, A., Panjaitan, Y. M. P., Dwipa, I. G. N. B. A., Gumay, F. M. N., & Pangestian, D. O. (2021). Pengembangan Media Pelajaran Praktik: Simulasi Sistem Proteksi Kebakaran Aktif Dengan Menggunakan Aplikasi Android. *Journal of Airport Engineering Technology (JAET)*, 2(01), 27–32. <https://doi.org/10.52989/jaet.v2i01.45>
- Nurfadhillah, S. (2021). *Media pembelajaran di jenjang SD*. CV Jejak (Jejak Publisher).
- Nurfaizah, N., Maksum, A., & Wardhani, P. A. (2021). Pengembangan Board Game untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas IV SD. *Jurnal PGSD: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 14(2), 122–132. <https://doi.org/10.33369/pgsd.14.2.122-132>
- Pangastuti, R. (2019). Media Puzzle untuk Mengenal Bentuk Geometri. *JECED : Journal of Early Childhood Education and Development*, 1(1), 50–59. <https://doi.org/10.15642/jeced.v1i1.496>
- Parwati, N. N., Suryawan, I. P. P., & Apsari, R. A. (2023). *Belajar dan pembelajaran*. PT. RajaGrafindo Persada-Rajawali Pers.
- Pradana, Y. (2021). Perancangan Board Game Pancasila. *Untirta Civic Education Journal*, 6(1).
- Prambudi, E. Y., & Yunianta, T. N. H. (2020). Pengembangan Media Bus Race Algebra Pada Materi Bentuk Aljabar Untuk Siswa Kelas VII SMP. *Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika*, 4(1), 8–22. <https://doi.org/10.31004/cendekia.v4i1.150>
- Prayitno, A., Widayanti, F. D., & Pribadi, N. W. (2022). Desain Matematika Bermakna Untuk Penguatan Literasi Numerasi Siswa Smp. *EDU-MAT: Jurnal Pendidikan Matematika*, 10(2), 241. <https://doi.org/10.20527/edumat.v10i2.14174>
- Putri, I. A., & Anggapuspa, M. L. (2023). Perancangan Board Game Sebagai Media Pembelajaran Rukun Islam Untuk Anak Usia 9-12 Tahun. *Jurnal Barik*, 4(2), 227–241. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/JDKV/article/view/50760%0Ahttps://ejournal.unesa.ac.id/index.php/JDKV/article/download/50760/41592>
- Rahmadani, A., Ariyanto, A., Shofia Rohmah, N. N., Maftuhah Hidayati, Y., & Dessty, A. (2023). Model Problem Based Learning Berbasis Media

- Permainan Monopoli Dalam Meningkatkan Pemahaman Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Citra Bakti*, 10(1), 127–141. <https://doi.org/10.38048/jipcb.v10i1.1415>
- Ridwan, T., Hidayat, E., & Abidin, Z. (2020). Edugames N-Ram Untuk Pembelajaran Geometri Pada Anak Usia Dini. *Jurnal Teknoinfo*, 14(2), 89. <https://doi.org/10.33365/jti.v14i2.508>
- Rohani. (2020). Media Pembelajaran. *Repository.Uinsu*, 234. <https://books.google.com/books?hl=en&lr=&id=npLzDwAAQBAJ&oi=fnd&pg=PA1&dq=media+pembelajaran&ots=Nr8w9uLXRR&sig=dO9nzuMdeU76Gwa7wE2-xLcBB7I>
- Rohmah, S. N. (2021). *Strategi Pembelajaran Matematika*. UAD PRESS.
- Safitri, W. C. D. (2019). Efektivitas Media Board Game terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah pada Pembelajaran Tematik di SD. *Mimbar PSGD Undiksha*, 7(2), 72–78.
- Saputro, B. (2021). *Best Practices Penelitian Pengembangan (Research & Development) Bidang Manajemen Pendidikan IPA*. Academia Publication.
- Sugiyono. (2020). Metodologi Penelitian Kualitatif. In Metodologi Penelitian Kualitatif. In *Rake Sarasin* (Nomor March). <https://scholar.google.com/citations?user=O-B3eJYAAAAJ&hl=en>
- Ummah, S. K. (2021). *Media Pembelajaran Matematika* (Vol. 1). UMMPress.
- Wahyuni, D., Muntari, M., & Anwar, Y. A. S. (2022). Analisis Kemampuan Berpikir Logis Siswa Kelas XI MIPA SMA Negeri di Praya Selama Pembelajaran Daring. *Chemistry Education Practice*, 5(1), 10–16. <https://doi.org/10.29303/cep.v5i1.2788>
- Widiyatun, F., Sumarni, R. A., & Kumala, S. A. (2020). Pengembangan dan Validasi Kartu Domino Besan (Besaran dan Satuan). *Prosiding Seminar Nasional Sains*, 1(1), 58–64.
- Wulandari, I., Hendrian, J., Sari, I. P., Arumningtyas, F., Siahaan, R. B., & Yasin, H. (2020). Efektivitas Permainan Kartu sebagai Media Pembelajaran Matematika. *E-Dimas: Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat*, 11(2), 127–131. <https://doi.org/10.26877/e-dimas.v11i2.2513>
- Yayuk, E. (2019). *Pembelajaran Matematika Sekolah Dasar* (Vol. 1). UMMPress.



UNIVERSITAS
MUHAMMADIYAH
MALANG



FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

Program Studi 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 : MUCHAMAD KASIH HAKIKI
NIM : 202010430311167
Program Studi : PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
Judul Skripsi : PENGEMBANGAN MEDIA BOARD GAME BATAKO
"BANGUN KOTA KONGRUEN" MATERI KONGRUEN
MATA PELAJARAN MATEMATIKA KELAS V DI SEKOLAH
DASAR

Telah melakukan pengujian deteksi plagiasi dengan menggunakan akun Turnitin Universitas Muhammadiyah Malang. Hasil plagiasi yang diperoleh sebesar 21%. 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.

Malang, 11 Juni 2024
Tim Pelaksana Deteksi Plagiasi PGSD

Dian Ika Kusumaningtyas, M.Pd

Kaprodi PGSD

Bustanol Arifin, M.Pd



Kampus I
Jl. Bandung 1 Malang, Jawa Timur
P: +62 341 551 253 (Hunting)
F: +62 341 460 435

Kampus II
Jl. Bendungan, Sutami No 188 Malang, Jawa Timur
P: +62 341 551 149 (Hunting)
F: +62 341 582 060

Kampus III
Jl. Raya Tlogomas No 246 Malang, Jawa Timur
P: +62 341 464 319 (Hunting)
F: +62 341 460 435
E: webmaster@umm.ac.id

PENGEMBANGAN MEDIA BOARD GAME BATAKO "BANGUN KOTA KONGRUEN" MATERI KONGRUEN MATA PELAJARAN MATEMATIKA KELAS V DI SEKOLAH DASAR

ORIGINALITY REPORT

21%

SIMILARITY INDEX

19%

INTERNET SOURCES

9%

PUBLICATIONS

8%

STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1	repository.uin-suska.ac.id Internet Source	2%
2	eprints.umm.ac.id Internet Source	1%
3	docplayer.info Internet Source	1%
4	Submitted to Sriwijaya University Student Paper	1%
5	Nadia Nurfaizah, Arifin Maksum, Prayuningtyas Angger Wardhani. "Pengembangan Board Game untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas IV SD", Jurnal PGSD: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar, 2021 Publication	1%
6	jbasic.org Internet Source	1%

ejournal.unesa.ac.id