

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *BOARD GAME* JUMANJI
MATEMATIKA BERBASIS KERAGAMAN BUDAYA**

SKRIPSI

*Diajukan Guna Melengkapi Tugas-Tugas Dan Memenuhi Syarat-Syarat Guna
Mencapai Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)
Program Studi Pendidikan Matematika*

Oleh:

LELI MAHARANI
NPM. 1902030030



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA**

MEDAN

2023

MOTTO

“Allah tidak membebani seseorang melainkan sesuatu dengan kesanggupannya.”
(Q.S Al-Baqarah, 2:286)

“Hatiku tenang karena mengetahui bahwa apa yang melewatkanmu tidak akan pernah menjadi takdirku, dan apa yang ditakdirkan untukku tidak akan pernah melewatkanmu.”

-Umar bin Khattab-

“God has perfect timing, never early, never late. It takes a little patience and it takes a lot of faith, but it’s a worth the wait”

“Selalu ada harga dalam sebuah proses. Nikmati saja lelah-lelah itu. Lebarakan lagi rasa sabar itu. Semua yang kau investasikan untuk menjadikan dirimu serupa yang kau impikan, mungkin tidak akan selalu berjalan lancar. Tapi, gelombang-gelombang itu yang nanti bisa kau ceritakan”

-Boy Candra-

*“Orang lain ga akan paham struggle dan masa sulitnya kita, yang mereka ingin tahu hanya bagian success storiesnya aja. Jadi berjuanglah untuk diri sendiri meskipun gak akan ada yang tepuk tangan. Kelak diri kita dimasa depan akan sangat bangga dengan apa yang kita perjuangkan hari ini.
Jadi tetap berjuang ya.”*



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
Jl. Kapten Mukhtar Basri No.3 Telp.(061)6619056 Medan 20238
Website: <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: fkip@umsu.ac.id

BERITA ACARA

Ujian Mempertahankan Skripsi Sarjana Bagi Mahasiswa Program Strata-1
Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Panitia Ujian Skripsi Strata-1 Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan dalam sidangnya yang diselenggarakan pada hari Selasa, Tanggal 18 Juli 2023 pada pukul 08.30 WIB sampai dengan selesai. Setelah mendengar, memperhatikan, dan memutuskan bahwa:

Nama : Leli Maharani
NPM : 1902030030
Program Studi : Pendidikan Matematika
Judul Skripsi : Pengembangan Media Pembelajaran *Board Game* Jumanji Matematika Berbasis Keragaman Budaya

Ditetapkan : (**A**) Lulus Yudisium
() Lulus Bersyarat
() Memperbaiki Skripsi
() Tidak Lulus

Dengan diterimanya skripsi ini, sudah lulus dari ujian Komprehensif, berhak memakai gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd).

PANITIA PELAKSANA

Ketua

Dra. Hj. Syamsuyurnita, M.Pd.



Sekretaris

Dr. Hj. Dewi Kesuma Nasution, M. Hum.

ANGGOTA PENGUJI:

1. Rahmat Mushlihuddin, S.Pd., M.Pd
2. Nur 'Afifah, S.Pd., M.Pd
3. Surya Wisada Dachi, S.Pd., M.Pd

1.
2.
3.



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
Jl. Kapten Mukhtar Basri No.3 Telp.(061)6619056 Medan 20238
Website: <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: fkip@umsu.ac.id

LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Skripsi yang diajukan oleh mahasiswa di bawah ini:

Nama Lengkap : Leli Maharani
NPM : 1902030030
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Program Studi : Pendidikan Matematika
Judul Skripsi : Pengembangan Media Pembelajaran *Board Game* Jumanji
Matematika Berbasis Keragaman Budaya

Sudah layak di sidangkan.

Medan, Juni 2023

Disetujui oleh:
Dosen Pembimbing

Surya Wisada Dachi, S.Pd., M.Pd

Diketahui Oleh:

Dekan FKIP

Dra. Hj. Syamsuyurnita, M.Pd

Ketua Program Studi
Pendidikan Matematika

Dr. Tua Halomoan Harahap, S.Pd., M.Pd



BERITA ACARA BIMBINGAN SKRIPSI

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Nama : Leli Maharani
NPM : 1902030030
Program Studi : Pendidikan Matematika
Judul Skripsi : Pengembangan Media Pembelajaran *Board Game* Jumanji
Matematika Berbasis Keragaman Budaya
Nama Pembimbing : Surya Wisada Dachi, S.Pd., M.Pd.

Tanggal	Deskripsi Hasil Bimbingan Skripsi	Tanda Tangan
16-Mei-2023	Bimbingan Produk <i>Board Game</i> Jumanji matematika	
22-Mei-2023	Perbaiki Angket	
26-Mei-2023	Tambahkan keterangan pada penilaian validator	
30-Mei-2023	Perbaiki penulisan bab IV, tambahkan diagram batang	
6-Juni-2023	Perbaiki Kesimpulan	
13-Juni-2023	Daftar pustaka tambahkan dosen prodi matematika	
20-Juni-2023	ACC SIDANG.	

Medan, Juni 2023

Diketahui/Disetujui,
Ketua Prodi Pendidikan Matematika

(Dr. Tua Halomoan Harahap, S.Pd., M.Pd)

Dosen Pembimbing

(Surya Wisada Dachi, S.Pd., M.Pd)



PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Saya yang bertandatangan dibawah ini:

Nama : Leli Maharani
NPM : 1902030030
Program Studi : Pendidikan Matematika
Judul Skripsi : Pengembangan Media Pembelajaran *Board Game* Jumanji
Matematika Berbasis Keragaman Budaya

Dengan ini saya menyatakan bahwa:

1. Penelitian yang saya lakukan dengan judul diatas belum pernah diteliti di Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara, maupun di tempat lain.
2. Penelitian ini saya lakukan dengan sendirinya tanpa ada bantuan dari pihak manapun dengan kata lain penelitian ini tidak saya tempahkan (dibuat) oleh orang lain dan juga tidak terdorong *Plagiat*.
3. Apabila point 1 dan 2 di atas saya langgar maka saya bersedia untuk dilakukan pembatalan terhadap penelitian tersebut dan saya bersedia mengulang kembali mengajukan judul penelitian yang baru dengan catatan seminar kembali.

Demikianlah surat pernyataan ini saya perbuat tanpa ada paksaan dari pihak manapun juga, dan dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Medan, 01 Agustus 2023
Hormat Saya
Yang Membuat Pernyataan,



Leli Maharani

ABSTRAK

Leli Maharani, 1902030030, Pengembangan Media Pembelajaran *Board Game* Jumanji Matematika Berbasis Keragaman Budaya. Skripsi: Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Sumatera Utara.

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan media pembelajaran berbasis keragaman budaya. Tujuan penelitian ini untuk mengetahui bagaimana pengembangan media pembelajaran *board game* Jumanji Matematika berbasis keragaman budaya, selain itu juga untuk mengetahui tingkat kelayakan media pembelajaran berbasis keragaman budaya, serta untuk mengetahui respon siswa terhadap ketertarikan pada media pembelajaran yang dikembangkan. Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah model pengembangan *ADDIE* yang terdiri dari lima tahapan yaitu analisis, desain, pengembangan, implementasi dan evaluasi. Pada tahapan implementasi peneliti melakukan uji coba produk pada satu kelas yaitu kelas VII-B dengan jumlah siswa 21 orang. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa media pembelajaran *board game* Jumanji Matematika berbasis keragaman budaya yang dikembangkan memiliki tingkat kevalidan 3,07 oleh ahli media, untuk penilaian materi diperoleh nilai 4 dengan kategori sangat valid, sedangkan tingkat kepratisan berada pada kategori sangat praktis dengan nilai rata-rata 3,62.

Kata kunci: *Board Game* Jumanji, Keragaman Budaya, Media Pembelajaran Matematika

ABSTRACT

Leli Maharani, 1902030030, Development of Jumanji Mathematics Board Game Learning Media Based on Cultural Diversity. Thesis: Faculty of Teaching and Education, University of North Sumatra.

This research is a research on the development of learning media based on cultural diversity. The purpose of this research is to find out how the development of Jumanji Mathematics board game learning media is based on cultural diversity, besides that it is also to find out the practicality of learning media based on cultural diversity, and to find out students' responses to interest on the developed learning media. The development model used in this study is the ADDIE development model which consists of five stages, namely analysis, design, development, implementation and evaluation. at the implementation stage the researcher conducted a product trial in one class, namely class VII-B with a of 21 students. The results of this study indicate that the Jumanji Mathematics board game learning media based on cultural diversity which was developed has a validity level of 3.07 by media experts, for material assessment a score of 4 is obtained with a very valid category, while the practicality level is at very practical category with an average value of 3.62.

Keywords: Jumanji Board Game, Cultural Diversity, Mathematics Learning Media

KATA PENGANTAR



Assalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Alhamdulillah Rabbi Alamin, segala puji syukur tiada hentinya panulis hanturkan kepada Allah SWT yang Maha pemberi petunjuk, anugrah, dan nikmat yang diberikan-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini yang berjudul **“Pengembangan Media Pembelajaran *Board Game* Jumaji Matematika Berbasis Keragaman Budaya”**. Allahumma Shalli A’ala Sayyidina Muhammad, penulis curahkan kehadiran junjungan umat, pemberi syafa’at, penuntun jalan kebajikan, penerang dimuka bumi ini, seorang manusia pilihan dan teladan kita, Rasullulah SAW, beserta keluarga, para sahabat, dan pengikut beliau hingga akhir zaman.

Penulis sangat berhutang budi pada semua pihak yang telah mendukung dalam penyusunan skripsi ini, sehingga sewajarnya bila pada kesempatan ini penulis mengucapkan terima kasih kepada pihak-pihak yang, memberkan semangat dan bantuan, baik secara material maupun spiritual. Oleh karena itu, penulis ucapkan terima kasih dan rasa hormat yang tidak terhingga dan teristimewa kepada ayahanda **SAPARIYANTO** dan ibunda tersayang **KHODIJAH**, atas segala do’a dan pengorbananya yang telah melahirkan, mengasuh, memelihara, mendidik, dan membimbing penulis dengan penuh kasih sayang serta pengorbanan yang tidak terhitung sejak dalam kandungan. Semoga Allah SWT memberikan perlindungan, kesehatan, dan pahala yang berlipat ganda atas kebaikan yang telah diberikan kepada penulis selama ini.

Secara khusus penulis ingin menyampaikan terima kasih dan penghargaan yang setinggi-tingginya kepada:

1. Bapak **Prof. Dr. Agussani, M.AP** selaku Rektor Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
2. Ibu **Dra. Hj. Syamsuyurnita, M.Pd.** selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan.
3. Ibu **Dr. Hj. Dewi Kesuma Nasution, M.Hum.** selaku Wakil Dekan I Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan.
4. Bapak **Dr. Mandra Saragih, S.Pd., M.Hum.** selaku Wakil Dekan III Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan.
5. Bapak **Dr. Tua Halomoan Harahap S.Pd.** selaku Ketua Prodi Studi S1 Pendidikan Matematika Universitas Myhammadiyah Sumatera Utara.
6. Bapak **Surya Wisada Dachi, S.Pd., M.Pd.** selaku Dosen Pembimbing yang telah membimbing penulis untuk menyelesaikan skripsi ini.
7. Seluruh staf serta pegawai Fakultas Keguruan dan Ilmu pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
8. Kepada adik tersayang **Vemas Seftiawan** terima kasih atas do'a dan dukungannya yang diberikan kepada penulis selama ini.
9. Kepada seluruh keluarga saya terutama untuk abang **Susandi Jasman S.Sos** dan kakak **Mar'atul Qibtiyyah S.Sos** terima kasih untuk bimbingan dan semangat yang telah diberikan kepada penulis mulai dari awal kuliah hingga saat ini.
10. Terkhusus terimakasih kepada teman sekost saya **Sri Wahyuni** yang telah kebersamai penulis melewati hari-hari yang tak mudah selama proses

perkuliahan hingga pengerjaan skripsi. Terimakasih telah berkontribusi banyak dalam bentuk hal apapun.

11. Kepada sahabat terbaik saya **Neng (Fanisa), dan Bulek (Ella Elvionica)** terima kasih banyak atas kontribusinya yang tak kunjung habis dari awal hingga akhir perkuliahan ini. Terimakasih sudah meluangkan baik tenaga, waktu dan materi.
12. Kepada teman yang selalu setia menunggu di rumah **Elisa, Indah Sari dan Nurul Hidayah** terima kasih banyak dukungannya dan do'anya yang tak pernah kunjung habis untuk penulis.
13. Kepada seluruh teman-teman seperjuangan Pendidikan Matematika angkatan 2019 terutama kelas A Pagi yang selalu menjadi pemicu semangat perjuangan dalam menulis skripsi ini.

Tiada daya, upaya dan balasan yang dapat penulis berikan atas segala bentuk bantuan dalam penyusunan skripsi ini kecuali doa memohon kepada Allah SWT agar menjadikan seluruh aktivis Bapak, Ibu, Sudara dan Saudari bernilai amal ibadah di sisi-Nya. Aamiin Ya Rabbal Alamin.

Assalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Medan, Juni 2023

Penulis,

Leli Maharani

DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
ABSTRACT	ii
KATA PENGANTAR.....	iii
DAFTAR ISI.....	vi
DAFTAR GAMBAR.....	ix
DAFTAR TABEL	x
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah	5
C. Batasan Masalah.....	5
D. Rumusan Masalah	6
E. Tujuan penelitian.....	6
F. Manfaat Penelitian	7
BAB II LANDASAN TEOROTIS	8
A. Kerangka Teoritis.....	8
1. Pengertian Media Pembelajaran.....	8
2. Pemilihan Media Pembelajaran.....	9
3. Jenis-Jenis Media Pembelajaran	10
4. Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran.....	10
5. Keragaman Budaya	11
6. Rumah Adat Sumatera Utara	12
7. Media Pembelajaran <i>Board Game</i>	13
8. Kelebihan dan Kekurangan Media <i>Board Game</i>	15

9. Permainan Jumanji	16
B. Penelitian Relavan.....	17
C. Kerangka Konseptual	19
BAB III METODE PENELITIAN	20
A. Jenis Penelitian.....	20
B. Waktu dan Tempat Penelitian	20
1. Waktu Penelitian	20
2. Tempat penelitian.....	20
C. Subjek dan Objek Penelitian	21
D. Model Penelitian dan Pengembangan	21
E. Prosedur Penelitian.....	22
1. Analisis (<i>Analysis</i>)	22
2. Desain (<i>Design</i>).....	23
3. Pengembangan (<i>Development</i>).....	23
4. Implementasi (<i>Implementation</i>)	24
5. Evaluasi (<i>Evaluation</i>).....	24
F. Instrument Penelitian	24
G. Teknik Pengumpulan Data.....	28
H. Teknik Analisis Data.....	28
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	32
A. Hasil Penelitian	32
B. Pembahasan.....	48
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	51
A. Kesimpulan	51

B. Saran.....	52
DAFTAR PUSTAKA	53
LAMPIRAN	

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 Tahapan Penelitian	22
Gambar 3.2 Diagram Batang Hasil Validasi Ahli Media	42
Gambar 3.3 Diagram Batang Hasil Validasi Ahli Materi	43
Gambar 4.1 Papan Permainan Bagian Depan	36
Gambar 4.2 Papan Permainan Bagian Belakang.....	36
Gambar 4.3 Kartu Tantangan Bagian Depan Dan Belakang	37
Gambar 4.4 Kartu Bom Bagian Depan Dan Belakang	38
Gambar 4.5 Kartu Petunjuk Bagian Depan Dan Belakang	39
Gambar 4.6 Bagian Depan Kunci Jawaban.....	39
Gambar 4.7 Bagian Belakang Kunci Jawaban.....	40

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Lembar Instrumen Validasi Ahli Media	25
Tabel 3.2 Lembar Instrumen Validasi Ahli Materi	26
Tabel 3.3 Lembar Instrumen Respon Siswa	27
Tabel 3.4 Kriteria Tingkat Kevalidan	30
Tabel 3.5 Kategori Tingkat Kepraktisan	31
Tabel 4.1 Nama Validator	40
Tabel 4.2 Hasil Validasi Ahli Media.....	41
Tabel 4.3 Rata-Rata Hasil Validasi Ahli Media.....	41
Tabel 4.4 Hasil Validasi Ahli Materi	42
Tabel 4.5 Rata-Rata Hasil Validasi Ahli Materi	43
Tabel 4.6 Saran Perbaikan.....	44
Tabel 4.7 Hasil Revisi	44
Tabel 4.8 Deskripsi Respon Siswa.....	46

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Indonesia merupakan suatu bangsa yang terkenal dengan keanekaragaman budayanya. Setidaknya ada 470 kelompok etnis yang berbeda di Indonesia, 19 zona hukum adat yang berbeda, dan lebih dari 300 bahasa daerah yang digunakan oleh orang Indonesia. Karena keberagaman peradaban Indonesia yang berbeda-beda Indonesia dibagi menjadi wilayah budaya yang berbeda. Keanekaragaman Indonesia harus menjadi aset terbesarnya, yang patut disyukuri. Budaya adalah proses terus-menerus yang kadang-kadang mewariskan komponen nilai yang sangat penting dan menyatu (Faqih et al., 2021).

Di dunia Indonesia juga merupakan sebuah negara kepulauan terbesar. Indonesia mempunyai budaya yang kaya dan penduduk yang heterogen. Adanya akulturasi budaya yang tidak menghilangkan ciri satu sama lain tetapi justru memperkaya keragaman budaya Indonesia dan merupakan salah satu keunggulan keragaman tersebut dalam perkembangannya (Listyani, 2018).

Budaya mulai hilang sebagai ciri khas suatu bangsa di era globalisasi saat ini dikarenakan budaya barat lebih mendominasi dari budaya sendiri. Banyak anak-anak tidak menyadari betapa beragamnya budaya bangsa mereka sendiri. Misalnya, permainan tradisional yang sering dimainkan anak-anak pada 1990-an dan sesudahnya sekarang cukup jarang karena semuanya telah digantikan oleh aktivitas online. Sudah jelas dari fenomena ini menunjukkan bahwa nilai-nilai budaya mulai memudar.

Pendidikan dan budaya berjalan beriringan karena budaya adalah kesatuan yang mencakup semua yang terdapat pada masyarakat dan karena pendidikan adalah kebutuhan mendasar bagi setiap anggota masyarakat itu. Pendidikan dan kebudayaan berdampak signifikan terhadap pengembangan nilai-nilai luhur bangsa kita, yang berdampak pada pengembangan karakter yang berlandaskan nilai-nilai budaya luhur. Hasil belajar tertinggi dicapai melalui pembelajaran berbasis budaya, yang memungkinkan guru dan siswa berpartisipasi aktif berdasarkan budaya yang mereka kenal. (Wijayanto, 2018).

Perpaduan matematika dan budaya menunjukkan bagaimana matematika merupakan bagian dari budaya yang memiliki makna matematis yang realistis dan kontekstual. Untuk membuat pembelajaran matematika terlihat menarik dan tidak membosankan maka pembelajaran matematika berbasis budaya bisa dijadikan sebuah solusi yang dapat digunakan dalam pembelajaran. (Faqih et al., 2021).

Matematika merupakan salah satu mata pelajaran yang dapat diajarkan dengan menggunakan model rumah adat Sumatera Utara. Hal ini dimungkinkan karena ide-ide matematika hadir di masyarakat, khususnya di rumah adat Sumatera Utara, baik secara eksplisit maupun tidak langsung.

Pembelajaran matematika amat penting untuk membentuk dan meningkatkan kemampuan siswa dalam menyelesaikan masalah. Pembelajaran yang menantang bagi siswa mampu menjadi sebuah solusi untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam pemecahan masalah di kehidupan sehari-hari. Pemberian soal cerita yang ada pada kehidupan sehari-hari bisa dijadikan sebagai pembelajaran yang menantang. (Nur' Afifah, 2022)

Matematika dikenal dengan mata pelajaran yang bersifat abstrak. Kebanyakan guru masih menggunakan media pembelajaran berupa buku paket dan LKS serta tak jarang guru juga menggunakan power point yang hanya berisikan materi, rumus-rumus serta soal yang kurang mengaitkan dengan implementasi kehidupan sehari-hari dan penggunaan media pembelajaran masih kurang diterapkan dalam proses pembelajaran terutama dalam pembelajaran matematika. Siswa merasa bosan dan kurang tertarik pada pembelajaran karena kurangnya penggunaan media pembelajaran dalam pelaksanaan proses pembelajaran. Oleh karena itu, untuk meningkatkan daya tarik siswa terhadap pembelajaran dan mendukung jalannya proses pembelajaran maka diperlukan inovasi media pembelajaran.

Menurut Nurseto dalam (Sufri Mashuri, 2019) menyatakan bahwa kata “medium” merupakan jamak dari kata “media” dan secara harfiah diterjemahkan sebagai "perantara" atau "pengantar". Menurut Sanakay, media pembelajaran adalah instrumen yang dapat dimanfaatkan sebagai alat bantu pengajaran atau sebagai mediator dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan efektifitas dan efisiensi dalam mencapai tujuan pembelajaran. Menurut Sudjana dan Rivai, media pembelajaran dapat meningkatkan pengalaman belajar siswa di kelas, yang seharusnya dapat meningkatkan hasil belajar siswa. (Hasanah et al., 2021).

Board game merupakan jenis media edukasi yang dapat dibuat untuk pendukung dalam proses pembelajaran. Menurut (Perdana & Susanti, 2018), *Board Game* dapat dijadikan sebagai alat atau media pembelajaran secara berkelompok. Menurut Sadiman dalam (Putri & Setyadi, 2022) *Board Game* juga mempunyai komponen lain di kelas yang mungkin berdampak pada pembelajaran, seperti menyebarkan pengetahuan dan memperkuat kegiatan pembelajaran.

Media *Board Game* dapat dibuat semenarik mungkin untuk menarik perhatian siswa dan untuk meningkatkan aktivitas dalam pembelajaran serta dapat dimanfaatkan untuk meningkatkan komunikasi siswa. Beberapa peneliti, antara lain (Fransiska & Kurniasari, 2019), (Kurniawan Surya Prayoga, 2019) dan (ZUHRIYAH, 2019) telah membuat media *Board Game* Jumanji. Penelitian yang telah dilakukan oleh beberapa peneliti yang disebutkan menemukan fakta bahwa tampilan *Board Game* jumanji jika dibuat dengan gambar yang menarik, dapat meningkatkan hasil belajar dalam hal pengetahuan, dan memungkinkan siswa untuk menanggapi pertanyaan dengan cepat. (Putri & Setyadi, 2022).

Permainan papan atau *Board Game*, yang dibuat oleh sejumlah peneliti, bagaimanapun, masih memiliki kelemahan tertentu. Misalnya, tantangan yang digunakan tidak ditunjukkan, dan pembelajaran dalam permainan *Board Game* Jumanji masih menggunakan pembelajaran yang berbeda. Materi pada *Board Game* Jumanji juga telah dibuat dalam versi pembelajaran lain. Faktor-faktor yang disebutkan di atas memotivasi peneliti untuk membuat *Board Game* Jumanji yang pertama, yang berpusat pada keragaman etnis dalam pembelajaran matematika.

Budaya Sumatera Utara merupakan salah satu budaya yang dapat dikenalkan kepada siswa. Budaya dapat didefinisikan sebagai keidentikan dari kelompok masyarakat tertentu. Sebagai penduduk Sumatera Utara, adalah tanggung jawab kita untuk melestarikan keberadaan budaya lokal dan mendidik diri kita sendiri tentang budaya lain. Untuk melestarikan keragaman budaya Sumatera Utara dan memastikan bahwa siswa tidak melupakan budaya mereka sendiri, nuansa budaya yang ditawarkan tidak hanya digunakan untuk mengkaitkan konsep pembelajaran

tetapi juga untuk mendapatkan pengetahuan baru. Dari penjelasan di atas, peneliti memiliki tujuan untuk melakukan sebuah penelitian yang berjudul **“Pengembangan Media Pembelajaran *Board Game* Jumanji Matematika Berbasis Keragaman Budaya.”**

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, maka beberapa masalah yang timbul dapat diidentifikasi sebagai berikut:

1. Media pembelajaran yang digunakan siswa dalam proses pembelajaran masih menggunakan buku paket dan LKS serta tak jarang juga menggunakan power point yang hanya berisikan materi, rumus-rumus serta soal yang kurang mengaitkan dengan implementasi kehidupan sehari-hari.
2. Penggunaan media pembelajaran masih kurang dilaksanakan dalam proses pembelajaran terutama dalam matematika.
3. Perlunya inovasi media pembelajaran matematika yang mampu mengaitkan antara matematika dengan keragaman budaya.

C. Batasan Masalah

1. Produk yang dihasilkan berupa media pembelajaran *board game* Jumanji Matematika berbasis keragaman budaya Sumatera Utara.
2. Materi yang digunakan dalam penelitian ini adalah materi bangun datar.
3. Menggunakan salah satu keragaman budaya Sumatera Utara yaitu rumah adat yang terdiri dari Nias, Batak (Mandailing, Toba, Simalungun, Karo) sebagai sumber pengembangan media pembelajaran.

4. Penelitian hanya berfokus pada pengembangan media pembelajaran *board game* Jumanji Matematika berbasis keragaman budaya hingga mendapatkan validasi dari validator.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, maka penelitian ini dirumuskan sebagai berikut:

1. Bagaimana hasil dari pengembangan media pembelajaran *Board Game* Jumanji Matematika berbasis keragaman budaya?
2. Bagaimana respon siswa pada ketertarikan pengembangan media pembelajaran *Board Game* Jumanji Matematika berbasis keragaman budaya?
3. Bagaimana kelayakan dari media pembelajaran *Board Game* Jumanji Matematika berbasis keragaman budaya dalam pembelajaran matematika?

E. Tujuan Penelitian

1. Untuk melihat atau mengetahui bagaimana hasil dari pengembangan media pembelajaran *Board Game* Jumanji Matematika berbasis keragaman budaya.
2. Untuk melihat atau mengetahui respon siswa pada ketertarikan pengembangan media pembelajaran *Board Game* Jumanji Matematika berbasis keragaman budaya.
3. Untuk melihat atau mengetahui tingkat kelayakan dari media pembelajaran *Board Game* Jumanji Matematika berbasis keragaman budaya dalam pembelajaran matematika.

F. Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian ini terdiri dari manfaat teoritis dan manfaat praktis, manfaat tersebut yaitu:

1. Manfaat Teoritis

Diharapkan hasil dari penelitian ini mampu dijadikan sebagai informasi pembelajaran dalam dunia pendidikan terutama dalam pembelajaran matematika dan menjadi sebuah sumber tambahan pengetahuan serta dapat menanbah wawasan mengenai keragaman budaya khususnya keragaman budaya Sumatera Utara yaitu keragaman rumah adat.

2. Manfaat Praktis

- a. Melestarikan nilai-nilai budaya daerah Sumatera Utara khususnya pada rumah adat dan menumbuhkan nilai-nilai karakter siswa melalui pengenalan budaya daerah Sumatera Utara melalui rumah adat.
- b. Mampu membantu siswa dalam menyelesaikan masalah matematika yang ada dalam kehidupan sehari-hari.
- c. Bagi peneliti lain, dari hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi sebuah referensi yang relevan dalam melakukan penelitian sejenis dengan memperdalam dan memperluas ruang lingkup keragaman budaya yang ada.

BAB II

LANDASAN TEORITIS

A. Kerangka Teoritis

1. Pengertian Media Pembelajaran

Penggunaan media pembelajaran pada awal pembelajaran dapat membantu keefektifan dalam pembelajaran. Untuk mendorong terlaksananya proses pembelajaran diperlukan media pembelajaran, karena media pembelajaran merupakan alat bantu untuk membangkitkan pikiran, perasaan, perhatian, dan kemampuan atau keterampilan belajar siswa. (Dachi, 2018)

Penggunaan media secara kreatif dapat membantu siswa dalam belajar lebih efektif dan membuat mereka tampak lebih baik sesuai dengan tujuan yang harus dipenuhi. Terutama jika proses pembelajaran yang dilakukan Aktif, Inovatif, Kreatif, Efektif, dan Menyenangkan (PAIKEM). (Batubara et al., 2019)

Segala sesuatu yang digunakan untuk menyebarkan pengetahuan yang mungkin menarik minat, perasaan, dan perhatian siswa dianggap sebagai media pembelajaran. Hal ini memungkinkan komunikasi pembelajaran yang sukses dan efisien antara guru dan siswa. (Sufri Mashuri, 2019)

Menurut pendapat Briggs media pembelajaran adalah *‘the physical means of conveying instructional content, book, films, videotapes, ect’*. Briggs juga menyatakan bahwa media merupakan “Alat untuk memancing siswa agar terjadinya proses pembelajaran”. (Wulandari et al., 2019) .

Penggunaan media dalam proses belajar mengajar harus memperhatikan aspek positif dari pesan yang disampaikan, dan bahasa yang diunakan harus sederhana untuk dipahami dan santun dalam menyampaikan informasi. Sekalipun

pesan tersebut dibantah, seorang guru harus menjelaskannya dengan bahasa yang jelas agar siswa dapat memahaminya (Saifullah, 2021). Sehingga dapat disimpulkan media pembelajaran mencakup semua alat, lingkungan, dan kegiatan yang dapat digunakan untuk meningkatkan pengetahuan, kemampuan, dan pemahaman setiap siswa.

2. Pemilihan Media Pembelajaran

Pemilihan media pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran bukanlah hal yang mudah bagi seorang pendidik. Menurut (Sufri Mashuri, 2019) ada beberapa factor yang harus dipertimbangkan dalam menentukan media pembelajaran yang akan dipakai dalam proses belajar mengajar, yakni:

a. Rasional

Media pembelajaran yang digunakan pada proses belajar mengajar harus sesuai dengan materi dan mampu untuk dipikirkan serta masuk kedalam akal sipengguna.

b. Ilmiah

Media yang digunakan harus sesuai dengan perkembangan akal dan ilmu pengetahuan.

c. Ekonomis

Tidak banyak biaya yang diperlukan untuk membuat media pembelajaran, atau biayanya ditekan seminimal mungkin sambil tetap memproduksi media yang seefektif mungkin.

d. Praktis dan Efisien

Media pembelajaran yang digunakan mudah di dapat dan digunakan serta bisa dibawa kemana pun karena seorang guru kemungkinan mengajar lebih dari satu kelas dalam sehari.

3. Jenis-Jenis Media Pembelajaran

Menurut Arsyad sebagaimana yang dikutip dalam (Wahyuni & Yokhebed, 2019) menjelaskan bahwa jenis-jenis media pembelajaran, yaitu:

- a. Media berbasis manusia (guru, instruktur, tutor, main-peran, kegiatan kelompok, *field-trip*).
- b. Media berbasis cetak (buku, penuntun, buku latihan, alat bantu kerja, dan lembaran lepas).
- c. Media berbasis visual (buku, charta, grafik, peta, gambar, transparansi, *slide*).
- d. Media berbasis audio-visual (video, film, program *slide tape*, televisi).
- e. Media berbasis audio-visual (video, film, program *slide tape*, televisi).

4. Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran

- a. Menurut Kemp dan Dayton dalam kutipan (Isran Rasyid Karo-Karo S, 2018) menyatakan bahwa manfaat penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar yaitu:
 1. Dalam menyampaikan materi dapat disesuaikan dengan pembelajaran yang akan dilaksanakan.
 2. Proses belajar mengajar menjadi lebih menarik dan jelas.
 3. Proses belajar mengajar menjadi lebih aktif.
 4. Efisiensi dalam penggunaan waktu dan tenaga.
 5. Mampu meningkatkan kualitas hasil belajar siswa.
 6. Bisa melakukan proses belajar mengajar kapan saja dan dimana saja.
 7. Mampu menumbuhkan sikap positif siswa terhadap materi dan proses belajar mengajar.

8. Mengubah peran pengajar ke arah yang lebih baik dan produktif.

b. Fungsi Media Pembelajaran

Menurut Wina Sanjaya sebagaimana dikutip oleh (Aghni, 2018) media pembelajaran memiliki fungsi dalam proses belajar mengajar, yaitu:

1. Fungsi Komunikatif

Guru bisa menggunakan media pembelajaran untuk menyampaikan pesan kepada siswa dalam proses pembelajaran di kelas.

2. Fungsi Motivasi

Diharapkan dengan menggunakan media pembelajaran, siswa akan lebih termotivasi untuk belajar dan mendukung terciptanya sumber belajar yang tidak hanya memiliki komponen seni tetapi juga memfasilitasi pembelajaran siswa sehingga dapat meningkatkan minat belajar.

3. Fungsi Kebermaknaan

Pemanfaatan media pembelajaran diharapkan dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam mengkreasi dan menganalisis aspek kognitif tingkat tinggi, selain meningkatkan penambahan informasi berupa data dan fakta seiring pertumbuhan aspek kognitif tingkat rendah.

4. Fungsi Penyampaian Persepsi

Guru dapat menggunakan media pembelajaran untuk menyeimbangkan setiap perspektif siswa sehingga semua siswa dapat berbagi pemahaman yang sama tentang informasi yang disajikan. Fungsi Individualitas

Media pembelajaran memiliki fungsi melayani kebutuhan setiap individu yang memiliki minat dan gaya belajar yang berbeda.

5. Keragaman Budaya

Ada banyak keragaman etnis dan budaya di Indonesia. Kata "Buddhayah" dalam bahasa Sanskerta, yang mengacu pada segala sesuatu yang berkaitan

dengan akal dan pikiran manusia, adalah akar dari kata "budaya." Secara harfiah, budaya adalah cara hidup yang diwariskan dari satu generasi ke generasi berikutnya oleh sekelompok orang. (Antara et al., 2018)

Menurut Astuti & Purwoko sebagaimana yang diikuti dalam (Astuti et al., 2019) Pesan Budaya dapat disampaikan melalui proses belajar mengajar di dalam kelas dengan mengaitkan budaya yang mempunyai unsur matematika dalam pembelajaran. Jika pendidikan ditunjukkan untuk penguatan nilai-nilai budaya, maka program pendidikan yang harus sesuai terintegrasi dengan pengembangan nilai-nilai budaya lokal, termasuk melalui program pembelajaran di semua mata pelajaran termasuk pembelajaran matematika.

Menurut Ki Hajar Dewantara, sebagaimana yang diikuti dalam (Antara et al., 2018) menjelaskan bahwa hasil dari konflik manusia dengan alam dan era yang menunjukkan kemakmuran dan keberhasilan hidup masyarakat dalam mengatasi tantangan dan rintangan untuk mencapai kemakmuran, keamanan, dan kebahagiaan dalam hidup adalah budaya.

Maka dapat disimpulkan penggunaan media pembelajaran berbasis keanekaragaman budaya dapat digunakan sebagai solusi untuk menguatkan konsep yang dimiliki siswa terutama pada materi pembelajaran yang memiliki konsep abstrak seperti matematika.

6. Rumah Adat Sumatera Utara

Masyarakat Indonesia adalah orang yang beragam secara budaya, dan salah satu contohnya dapat diamati di rumah-rumah tradisional masing-masing suku di berbagai bagian negara. Rumah adat, menurut (Hariastuti, 2018) adalah struktur dengan fitur unik yang berfungsi sebagai tempat tinggal suku.

Sumatera Utara adalah sebuah provinsi yang memiliki berbagai macam suku dan etnis yang dimana suku asli Sumatera Utara adalah suku Melayu, Nias, Batak (Mandailing, Toba, Simalungun, Karo). Karena keberagaman suku ini lah Sumatera Utara mempunyai keragaman budaya mulai dari pakaian adat, makan khas, tarian, rumah adat, dan lainnya. (Nugroho et al., 2019)

Rumah adat merupakan simbol tingkat peradaban tertinggi suatu masyarakat. Rumah tradisional memiliki peran penting dalam sejarah, warisan, dan kemajuan sosial peradaban. Karena Indonesia adalah negara dengan banyak suku yang berbeda, rumah adat yang ada juga sangat beragam dengan kualitas dan kekhasan masing-masing. (Dp Silitonga et al., 2019).

Rumah adat Karo, rumah adat Nias, rumah adat Bolon, rumah adat Bagas Godang, rumah adat Pakpak, dan rumah adat Simalungun adalah beberapa rumah adat yang ada di Sumatera Utara. Untuk melestarikan budaya bangsa, bermacam-macam cara dapat dilakukan salah satunya adalah melalui pendidikan atau pembelajaran terhadap nilai-nilai budaya.

7. Media Pembelajaran *Board Game*

Media pembelajaran *Board Game* menurut Martim & Setiawan, sebagaimana dikutip oleh (Barik et al., 2022) yaitu jenis permainan di mana berbagai benda digunakan dan dipindahkan di sekitar lapangan atau papan yang telah diberi tanda sesuai dengan peraturan permainan.

Sedangkan menurut Rogerson, Gibbs, & Smith yang ada dalam kutipan (Mangundjaya, 2022) menyatakan bahwa *board game* adalah sebuah perangkat yang terbentuk secara digital ataupun non-digital dimana pada umumnya memanfaatkan papan, kartu, dadu, dan token lainnya dalam proses permainan. Maka dapat disimpulkan *board game* adalah sebuah alat permainan yang memiliki

komponen-komponen penyusun dimana komponen utamanya adalah papan dan dilengkapi dengan komponen pendukung lainnya yang dapat digunakan sebagai media penunjang dalam proses belajar mengajar.

Board game sudah ada sejak satu dekade untuk proses pengembangan diri. Namun demikian, *board game* pada masa kini masing digunakan sebagai permainan (*game*) daripada digunakan sebagai media pembelajaran. Hal ini dipengaruhi oleh kurangnya pemahaman terhadap manfaat dari *board game*.

Manfaat dan peranan *board game* menurut Limantara, sebagaimana yang dikutip dalam (Mangundjaya, 2022) yaitu:

1. Peraturan Permainan

Peraturan permainan sangat dibutuhkan agar siswa dapat belajar disiplin dan taat pada peraturan yang telah ditentukan agar alur permainan tetap terjaga dan berjalan lancar sehingga permainan lebih asyik.

2. Interaksi Sosial

Permainan yang bersifat kelompok dapat merangsang interaksi sosial antar siswa dimana dimulai dengan interaksi berkomunikasi, berkompetisi hingga berbagi peran satu sama lain.

3. Edukasi

Board game mengharapkan siswa untuk beraksi spontan dalam berfikir, memecahkan masalah, dan menentukan keputusan dalam permainan.

4. Simulasi Kehidupan

Mekanika permainan yang berbeda dapat membentuk hubungan timbal balik langsung antara pemain, yang berfungsi sebagai jenis instruksi kehidupan sosial tidak langsung.

5. Jejaring Generasi

Orang tua dan anak-anak dapat terhubung melalui permainan *board game*. Anak-anak dapat diawasi dan dididik oleh orang tua agar terhindar dari permainan yang berbahaya.

Menurut (Mangundjaya, 2022) manfaat lain dari *Board Game* adalah dapat menunjang kebutuhan pengembangan individu dalam beradaptasi pada Revolusi Industri 4.0. Sedangkan menurut Tiastuti, sebagaimana yang dikutip oleh (Wahyuningsih & Setyadi, 2020) menjelaskan bahwa penggunaan *Board Game* dapat membantu memudahkan siswa dalam mengingat serta memahami kembali materi yang telah diajarkan oleh guru melalui suasana yang nyaman. maka dapat disimpulkan penggunaan *Board Game* efektif digunakan untuk mengoptimalkan interaksi sosial, memiliki karakteristik yang menarik dan mampu mengoptimalkan interaksi sosial siswa, mampu menciptakan kegiatan pembelajaran yang menarik dan bersifat edukatif.

8. Kelebihan dan Kekurangan Media *Board Game*

Berikut ini merupakan kelebihan dan kekurangan media pembelajaran dalam bentuk permainan *Board Game*, yaitu:

1. Kelebihan

Media pembelajaran dalam bentuk permainan *Board Game* memiliki kelebihan yaitu:

- a. Permainan merupakan sesuatu yang menghibur dan menyenangkan untuk dilakukan.
- b. Permainan dapat menimbulkan adanya keikutsertaan dan keaktifan siswa untuk belajar.

- c. Permainan mampu memberikan umpan balik secara langsung.
- d. Permainan dapat dengan mudah dibuat dan diperbanyak.
- e. Permainan memungkinkan penerapan peran-peran ataupun konsep-konsep ke dalam situasi dan peranan yang sebenarnya di masyarakat.
- f. Permainan bersifat luwes.

2. Kekurangan

Media pembelajaran dalam bentuk permainan *Board Game* memiliki kekurangan, yaitu:

- a. Meskipun partisipasi semua siswa sangat penting untuk proses belajar mengajar sesukses dan seefisien mungkin, sebagian besar permainan hanya melibatkan sejumlah kecil pemain.
- b. Karena asyik, siswa kurang memperhatikan mengenai aturan atau teknik permainan.

9. Permainan Jumanji

Jumanji adalah adaptasi dari film thriller fantasi Amerika 1995. Berdasarkan buku tahun 1981 karya Chris Van Allsburg yang disutradarai Johnston, kisah film ini berkisar pada permainan magic di mana hewan-hewan tertentu akan muncul jika nama mereka tertulis di papan permainan. Jika salah satu pemain mencetak poin jumanji, permainan Jumanji berakhir. Mirip dengan permainan ular tangga, pemain akan melangkah dalam permainan jumanji dengan jumlah yang ditunjukkan pada dadu setelah menyelesaikan tugas berikut. Tantangan baru kemudian muncul di tengah permainan.

Setiap tantangan dari game Jumanji akan muncul di kehidupan nyata. Agar pemain dapat mengatasi kesulitan, mereka harus menyelesaikan permainan.

Dalam penelitian ini, permainan jumanji akan dimodifikasi untuk memasukkan papan dan tugas yang disesuaikan dengan instruksi matematika. Harus ada tiga hingga empat pemain di setiap grup, serta satu penjaga kartu kunci jawaban, dan setiap grup akan diberikan bidak atau gacuk yang akan bertindak sebagai penentu langkah dalam permainan. Serangkaian pertanyaan, mulai dari yang terendah hingga yang paling sulit, akan diberikan kepada masing-masing kelompok.

Setiap siswa akan memulai permainan dengan melakukan pelemparan dadu. Setelah siswa memperoleh angka dari pelemparan dadu maka siswa akan berjalan sesuai dengan angka yang terdapat pada dadu. Jika siswa berhenti pada kotak yang tertera kalimat perintah maka siswa harus melakukan perintah tersebut. Apabila siswa mengambil kartu yang sesuai dengan warna kartu tantangan yang telah diberikan lalu siswa tidak bias menjawab pertanyaan pada kartu tantangan maka siswa harus menjawab pertanyaan pada kartu bom. Jika siswa tidak dapat menjawab pertanyaan pada kartu bom maka siswa tidak diperkenan untuk jalan maju pada papan permainan. Semakin banyak poin yang didapat makan pemain akan segera sampai ke puncak sebagai pemenang.

B. Penelitian Relavan

Penelitian yang berjudul "Pengembangan Media Permainan Papan Jumanji Matematika pada Materi Bilangan SMP Kelas VII" oleh (Putri & Setyadi, 2022). Hasil penelitian menunjukkan bahwa media dapat digunakan. Berdasarkan hasil presentasi, media dapat dianggap valid dan praktis dengan validitas 79,67% dan kepraktisan 88,75% pada masing-masing kategori. Nilai signifikan 0,000 kurang dari 0,05 dengan rata-rata *posttest* lebih tinggi dari rata-rata *pretest*. Hal ini

dikuatkan dengan hasil jawaban siswa yang mendapat persentase 94,88% dalam kategori sangat baik, menunjukkan bahwa media *board game* jumanji matematika efektif untuk digunakan siswa tingkat SMP.

Penelitian yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Kontekstual Berbasis Budaya Untuk Siswa SMP” oleh (Wijayanto, 2018). Hasil validasi untuk media pembelajaran mendapat skor rata-rata 4,62 dinyatakan valid, dengan hasil uji coba didapat 1) Kepraktisan: Berdasarkan hasil pengamatan penerapan dalam pembelajara mendapat kategori sangat baik dengan rata-rata 4,28, dan respon siswa > 75% memberi respon baik. 2) Efektivitas: Kemampuan memecahkan masalah secara klasikal dengan nilai rata-rata > 75 melebihi 75% dari analisis hasil uji coba, dan hasil tes menunjukkan bahwa kemampuan rata-rata di kelas eksperimen lebih tinggi daripada rata-rata pada kelas kontrol. Sehingga didapat hasil media pembelajaran matematika kontekstual berbasis budaya yang valid, praktis dan efektif.

Penelitian yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Budaya Pada Mata Pelajaran Matematika” oleh (. et al., 2021). Berdasarkan tanggapan siswa, aspek tampilan multimedia interaktif mendapat skor 82% dalam kategori sangat baik, aspek penyajian materi pembelajaran mendapat skor 80% dalam kategori sangat baik, dan aspek manfaat mendapat skor 81% dalam kategori sangat baik. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa media interaktif berbasis budaya dalam pembelajaran matematika praktis untuk digunakan.

C. Kerangka Konseptual

Media pembelajaran adalah hal yang penting dalam proses kegiatan pembelajaran selain untuk mendukung kegiatan pembelajaran media pembelajaran dapat mempermudah pengajar atau guru dalam menyampaikan informasi materi pembelajaran. Media pembelajaran memiliki jenis-jenis media pembelajaran namun belum mengembangkan media pembelajaran yang bersifat permainan. Media yang digunakan guru berupa buku paket, LKS, dan terkadang menggunakan power point.. Beberapa siswa cenderung kurang tertarik dan kurang antusias dalam mengikuti proses belajar mengajar, sehingga menyebabkan siswa merasa bosan dan pasif.

Peneliti menentuka media pembelajaran yang akan dikembangkan. Media pembelajaran yang akan dikembangkan adalah media pembelajaran *Board Game* Jumanji Matematika Berbasisi Keragaman Budaya. Salah satu keragaman budaya yang akan digunakan adalah rumah adat dari Sumatera Utara. Peneliti melakukan perancangan desain media yang akan dikembangkan sesuai dengan rancangan yang sudah ditentukan. Media pembelajaran *Board Game* Jumanji Matematika Berbasisi Keragaman Budaya yang sudah divalidasi oleh tim ahli, dapat di uji ke lapangan. Diharapkan melalui hasil validasi dan saran serta masukan yang diberikan oleh validator dapat menjadikan media pembelajaran *Board Game* Jumanji Matematika Berbasisi Keragaman Budaya dapat layak untuk digunakan.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Salah satu cara untuk menemukan kebenaran melalui metode ilmiah adalah melalui penelitian, yang meliputi merumuskan masalah, membaca literatur yang relevan, melihat teori atau temuan penelitian dari masa lalu yang relevan dengan masalah yang sedang diteliti, merumuskan praduga atau hipotesis sesuai kebutuhan, mengumpulkan data, mengolah data, dan menarik kesimpulan. (Karunia Eka Lestari & Mokhammad Ridwan Yudhanegara, 2015).

Penelitian pengembangan R&D (*Research and Development*) digambarkan sebagai evaluasi sistematis terhadap desain, pengembangan, dan pertumbuhan proses produk, dan program pendidikan yang harus memenuhi persyaratan validasi, kepraktisan, dan efektivitas.

B. Waktu dan Tempat Penelitian

1. Waktu Penelitian

Waktu penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti pada tahun ajaran 2022/2023.

2. Tempat Penelitian

Penelitian ini dilakukan di Sekolah Menengah Pertama (SMP) Muhammadiyah 57 Medan yang berlokasi di Jalan Mustafa No.1, Glugur Darat I, Medan.

C. Subjek dan Objek Penelitian

Subjek penelitian dalam penelitian adalah siswa kelas VII-B SMP Muhammadiyah 57 Medan dan validator untuk melihat kelayakan media pembelajaran *board game* Jumanji Matematika berbasis keragaman budaya.

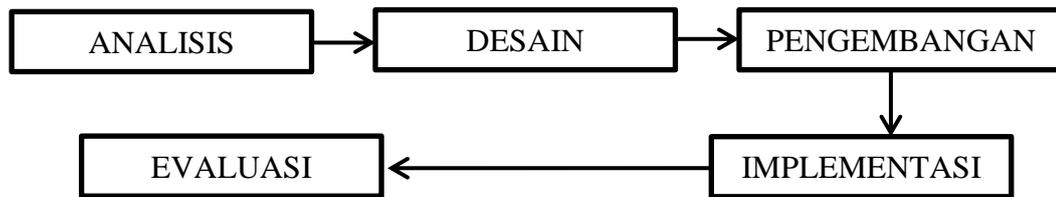
Objek dalam penelitian ini adalah Pengembangan Media Pembelajaran *Board Game* Jumanji Matematika Berbasis Keragaman Budaya.

D. Model Penelitian dan Pengembangan

Pendekatan penelitian dan pengembangan R&D (*Research and Development*) adalah salah satu jenis penelitian yang akan digunakan. Menurut (Sugiyono, 2013) metode penelitian dan pengembangan merupakan proses yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu sambil mengevaluasi kelayakan dan keefektifan.

ADDIE adalah model penelitian yang digunakan dalam penelitian dan pengembangan. Model pembelajaran *ADDIE* merupakan kerangka kerja untuk menciptakan pengalaman belajar yang didasarkan pada pendekatan sistem yang efektif dan efisien, proses yang interaktif, dan situasi di mana hasil evaluasi setiap tahap dapat membantu memajukan pembelajaran ke tahap berikutnya. Hasil kesimpulan dari satu fase adalah awal dari fase berikutnya.

Tahapan pada model *ADDIE* meliputi: Analisis (*Analyze*), Desain (*Design*), Pengembangan (*Development*), Implementasi (*Implementation*), Evaluasi (*Evaluation*). Bagan di bawah ini menunjukkan tahapan penelitian dengan menggunakan model *ADDIE*:



Gambar 3.1 Tahapan Penelitian

E. Prosedur Penelitian

Prosedur penelitian dan pengembangan menggunakan model yang dikembangkan oleh Robert Maribe Branch, berdasarkan landasan filosofi pendidikan penerapan *ADDIE* harus bersifat *student center*, inovatif, otentik dan inspiratif. Tahap tahapan pengembangan *ADDIE*, yaitu sebagai berikut:

1. Analisis (*Analyze*)

Tahap analisis digunakan untuk menetapkan perlunya pengembangan sumber belajar yang berupa *board game* Jumanji Matematika berbasis keragaman budaya. Penelitian pendahuluan akan dilakukan pada tahap ini, seperti mengamati keadaan fasilitas belajar. Pada tahap analisis ada dua tahap yaitu analisis kurikulum dan analisis kebutuhan.

Tahap pertama analisis kurikulum, yaitu menganalisis kurikulum yang digunakan, lalu membuat kompetensi dasar, seperti menghubungkan rumus keliling dan luas berbagai bentuk segiempat (persegi, persegi panjang, belah ketupat, layang-layang, dan trapesium) dan segitiga, merupakan tahap awal analisis kurikulum. Memecahkan masalah yang melibatkan luas dan keliling segitiga dan segiempat (persegi, persegi panjang, belah ketupat, layang-layang, dan trapesium) dalam konteks merupakan keterampilan dasar lainnya.

Tahap kedua adalah analisis kebutuhan, yaitu menganalisis siswa dengan media pembelajaran yang diterapkan di sekolah. Hasil analisis ini nantinya akan

menjadi pedoman untuk mengembangkan media pembelajaran yang akan dilakukan.

2. Desain (*Design*)

Di dalam tahap ini akan dilakukan perencanaan kerangka media pembelajaran yang akan dikembangkan. Produk yang dirancang pada tahap ini tidak terlepas dari data analisis kebutuhan. Tahap ini merupakan pembuatan media pembelajaran *Board Game* Jumanji Matematika berbasis keragaman budaya. Rancangan desain media pembelajaran akan dibuat sebaik dan semenarik mungkin agar menjadi media pembelajaran yang berkualitas.

3. Pengembangan (*Development*)

Tahap pengembangan adalah tahapan pengembangan yang dibuat berdasarkan hasil dari tahap desain yang menjadi produk awal berupa media pembelajaran *board game* jumanji matematika berbasis keragaman budaya. Adapaun langkah dalam pengembangan yang dilakukan yaitu:

a. Pengembangan desain produk

Produk yang dikembangkan yaitu media pembelajaran *board game* jumanji matematika berbasis keragaman budaya yang memiliki komponen berupa papan permainan, kartu tantangan (soal), kartu kunci jawaban, kartu bom, dan kartu petunjuk.

b. Validasi

Sebelum diujicobakan pada siswa, tujuan pada langkah ini adalah mengukur tingkat validitas media pembelajaran yang dihasilkan dan memperoleh saran perbaikan produk. Produk yang akan dikembangkan divalidasi oleh tim ahli media dan ahli materi.

c. Revisi

Produk yang sudah selesai divalidasi oleh tim validator dan sudah mendapatkan saran perbaikan, maka selanjutnya adalah melakukan revisi produk sesuai dengan kritik dan saran yang diberikan tim validator.

4. Implementasi (*Implementation*)

Implementasi media pembelajaran ke dalam proses pembelajaran di kelas merupakan tahap keempat. Dengan melibatkan siswa kelas VII-B SMP Muhammadiyah 57 Medan sebagai subjek uji, peneliti mampu mengevaluasi tingkat kepraktisan media pembelajaran yang dikembangkan menggunakan angket respon siswa.

5. Evaluasi (*Evaluation*)

Berdasarkan tahapan implementasi, media pembelajaran *Board Game* Jumanji Matematika berbasis keragaman budaya akan dilakukan perbaikan akhir jika terdapat saran perbaikan dari respon siswa.

F. Instrument Penelitian

Instrument penelitian digunakan untuk satu tujuan penelitian tertentu yang tidak dapat dipakai oleh peneliti yang lain, sehingga peneliti harus merancang sendiri instrument yang akan dipakai nantinya dalam penelitian. Menurut Purwanto dalam (Sukendra, 2020) untuk mengumpulkan data pada penelitian perlunya penggunaan instrument penelitian. Untuk penelitian ini instrument yang diterapkan dalam peneliti ini untuk mengumpulkan informasi data dalam bentuk angket yang dipakai untuk melihat kelayakan media dari validator dan kepraktisan

media melalui respon siswa. Berikut ini angket instrumen yang akan digunakan dalam penelitian yaitu:

a. Lembar Instrument Validasi Ahli Media

Valiator media dalam penelitian ini yaitu 2 orang dosen pendidikan matematika UMSU.

Tabel 3.1
Lembar Instrument Validasi Ahli Media

No	Kriteria	Pernyataan	Penilaian			
A	Tampilan	1. Media pembelajaran Matematika Memiliki tampilan yang indah dan rapi	1	2	3	4
		2. Tata letak gambar teratur	1	2	3	4
		3. Gambar yang ditampilkan jelas	1	2	3	4
		4. Tidak memerlukan keahlian khusus untuk menggunakannya	1	2	3	4
		5. Tampilan media pembelajaran matematika memotivasi siswa untuk belajar dan memahami	1	2	3	4
B	Materi Segiempat dan Segitiga	6. Kesesuaian materi segiempat dan segitiga ini membantu pengguna dalam memahami materi	1	2	3	4
		7. Dengan menggunakan media pembelajaran matematika pada materi segiempat dan segitiga tidak membingungkan	1	2	3	4
C	Tidak Ketinggalan Zaman	8. Media pembelajaran Matematika yang ditampilkan tidak kuno	1	2	3	4
		9. Komponen-komponen dalam media pembelajaran matematika tidak menghilangkan tujuan pembelajaran	1	2	3	4
D	Skala	10. Skala gambar dan tulisan sesuai dengan ukuran media pembelajaran matematika	1	2	3	4
E	Kualitas Teknik	11. Warna yang digunakan untuk gambar sesuai dengan realita	1	2	3	4

		12. Media pembelajaran matematika tidak mudah rusak	1	2	3	4
		13. Gambar tajam dan tidak kabur	1	2	3	4
F	Ukuran	14. Ukuran media pembelajaran matematika sederhana dan tidak teralalu besar	1	2	3	4
		15. Dengan ukuran yang sesuai memudahkan media untuk dibawa kemana saja	1	2	3	4

b. Lembar Instrument Ahli Materi

Validator ahli materi dalam penelitian ini adalah 2 orang guru matematika SMP 57 Muhammadiyah Medan.

Tabel 3.2
Lembar Instrument Validasi Ahli Materi

No	Pernyataan	Skor			
		1	2	3	4
1	Tampilan media <i>Board Game</i> jumanji Matematika Berbasis Keragaman Budaya menarik perhatian siswa				
2	Gambar yang disajikan sesuai dengan materi				
3	Kelengkapan materi				
4	Keluasan materi				
5	Kedalaman materi				
6	Ketepatan penggunaan ejaan				
7	Ketepatan penggunaan istilah				
8	Keefektifan kalimat yang digunakan				
9	Bahasa yang digunakan mudah dipahami sesuai dengan pemahaman siswa				
10	Kartu tantangan dibuat berdasarkan materi segiempat dan segitiga				
11	Soal pada kartu tantangan memiliki kaitan dengan salah satu keragaman budaya Sumatera Utara				
12	Soal yang dibuat pada kartu dimulai dari yang mudah ke sukar				
13	Soal pada Media <i>Board Game</i> jumanji Matematika Berbasis Keragaman Budaya				

	mempermudah guru dalam mengevaluasi pembelajaran materi segiempat dan segitiga				
14	Media <i>Board Game</i> jumanji Matematika Berbasis Keragaman Budaya dapat membuat siswa termotivasi untuk menambah pengetahuan lebih dalam lagi				

c. Lembar Instrument Respon Siswa

Pengisian lembar instrument ini diisi oleh siswa kelas VII-B SMP Muhammadiyah 57 Medan.

Tabel 3.3
Lembar Instrument Respon Siswa

No	Pernyataan	Pilihan Respon			
		SS	S	TS	STS
1	Kata yang disajikan jelas atau tidak buram				
2	Tulisan pada media <i>Board Game</i> jumanji Matematika ini mudah dibaca				
3	Saya dapat menjawab pertanyaan pada pembelajaran dengan mudah karena adanya media <i>Board Game</i> Jumanji Matematika				
4	Media <i>Board Game</i> jumanji Matematika Berbasis Keragaman Budaya ini memudahkan untuk memahami materi segiempat dan segitiga				
5	Media <i>Board Game</i> jumanji Matematika Berbasis Keragaman Budaya membuat saya memiliki kemauan untuk belajar				
6	Media <i>Board Game</i> jumanji Matematika membuat saya belajar mandiri				
7	Media <i>Board Game</i> jumanji Matematika dapat membuat saya termotivasi untuk menambah pengetahuan saya lebih dalam lagi				
	Saya menjadi malas belajar dengan adanya media <i>Board Game</i> jumanji Matematika				
9	Kata yang disajikan tidak menarik				
10	Media <i>Board Game</i> jumanji sangat membosankan				
11	Penyajian pertanyaan pada media <i>Board Game</i> jumanji Matematika tidak berkaitan satu sama lain				
12	Media <i>Board Game</i> jumanji Matematika tidak menggunakan gambar yang berkaitan dengan				

	materi bangun segiempat dan segitiga				
13	Saya kurang bisa menjawab pertanyaan pada materi pelajaran segiempat dan segitiga ketika belajar menggunakan media <i>Board Game</i> jumanji Matematika				
14	Saya menjadi malas belajar dengan adanya <i>Board Game</i> jumanji Matematika yang diberikan oleh pendidik				

G. Teknik Pengumpulan Data

Untuk memperoleh atau mengumpulkan data guna memenuhi tujuan penelitian, peneliti menggunakan instrumen penelitian. Lembar validasi dan angket respon siswa merupakan instrumen yang digunakan untuk menilai kevalidan dan kepraktisan media pembelajaran *board game* Jumanji Matematika.

1. Lembar Validasi

Lembar validasi merupakan salah satu alat penelitian yang sangat penting, dapat digunakan untuk mengevaluasi produk yang akan dikembangkan. Baik ahli media maupun ahli materi akan melengkapi lembar validasi. Kevalidan media yang dibuat selanjutnya akan ditetapkan dengan mencermati hasil validasi validator.

2. Lembar Angket

Lembar angket merupakan respon dari siswa terhadap penggunaan media pembelajaran *Board Game* Jumanji Matematika Berbasis keragaman budaya dalam pembelajaran. Teknik penilaian tingkat kepraktisan media pembelajaran yang digunakan adalah memberikan lembar angket penilaian kepada siswa.

H. Teknik Analisis Data

Setelah memperoleh data yang dibutuhkan, maka tahap selanjutnya adalah menganalisis data tersebut. Analisis data dilakukan untuk melihat apakah *Board*

Game Jumanji Matematika berbasis keragaman budaya memenuhi kriteria validitas dan kepraktisan.

a. Analisis Data Kevalidan

Untuk tingkat kevalidan produk hasil dinilai oleh validator yaitu validator yang ahli dalam bidang perangkat pembelajaran. Berikut adalah kegiatan yang diselesaikan selama proses analisis data validitas:

1. Membuat kesimpulan hasil penilaian ahli ke dalam tabel yang meliputi aspek $(\overline{A_i})$ dan nilai total $(\overline{V_{ij}})$ untuk masing-masing validator.
2. Untuk memperoleh rata-rata nilai hasil validasi para ahli untuk setiap kriteria menggunakan rumus:

$$\overline{K_i} = \frac{\sum_j^n \overline{V_{ij}}}{n}$$

Keterangan:

$\overline{K_i}$ = rata-rata kriteria ke-i

$\overline{V_{ij}}$ = hasil penilain terhadap kriteria ke-i oleh valiator ke-j

n = banyaknya validator

3. Untuk mencari rata-rata nilai semua aspek menggunakan rumus:

$$\overline{A_i} = \frac{\sum_j^n \overline{K_{ij}}}{n}$$

Keterangan:

$\overline{A_i}$ = rata-rata nilai untuk aspek ke-i

$\overline{K_{ij}}$ = rata-rata untuk aspek ke-I kriteria ke-j

N = banyaknya kriteria

4. Mencari rata-rata total $(\overline{V_a})$ dengan rumus:

$$\overline{V_a} = \frac{\sum_j^n \overline{A_i}}{n}$$

Keterangan:

\bar{V}_a = rata-rata total

\bar{A}_i = rata-rata aspek ke-i

N = banyaknya aspek

5. Kategori kevalidan media pembelajaran ditetapkan dengan:

Tabel 3.4
Kriteria Tingkat Kevalidan
(Fitriani et al., 2019)

Penilaian	Nilai Skala
$3,5 \leq M \leq 4$	Sangat Valid
$2,5 \leq M \leq 3,5$	Valid
$1,5 \leq M \leq 2,5$	Cukup Valid
$M \leq 1,5$	Tidak Valid

Keterangan:

$M = \bar{K}_i$ mencari validitas setiap kriteria

$M = (\bar{A}_i)$ mencari validitas setiap aspek

Memperoleh nilai rata-rata $1,5 \leq M \leq 2,5$ dengan kriteria cukup valid merupakan kriteria yang digunakan untuk menilai tingkat validitas media. Jika belum dapat mencapai nilai rata-rata yang diinginkan, maka akan dilakukan penyesuaian sesuai dengan saran validator dengan memfokuskan pada aspek yang dianggap kurang, kemudian dilakukan validasi ulang untuk dianalisa ulang hingga nilai M minimum berada dalam kriteria cukup valid.

b. Analisis Data Kepraktisan

Kepraktisan media diukur berdasarkan hasil penilaian siswa melalui angket respon siswa. Hasil penilaian tersebut selanjutnya dimasukkan pada interval untuk menentukan tingkat kepraktisan media sebagai berikut:

Aspek (A_i) dan nilai total (V_{ij}) untuk masing-masing validator:

1. Mencari rata-rata total (X_i) dengan rumus:

$$X_i = \frac{\sum_{i=0}^n A_i}{n}$$

Keterangan:

A_i = rata-rata aspek

n = banyaknya aspek

2. Kategori kepraktisan media pembelajaran ditetapkan dengan:

Tabel 3.5
Kategori Tingkat Kepraktisan
(Sugiyono, 2013)

Nilai	Kriteria
$3,5 \leq X_i \leq 4$	Sangat Praktis
$2,5 \leq X_i \leq 3,5$	Praktis
$2,5 \leq X_i \leq 2,5$	Cukup Praktis
$2,5 \leq X_i \leq 1$	Tidak Praktis

Keterangan: X_i = Nilai Rata-rata Responden

Pencapaian nilai rata-rata $2,5 \leq X_i \leq 2,5$ dengan kriteria sangat praktis merupakan kriteria yang digunakan untuk menilai apakah media tersebut memiliki tingkat kepraktisan yang cukup. Jika penilaian tidak dapat mencapai angka rata-rata yang ditentukan, maka harus melakukan perubahan sesuai dengan komentar siswa atau mengevaluasi kembali aspek yang dianggap kurang. Setelah penilaian mencapai nilai X minimal berada pada kategori cukup praktis.

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan yang menggunakan model *ADDIE*. Produk yang dikembangkan adalah media pembelajaran *Board Game* Jumanji Matematika. Berdasarkan penelitian dan pengembangan yang telah selesai dilakukan, maka peneliti mendapatkan hasil penelitian seperti berikut ini:

1. Analisis (*Analyze*)

Tahap ini merupakan tahapan awal yang harus dilakukan sebelum membuat rancangan media *Board Game* Jumanji Matematika Berbasis Keragaman Budaya. Pada tahap ini peneliti melakukan pengumpulan atau pendataan informasi sebagai pendukung dalam pembuatan produk. Pengumpulan informasi yang didapat oleh peneliti adalah informasi analisis kurikulum dan analisis kebutuhan penggunaan media pembelajaran yang digunakan di SMP Muhammadiyah 57 Medan. Sehingga akan mempermudah peneliti dalam mengembangkan media pembelajaran berbasis budaya pada pembelajaran matematika. Adapun hasil analisis yang didapat oleh peneliti yaitu:

a. Analisis Kurikulum

Analisis kurikulum yang digunakan di SMP Muhammadiyah 57 Medan adalah kurikulum 2013. Adapun bagian dari kurikulum tersebut yang dianalisis mengenai kompetensi inti, kompetensi dasar, serta indikator pencapaian. Kurikulum 2013 dibuat dengan tujuan agar siswa mampu aktif pada pembelajaran.

b. Analisis kebutuhan

Kompetensi yang perlu diperoleh siswa untuk meningkatkan minat belajar ditentukan oleh peneliti menggunakan analisis kebutuhan. Pada tahap ini, peneliti melihat beberapa media pembelajaran *Board Game* Jumanji Matematika yang

telah dibuat oleh peneliti sebelumnya untuk dan menganalisis media tersebut sehingga menemukan beberapa kekurangan mengenai media *board game* jumanji dan mampu memberikan solusi pada penelitian ini.

Analisis kebutuhan yang peneliti lakukan dengan wawancara terbuka pada guru matematika juga menghasilkan bahwa media pembelajaran yang diterapkan di sekolah adalah buku paket dan LKS. Dan tak jarang guru juga seringkali menggunakan power point.

2. Pengembangan (*Design*)

Tahap *design* ini dilakukan dalam beberapa tahapan yang telah dipersiapkan oleh peneliti yaitu:

a. Pengumpulan Data

Pada tahapan ini, peneliti melakukan pengumpulan data mengenai materi yang akan dibuat yaitu materi segiempat dan segitiga. Selanjutnya penentuan keragaman budaya yang akan dikaitkan dengan materi tersebut yang nantinya akan dibuat ke dalam soal pada kartu soal tantangan. Setelah itu merancang warna, dan susunan soal pada kartu tantangan yang akan digunakan dalam *board game* jumanji matematika.

b. Desain Media Pembelajaran

Setelah melakukan pengumpulan data, peneliti mendesain media pembelajaran *Board Game* Jumanji Matematika Berbasis Keragaman Budaya dirancang dengan alur: (a) membuat papan permainan Jumanji Matematika, (b) membuat kartu soal tantangan, (c) menentukan soal pada *Board Game* Jumanji Matematika.kartu bom, (d) membuat kartu petunjuk dalam permainan, (e) membuat kartu kunci jawaban

pada soal kartu tantangan dan kartu bom, dan (f) memilih warna yang akan dipakai dalam mendesain media pembelajaran.

c. Desain Instrument Penelitian

Selain media *Board Game* Jumanji Matematika, instrument penelitian juga di desain sesuai dengan media *Board Game* Jumanji Matematika. Tujuannya adalah untuk memperoleh data tentang hasil pengembangan media *Board Game* Jumanji Matematika apakah media pembelajaran yang dikembangkan memiliki kriteria valid atau tidak valid.

Instrument yang didesain terdiri dari 2 macam, yaitu instrumen kevalidan dan instrumen respon siswa terhadap media pembelajaran

1) Desain Instrument Kevalidan

Instrumen kevalidan dibuat sesuai dengan kebutuhan peneliti. Lembar validasi yang didesain terdiri dari 2 macam yaitu:

- a) Lembar instrument validasi ahli media, pada lembar ini yang akan dinilai terdiri dari 6 komponen yaitu, tampilan, materi segiempat dan segitiga, tidak ketinggalan zaman, skala, kualitas teknik, dan ukuran dengan total 15 poin.
- b) Lembar instrument validasi ahli materi, pada lembar ini yang akan dinilai terdiri dari 4 komponen yaitu, tampilan, materi segiempat dan segitiga, tidak ketinggalan zaman, skala, kualitas teknik, dan ukuran dengan total 14 poin.

2) Desain Instrument Respon Siswa

Instrument ini dibuat dengan tujuan untuk mengetahui tingkat kepraktisan media pembelajaran. Lembar respon siswa terdiri dari 14 poin yang sesuai dengan kriteria media *board game* jumanji matematika.

3. Pengembangan (*Development*)

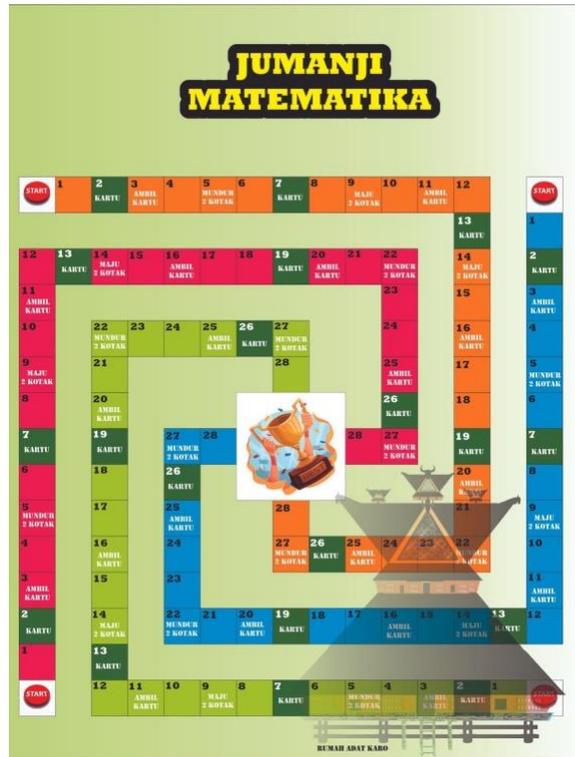
Media board game Jumanji Matematika dicetak sesuai dengan desain pada tahap pengembangan. Validator akan memeriksa media setelah dicetak. Tujuan validasi adalah untuk mengetahui apakah media board game Jumanji Matematika layak digunakan sebagai media belajar siswa. Adapun hasil dari tahapan pengembangan (*Development*) yaitu:

a. Pengembangan Desain Produk

Produk yang dirancang oleh peneliti adalah media pembelajaran *Board Game* Jumanji Matematika berbasis keragaman budaya yang didesain menggunakan aplikasi *Coreldraw X6*.

1) Tampilan Papan Permainan Jumanji Matematika

Dalam *board game* jumanji matematika papan permainan adalah komponen yang paling utama. Tempat jalannya permainan merupakan fungsi dari papan permainan *board game*. Pada papan permainan terdapat 28 kotak per warna dengan jumlah total 112 kotak. Papan permainan memiliki panjang 42 cm dan lebar 32 cm serta bahan yang digunakan pada papan permainan ini berupa kertas tik 260.



Gambar 4.1 Papan Permainan Bagian Depan



Gambar 4.2 Papan Permainan Bagian Belakang

2) Kartu Tantangan (Soal)

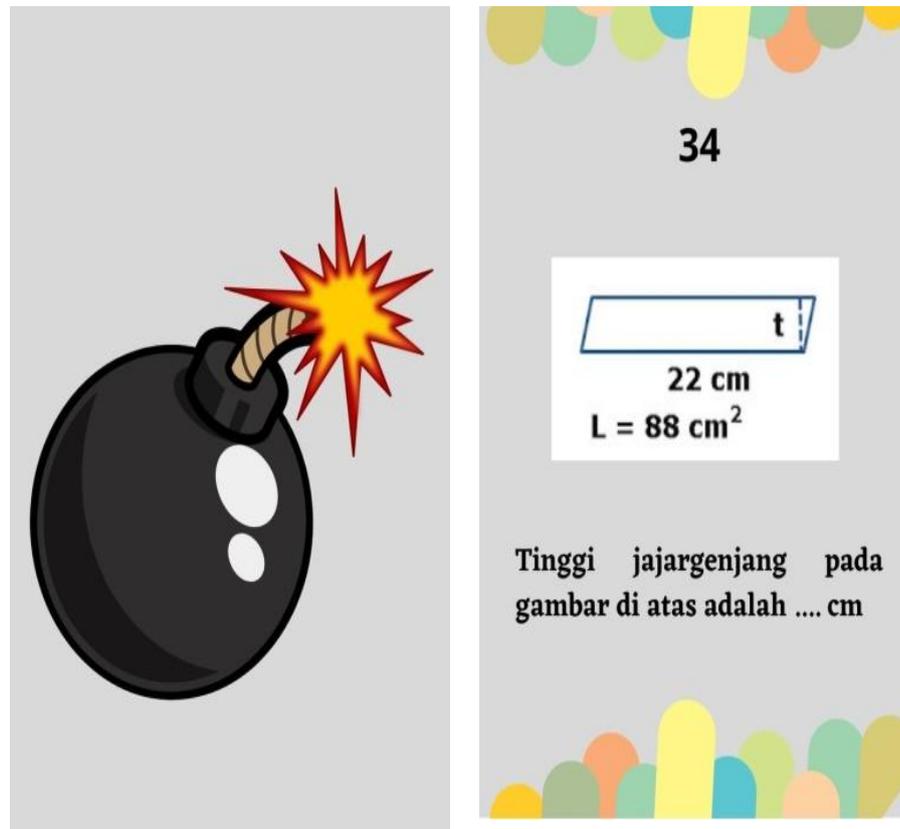
Setiap kartu tantangan memiliki tingkat kesulitan yang berbeda. Jumlah kartu tantangan pada *board game* jumanji matematika yaitu 40 kartu. Kertas tik 260 digunakan untuk mencetak kartu tantangan ini dengan ukuran panjang 9 cm dan lebar 6 cm.



Gambar 4.3 Kartu tantangan bagian depan dan belakang

3) Kartu Bom

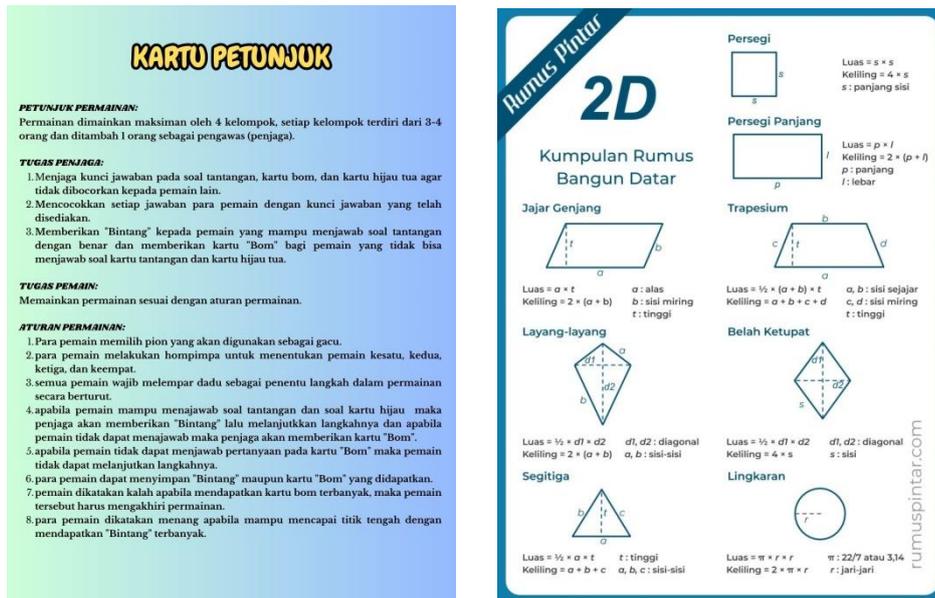
Kartu bom disebut juga sebagai kartu hukuman. Kartu hukuman akan diberikan oleh penjaga kepada pemain apabila pemain tidak dapat menjawab pertanyaan pada kartu tantangan. Kartu tantangan ini dicetak dengan menggunakan kertas tik 260 dan memiliki panjang 9 cm serta lebar 6 cm.



Gambar 4.4 Kartu bom bagian depan dan belakang

4) Kartu Petunjuk (Aturan Permainan)

Setiap kelompok yang terdiri dari tiga hingga empat orang siswa memainkan permainan *board game* jumanji matematika secara kelompok. Tujuannya adalah agar siswa dapat berinteraksi satu sama lain dalam satu kelompok. Penjelasan tentang tugas penjaga kunci jawaban dan instruksi permainan *board game* Jumanji matematika dapat ditemukan di kartu petunjuk (peraturan permainan).



Gambar 4.5 Kartu petunjuk bagian depan dan belakang

5) Kartu Kunci Jawaban

Kartu kunci jawaban berisi semua jawaban yang ada pada kartu tantangan dan kartu bom. Kunci jawaban ini berguna untuk mencocokkan jawaban siswa. Bahan dari kartu kunci jawaban adalah kertas tik 260.



Gambar 4.6 Bagian depan kunci jawaban

Kunci Jawaban Kartu Tantangan	Kunci Jawaban Kartu Hijau Tua	Kunci Jawaban Kartu Oran	Kunci Jawaban Kartu Biru
<p>Kartu Warna Biru</p> <ol style="list-style-type: none"> Tinggi = 15 cm Luas = 88 cm² Luas = 960 cm² Panjang = 32 cm dan lebar = 15 cm Luas = 50 cm² Trapesium, persegi panjang 	<p>Kartu Warna Hijau Tua</p> <ol style="list-style-type: none"> Luas = 135 cm² Luas = 120 cm² Luas = 240 cm² dan Keliling = 78 cm Luas = 100 cm² Luas = 864 cm² Luas = 96 cm² dan Keliling = 40 cm Keliling = 20 cm Luas daerah yang di arsir = 100 cm² Panjang sisi lainnya = 10 cm 1,3, dan 4 Garis Sumbu Keliling = 2x + 2y Luas = 78 cm² 15 pohon Sifat Trapesium: <ul style="list-style-type: none"> memiliki sepasang sisi sejajar memiliki 2 diagonal yang berpotongan memiliki empat sudut yang jumlahnya 360° jumlah dua sudut diantar dua sisi sejajar adalah 180° Keliling = 88 cm 	<p>Kartu Warna Oran</p> <ol style="list-style-type: none"> Luas = 40 cm² Jenis-jenis segitiga ditinjau dari sudut-sudutnya: <ul style="list-style-type: none"> Segitiga lancip, Segitiga siku-siku, segitiga tumpul Luas = 445 cm² Jenis-jenis segiempat: Trapesium, Jajar genjang, Persegi panjang, Belah ketupat, Persegi, Layang-layang, Belah ketupat Garis berat Luas = 49 cm² Tinggi = 7 cm 1,2, dan 4 Luas = 96 cm² dan Keliling = 80 cm Sisi = 25 cm Luas = 200 cm² Keliling = 50 cm Tinggi 10 cm Alas 16 cm Luas = 75 cm² Keliling = 26 cm Diagonal 2 = 20 cm Luas = 73 cm² dan Keliling = 34 cm Luas = 88 cm² Tinggi = 10 cm Luas = 50 cm² 30 pohon Diagonal 1 = 18 cm 	<p>Kartu Warna Pink</p> <ol style="list-style-type: none"> Luas = 150 cm² dan Keliling = 60 cm Luas = 75 cm² Keliling = 750 cm Luas = 360 cm² Luas = 100 cm² dan Keliling = 60 cm Persegi panjang, persegi, dan layang-layang
<p>Kartu Warna Hijau</p> <ol style="list-style-type: none"> Panjang = 24 cm Luas = 294 cm² dan keliling = 62 cm Luas = 475 cm² dan Keliling = 48 cm Luas = 24 cm² Luas = 100 cm² Segitiga sama sisi, trapesium, dan persegi panjang 	<p>Kartu Warna Biru</p> <ol style="list-style-type: none"> Luas = 180 cm² Lebar = 12 cm Garis Bagi Garis tinggi besar sudut lainnya = 40° Luas = 64 cm² Luas = 144 cm² Luas = 96 cm² dan Keliling = 44 cm Keliling = 90 cm Tinggi = 4 cm Panjang sisi = 16 cm Luas = 1.248 cm² dan Keliling = 156 cm Tinggi = 7 cm Keliling = 56 cm Luas = 100 cm² 18 pohon 		

Gambar 4.7 Bagian belakang kunci jawaban

b. Validasi Produk

Produk awal yang telah dikembangkan, selanjutnya akan dilakukan validasi oleh tim ahli. Tujuannya adalah untuk mendapatkan kelayakan media dan mendapatkan saran masukan guna memperbaiki kekurangan produk yang telah dikembangkan. Aktifitas validasi dilakukan dengan cara memperlihatkan produk awal dilengkapi dengan lembar validasi ke validator untuk mengukur tingkat kevalidan media yang dikembangkan sebelum dilakukan ke tahap uji coba lapangan. Adapun data validator yang memvalidasi media ini yaitu:

Tabel 4.1
Nama Validator

No	Nama Validator	Jabatan
1	Putri Maisyarah Ammy, S.Pd.I., M.Pd	Dosen Pendidikan Matematika
2	Sri Wahyuni, S.Pd., M.Pd	Dosen Pendidikan Matematika
3	Winda Rahma Ningrum, S.Pd., M.Si	Guru Matematika SMP Muhammadiyah 57 Medan
4	Fitri Wahyuni Siregar, S.Pd	Guru Matematika SMP Muhammadiyah 57 Medan

Selain memberikan nilai validasi, tim ahli juga memberikan saran ataupun masukan yang dijadikan bahan dalam melakukan revisi produk supaya menjadi

lebih baik lagi. Berikut ini hasil perolehan validasi dan saran revisi yang dilaksanakan oleh tim ahli terhadap media pembelajaran *board game* jumanji matematika.

1) Hasil Validasi Oleh Tim Ahli Media

Validasi media diisi oleh 2 orang dosen yaitu, Putri Maisyarah Ammy, S.Pd.I., M.Pd dosen pendidikan matematika sebagai validator 1, Sri Wahyuni, S.Pd., M.Pd dosen pendidikan matematika sebagai validator 2. Berikut adalah hasil validasi media *board game* jumanji matematika.

Tabel 4.2
Hasil Validasi ahli Media

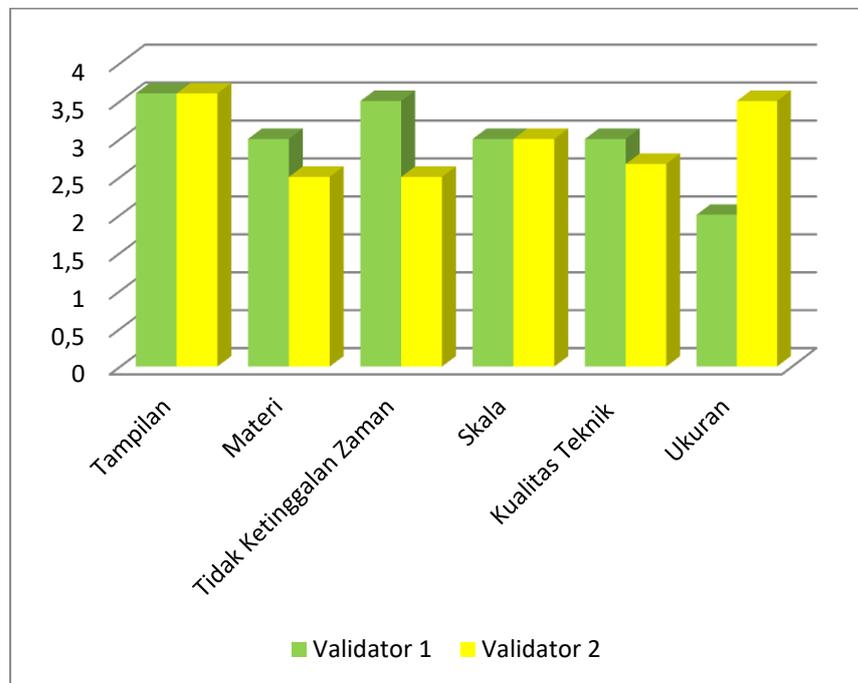
No	Aspek Yang Dinilai	Penilaian Validator	
		V 1	V2
1	Tampilan	3,6	3,6
2	Materi	3	2,5
3	Tidak Ketinggalan Zaman	3,5	2,5
4	Skala	3	3
5	Kualitas Teknik	3	2,67
6	Ukuran	3	3,5

Tabel 4.3
Rata-Rata Hasil Validasi Ahli Media

Aspek Penilaian	Hasil Penilaian	Kategori
Tampilan	3,6	Sangat Valid
Materi	2,75	Valid
Tidak Ketinggalan Zaman	3	Valid
Skala	3	Valid
Kualitas Teknik	2,84	Valid
Ukuran	3,25	Valid
Rata-Rata	3,07	Valid

Berdasarkan data di atas, diperoleh rata-rata penilaian validator terhadap media pembelajaran *Board Game* Jumanji Matematika yang dikembangkan berada pada kategori valid yaitu 3,07 sehingga sudah dapat digunakan dengan sedikit revisi dan telah layak untuk diterapkan dalam pembelajaran.

Untuk melihat perbedaan hasil penilaian media pembelajaran yang dinilai oleh validator ahli media, peneliti juga menyajikan penilaian dalam bentuk diagram batang. Berikut adalah diagram hasil penilaian dari tabel 4.2.



Gambar 3.2 Diagram Hasil Validasi ahli Media

2) Hasil validasi ahli materi

Validasi materi diisi oleh 2 orang yaitu, Winda Rahma Ningrum, S.Pd., M.Si guru matematika SMP Muhammadiyah 57 Medan sebagai validator 1, Fitri Wahyuni Siregar, S.Pd guru matematika SMP Muhammadiyah 57 Medan sebagai validator 2. Berikut adalah hasil validasi materi *board game* jumanji matematika.

Tabel 4.4
Hasil Validasi Ahli Materi

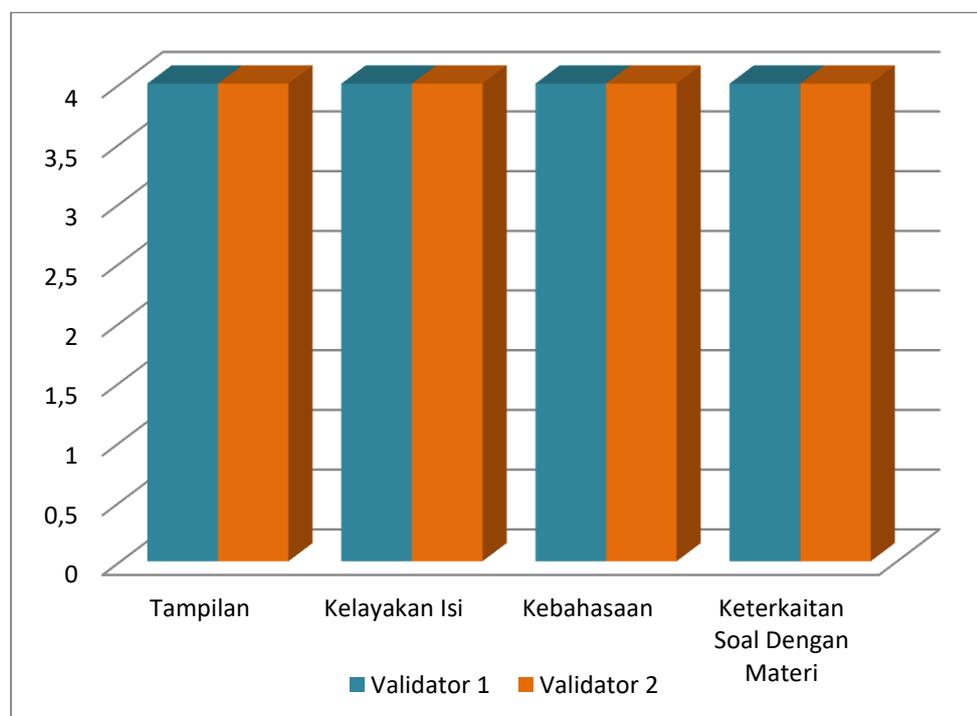
No	Aspek Yang Dinilai	Penilaian Validator	
		V 1	V2
1	Tampilan	4	4
2	Kelayakan Isi	4	4
3	Kebahasaan	4	4
4	Keterkaitan Soal dengan Materi	4	4

Tabel 4.5
Rata-Rata Hasil Validasi Ahli Materi

Aspek Penilaian	Hasil Penilaian	Kategori
Tampilan	4	Sangat Valid
Kelayakan Isi	4	Sangat Valid
Kebahasaan	4	Sangat Valid
Keterkaitan Soal dengan Materi	4	Sangat Valid
Rata-Rata	4	Sangat Valid

Berdasarkan data di atas, didapat rata-rata penilaian validator terhadap materi pada media pembelajaran *Board Game* Jumanji Matematika yang dikembangkan berada pada kategori sangat valid yaitu 4 sehingga sudah dapat digunakan dengan sedikit revisi dan telah layak untuk digunakan dalam pembelajaran.

Selain dalam bentuk tabel, hasil dari penilaian oleh tim ahli materi terhadap setiap komponen peneliti juga menyajikan hasil penilaian dalam bentuk diagram batang. Berikut adalah diagram hasil penilaian dari tabel 4.4.



Gambar 3.3 Diagram Hasil Validasi Ahli Materi

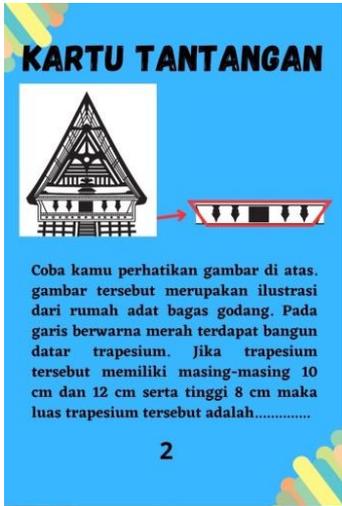
Tabel 4.6
Saran Perbaikan

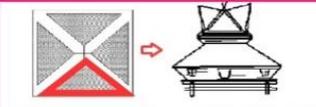
Saran Perbaikan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Tambahkan penjelasan nama rumah adat yang terdapat pada kartu tantangan. 2. Rapikan penulisan pada kartu tantangan
-----------------	--

Berdasarkan tabel di atas, peneliti akan mengikuti saran-saran serta masukan yang telah diberikan oleh tim validator agar memperbaiki media pembelajaran *board game* jumanji matematika yang akan dikembangkan.

c. Revisi

Tabel 4.7
Hasil Revisi

Sebelum Revisi	Sesudah Revisi
	
Tidak terdapat penjelasan dari suku manakah rumah adat yang terdapat pada gambar di kartu tantangan	Terdapat penjelasan mengenai dari suku manakah rumah adat berasal

 <p>KARTU TANTANGAN</p>  <p>Sketsa di atas merupakan sketsa gambar atap rumah adat karo. Pada sketsa tersebut tergambar bangun segitiga sama sisi. Jika diketahui panjang alasnya 20 cm dan tingginya 10 cm. Hitunglah luas dan keliling segitiga sama sisi tersebut!</p> <p>5</p> <p>Penulisan pada kartu tantangan masih belum rapi dan penulisan berada pada rata tengah</p>	 <p>KARTU TANTANGAN</p>  <p>Sketsa di atas merupakan sketsa gambar atap rumah adat karo. Pada sketsa tersebut tergambar bangun segitiga sama sisi. Jika diketahui panjang alasnya 20 cm dan tingginya 10 cm. Hitunglah luas dan keliling segitiga sama sisi tersebut!</p> <p>5</p> <p>Penulisan sudah dirapikan rata kanan kiri</p>
--	--

3. Implementasi (*Implentation*)

Setelah produk selesai divalidasi oleh tim ahli dan sudah dilakukan revisi terhadap produk, maka tahapan selanjutnya yaitu melakukan implementasi. Dimana tahap implementasi ini merupakan uji coba pada kelas VII-B SMP Muhammadiyah 57 Medan, dengan jumlah siswa 21 orang guna untuk mengetahui tingkat kepraktisan media *Board Game* Jumanji Matematika. Pada tahap ini peneliti menjelaskan penggunaan media *Board Game* Jumanji Matematika, keunggulan, dan melakukan pembelajaran singkat menggunakan media *Board Game* Jumanji Matematika. Selanjutnya peneliti menyebarkan angket respon siswa guna untuk mendapatkan respon para siswa terhadap media *Board Game* Jumanji Matematika.

Tabel 4.8
Deskripsi Respon Siswa

No	Pernyataan	Pilihan Respon				Rata-rata
		1	2	3	4	
		STS	TS	S	SS	
1	Kata yang disajikan jelas atau tidak buram			2	19	3,9
2	Tulisan pada media <i>Board Game</i> jumanji Matematika ini mudah dibaca			11	10	3,6
3	Saya dapat menjawab pertanyaan pada pembelajaran dengan mudah karena adanya media <i>Board Game</i> Jumanji Matematika			6	15	3,71
4	Media <i>Board Game</i> jumanji Matematika Berbasis Keragaman Budaya ini memudahkan untuk memahami materi segiempat dan segitiga		1	6	14	3,61
5	Media <i>Board Game</i> jumanji Matematika Berbasis Keragaman Budaya membuat saya memiliki kemauan untuk belajar		2	6	13	3,52
6	Media <i>Board Game</i> jumanji Matematika membuat saya belajar mandiri		1	3	17	3,76
7	Media <i>Board Game</i> jumanji Matematika dapat membuat saya termotivasi untuk menambah pengetahuan saya lebih dalam lagi			6	15	3,71
8	Saya menjadi malas belajar dengan adanya media <i>Board Game</i> jumanji Matematika	12	9			3,57
9	Kata yang disajikan tidak menarik	15	6			3,71
10	Media <i>Board Game</i> jumanji sangat membosankan	12	8	1		3,52
11	Penyajian pertanyaan pada media <i>Board Game</i> jumanji Matematika tidak berkaitan satu sama lain	11	9	1		3,47
12	Media <i>Board Game</i> jumanji Matematika tidak menggunakan gambar yang berkaitan dengan materi bangun segiempat dan segitiga	14	7			3,66

13	Saya kurang bisa menjawab pertanyaan pada materi pelajaran segiempat dan segitiga ketika belajar menggunakan media <i>Board Game</i> jumanji Matematika	14	5	2		3,47
14	Saya menjadi malas belajar dengan adanya <i>Board Game</i> jumanji Matematika yang diberikan oleh pendidik	13	7	1		3,47
Rata-Rata Total						3,62
Kriteria						Sangat Praktis

Dengan melihat hasil pada tabel di atas sebagai pedoman dapat diketahui bahwa evaluasi media pembelajaran *Board Game* Jumanji Matematika mendapatkan penilaian sangat praktis yaitu 3,62 dengan kriteria sangat praktis berdasarkan hasil angket respon siswa. Dengan demikian, media pembelajaran *Board Game* Jumanji Matematika memenuhi kriteria kepraktisan.

4. Evaluasi (*Evaluation*)

Tahap terakhir pada pengembangan ialah evaluasi. Dimana tahap evaluasi dilaksanakan setelah uji coba pada kelas VII-B SMP Muhammadiyah 57 Medan dan mendapat respon dari siswa. Produk yang dikembangkan akan diperbaiki jika terdapat kendala pada siswa dan sesuai dengan keluhan siswa dalam menggunakan media pembelajaran *Board Game* Jumanji Matematika. Namun, dalam tahap sebelumnya, siswa merespon sangat baik dan mereka paham dalam penggunaan media pembelajaran *Board Game* Jumanji Matematika. Dapat disimpulkan bahwa pada tahap evaluasi ini tidak ada perbaikan akhir dari produk yang sudah dikembangkan. Produk tersebut sudah termasuk dalam kriteria sangat praktis.

B. Pembahasan

Pada pembahasan ini peneliti akan menjawab rumusan masalah yang dipaparkan berdasarkan hasil penelitian yang sudah dilaksanakan. Berdasarkan pemaparan yang dibahas pada bagian hasil, pengembangan media pembelajaran *Board Game* Jumanji Matematika memiliki tujuan guna mengetahui bagaimana hasil pengembangan media pembelajaran *Board Game* Jumanji Matematika di tingkat SMP kelas VII, guna mendapatkan kelayakan sebuah media pembelajaran pada pembelajaran matematika, dan melihat respon siswa terhadap media pembelajaran *Board Game* Jumanji Matematika dimana peneliti melakukan penelitian di sekolah SMP Muhammadiyah 57 Medan. Pengembangan media pembelajaran *Board Game* Jumanji Matematika ini menggunakan model pengembangan jenis *ADDIE* dengan 5 tahap yaitu, *Analysis*, *Design*, *Development*, *Implementation*, dan *Evaluation*.

Pertama tahap *Analysis*, peneliti melakukan kegiatan berupa analisis sebuah kurikulum dan analisis kebutuhan terhadap media pembelajaran. Data informasi yang diperoleh yaitu siswa belajar dengan media berupa buku paket, LKS dan tak jarang juga menggunakan power point. Keterbatasan dalam menggunakan media pembelajaran membuat siswa minat belajar siswa menurun. Kesimpulan yang dapat diperoleh adalah berupa data informasi yang mendukung peneliti dalam pemilihan media pembelajaran *Board Game* Jumanji Matematika yang akan dikembangkan dan materi yang digunakan yaitu segiempat dan segitiga.

Tahap *Design*, peneliti membuat rancangan desain produk yang terdiri dari: membuat papan permainan Jumanji Matematika, membuat kartu soal tantangan, menentukan soal pada kartu bom, membuat kartu petunjuk dalam permainan,

membuat kartu kunci jawaban pada soal kartu tantangan dan kartu bom. Peneliti memilih warna yang cerah dikarenakan dapat menarik perhatian siswa.

Pada tahap *Development*, pada tahap ini peneliti mulai mengembangkan rancangan yang dibuat sehingga dapat menjadi sebuah produk yang baik. Pada tahap ini akan dirinci menjadi 3 langkah yaitu: pengembangan desain produk, validasi, dan revisi. Tahap inilah yang akan menentukan apakah produk yang dikembangkan valid atau tidak.

Tahap *Implementation*, pada tahap ini peneliti melakukan uji coba pada kelas VII-B SMP Muhammadiyah 57 Medan dengan jumlah siswa 21 orang. Tahap ini peneliti mencoba memperkenalkan produk dan melakukan pembelajaran singkat, selanjutnya peneliti melakukan penyebaran angket yang berisi respon siswa terhadap media pembelajaran *Board Game Jumanji Matematika* yang dikembangkan.

Pada tahap *Evaluation*, peneliti akan melakukan perbaikan produk jika terdapat kendala yang dihadapi siswa dalam penggunaan media pembelajaran *Board Game Jumanji Matematika*. Namun pada hasilnya, siswa sangat memahami penggunaan produk karena produk ditampilkan sangat sederhana dan mudah dipahami.

Adapun kelebihan dan kekurangan media pembelajaran *Board Game Jumanji Matematika* yaitu:

1. Kelebihan

Kelebihan dari produk yang baru dibuat adalah board game Jumanji Matematika berbasis keragaman budaya memiliki tampilan *full colour*, yang membuat siswa tidak bosan dan mampu meningkatkan minat belajar siswa dalam proses pembelajaran. Pada media *board game Jumanji Matematika* juga terdapat gambar rumah adat Sumatera Utara. Media

pembelajaran juga dilengkapi dengan kartu soal tantangan yang menantang dan menarik. Bahannya yang ringan membuat media pembelajaran *Board Game* Jumanji Matematika mudah dibawa kemana-mana dan dapat digunakan di dalam maupun di luar kelas. Penggabungan unsur bermain dan unsur belajar dalam proses pembelajaran ini tentunya akan menghasilkan kesan yang menyenangkan selama proses pembelajaran.

2. Kekurangan

Kekurangan media pembelajaran *Board Game* Jumanji Matematika berbasis keragaman budaya tidak dapat dilipat.

Berdasarkan pemaparan di atas, penelitian ini mendapatkan hasil nilai validasi oleh ahli media yaitu 3,07 dengan kriteria “Valid”, hasil validasi ahli materi 4 dengan kriteria “Sangat Valid”, dan hasil nilai respon siswa terhadap tingkat kepraktisan media pembelajarannya yang dikembangkan berjumlah 3,62 dengan kriteria “Sangat Praktis”. Hal ini menunjukkan bahwa peneliti berhasil dalam melakukan pengembangan media pembelajaran *Board Game* Jumanji Matematika pada pelajaran matematika tingkat SMP terutama kelas VII, serta siswa sangat tertarik dalam penggunaan media pembelajaran *Board Game* Jumanji Matematika berbasis keragaman budaya.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan, maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Media pembelajaran *Board Game* Jumanji Matematika yang dikembangkan menggunakan model *ADDIE* terdiri dari 5 tahap yaitu *Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*.
2. Pengembangan media pembelajaran *Board Game* Jumanji Matematika berbasis keragaman budaya di tingkat SMP dilakukan penilaian oleh tim ahli validator media memenuhi kriteria “valid” dengan skor total semua aspek 3,07 sehingga layak untuk digunakan.
3. Tingkat kevalidan materi yang telah dilakukan penilaian oleh tim ahli validator materi pada media *Board Game* Jumanji Matematika berbasis keragaman budaya memenuhi kriteria “sangat valid” dengan skor nilai 4 sehingga layak digunakan.
4. Kepraktisan media pembelajaran *Board Game* Jumanji Matematika berbasis keragaman budaya mencapai kriteria sangat praktis dengan pencapaian skor rata-rata hasil respon siswa kelas VII-B SMP Muhammadiyah 57 Medan dengan jumlah total siswa 21 orang memenuhi kriteria “sangat praktis” yaitu 3,62. Sehingga dapat dinyatakan bahwa media pembelajaran *Board Game* Jumanji Matematika berbasis keragaman budaya sangat praktis untuk digunakan dalam proses belajar mengajar.

B. Saran

Saran yang hendak disampaikan yaitu:

1. Untuk guru, media pembelajaran *Board Game* Jumanji Matematika ini hendaknya digunakan sebagai media pembelajaran pada proses pembelajaran terkhusus materi segiempat dan segitiga.
2. Untuk para siswa, media pembelajaran *Board Game* Jumanji Matematika ini dapat dijadikan bahan atau sumber belajar yang bias digunakan kapanpun tanpa batas waktu.
3. Untuk para peneliti selanjutnya, semoga bisa membuat penelitian sejenis menggunakan materi lain dan mata pelajaran lain agar dapat menghasilkan sebuah media pembelajaran yang baik dan berkualitas. Serta membuat *Board Game* Jumanji Matematika menjadi lebih baik, lebih interaktif, dan lebih menarik.

DAFTAR PUSTAKA

- . A., . M., & Mursid, R. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Budaya Pada Mata Pelajaran Matematika. *Jurnal Teknologi Informasi & Komunikasi Dalam Pendidikan*, 8(1), 23. <https://doi.org/10.24114/jtikp.v8i1.26778>
- Aghni, R. I. (2018). *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, Vol. XVI, No. 1, Tahun 2018. XVI(1).
- Antara, M., Pertanian, F., Udayana, U., Visual, D. K., Tinggi, S., & Bali, D. (2018). *KERAGAMAN BUDAYA INDONESIA SUMBER INSPIRASI*. 292–301.
- Astuti, E. P., Purwoko, R. Y., & Sintiya, M. W. (2019). Bentuk Etnomatematika Pada Batik Adipurwo Dalam Pembelajaran Pola Bilangan. *JOURNAL of MATHEMATICS SCIENCE and EDUCATION*, 1(2), 1–16. <https://doi.org/10.31540/jmse.v1i2.273>
- Barik, J., Romadhon, A. F., Islam, M. A., Desain, J., Surabaya, U. N., Desain, J., Surabaya, U. N., Tradisional, P., & Kasar, M. (2022). *BOARD GAME ENKLEK UNTUK MENINGKATKAN MOTORIK KASAR ANAK*. 3(3), 124–138.
- Batubara, I. H., Dachi, S. W., & Wahyuni, S. (2019). *Peningkatan Kualitas Pengajaran Melalui*. 1(3), 1–6.
- Dachi, S. W. (2018). Upaya Pengembangan Materi Ajar Berbasis Media Instructional Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Mahasiswa Pada Prodi Pendidikan Matematika FKIP UMSU. *Jurnal EduTech*, 4(2), 74–80.
- Dp Silitonga, P., Gultom, D., & Morina, I. S. (2019). Pengenalan Rumah Adat Sumatera Utara Menggunakan Augmented Rality Berbasis Android. *Jurnal ICT : Information Communication & Technology*, 20(479), 82–86.
- Faqih, A., Nurdiawan, O., & Setiawan, A. (2021). Pengembangan Media pembelajaran Multimedia Interaktif Alat Masak Tradisional Berbasis Etnomatematika. *Mosharafa: Jurnal Pendidikan Matematika*, 10(2), 301–310. <https://doi.org/10.31980/mosharafa.v10i2.876>
- Fransiska, T., & Kurniasari, K. (2019). *Pengembangan Media Pembelajaran Fisika Berbasis Papan Permainan “Journey of Physics” Pada Pokok Bahasan Momentum Dan Impuls Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas X Ipa 1 Dan X Ipa 2 Sma Hang Tuah 4 Surabaya*. VIII, SNF2019-PE-207–216. <https://doi.org/10.21009/03.snf2019.01.pe.26>
- Hariastuti, R. (2018). *Rumah Adat Using Banyuwangi: Kajian Budaya Dalam Media Pembelajaran Matematika*. 56–64. <https://doi.org/10.31227/osf.io>
- Hasanah, U., Safitri, I., Rukiah, R., & Nasution, M. (2021). Menganalisis Perkembangan Media Pembelajaran Matematika Terhadap Hasil Belajar Berbasis Game. *Indonesian Journal of Intellectual Publication*, 1(3), 204–211. <https://doi.org/10.51577/ijpublication.v1i3.125>
- Isran Rasyid Karo-Karo S, R. (2018). *MANFAAT MEDIA DALAM PEMBELAJARAN*. VII, 91–96.
- Karunia Eka Lestari, M. P., & Mokhammad Ridwan Yudhanegara, M. P. (2015). *Penelitian Pendidikan Matematika* (Anna (ed.)). PT Refika Aditama.

- Kurniawan Surya Prayoga. (2019). *Pengembangan Media Permainan Jumanji Untuk Pembelajaran Tematik Kelas V Sdn Sukolilo 01 Kecamatan Wajak*. 3(November), 229–237.
- Listyani, A. (2018). Pengembangan Board Game Ular Tangga Berbasis. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 593–604.
- Mangundjaya, W. L. (2022). *Board Game: Cara Pembelajaran yang Menyenangkan bagi Orang Dewasa*. 338–348.
- Nugroho, H., Simanullang, S. R., & Ade Priyanti Hasibuan, N. A. (2019). Horas Fiber (Culture of North Sumatera) Sebagai Peluang Usaha Yang Inovatif Dengan Memanfaatkan Limbah Serbuk Kayu Yang Bernilai Jual Tinggi. *Jurnal Ilmiah*, 1(3), 54–59.
- Nur' Afifah, N. A. (2022). Penerapan Pendekatan Metakognitif untuk Meningkatkan Kemampuan Siswa Kelas V SD dalam Memodelkan Soal Cerita Matematika. *Journal on Education*, 05(01), 1356–1371. <https://www.jonedu.org/index.php/joe/article/view/761%0Ahttps://www.jonedu.org/index.php/joe/article/download/761/583>
- Perdana, R. A., & Susanti. (2018). PENGEMBANGAN MEDIA PENGAYAAN BERBASIS BOARD GAME BERUPA TICKET TO RIDE ACCOUNTING PADA MATERI POKOK BAHASAN AKUNTANSI PIUTANG PADA SMK NEGERI SURABAYA Rista Ayu Perdana Susanti Abstrak. *Jurnal Pendidikan Akuntansi*, 06(03), 219–225.
- Putri, A. M., & Setyadi, D. (2022). Pengembangan Media Board Game Jumanji Matematika pada Materi Bilangan Kelas VII SMP. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 6(2), 2086–2098. <https://doi.org/10.31004/cendekia.v6i2.840>
- Saifullah. (2021). *MEDIA PENDIDIKAN DALAM PERSPEKTIF AL-QURAN* (Digital). Percetakan Bintang.
- Sufri Mashuri. (2019). *MEDIA PEMBELAJARAN MATEMATIKA* (Digital). Deepublish.
- Sugiyono. (2013). *METODE PENELITIAN KUANTITATIF KUALITATIF FAN R&D* (Saku). Alfabeta.
- Sukendra, I. K. I. K. S. A. (2020). Instrumen Penelitian. In *Journal Academia*.
- Wahyuni, E. S., & Yokhebed, Y. (2019). Deskripsi Media Pembelajaran Yang Digunakan Guru Biologi Sma Negeri Di Kota Pontianak. *Jurnal Pendidikan Informatika Dan Sains*, 8(1), 32. <https://doi.org/10.31571/saintek.v8i1.1105>
- Wahyuningsih, D., & Setyadi, D. (2020). Pengembangan Board Game “Zathura Mathematics” Pada Materi Bilangan Berpangkat dan Bentuk Akar. *Kreano, Jurnal Matematika Kreatif-Inovatif*, 11(1), 46–55. <https://doi.org/10.15294/kreano.v11i1.22493>
- Wijayanto, Z. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Kontekstual Berbasis Budaya Untuk Siswa Smp. *AdMathEdu: Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika, Ilmu Matematika Dan Matematika Terapan*, 8(2), 209. <https://doi.org/10.12928/admathedu.v8i2.12350>
- Wulandari, T. J., Siagian, S., & Sibuea, A. M. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Dengan Aplikasi Macromedia Flash Pada Mata Pelajaran Matematika. *Jurnal Teknologi Informasi & Komunikasi Dalam Pendidikan*, 5(2), 195–210. <https://doi.org/10.24114/jtikp.v5i2.12598>

ZUHRIYAH, R. (2019). Pengembangan Game Jumanji Tiruan Sebagai Media Pembelajaran Ppkn Pada Materi Kewenangan Lembaga-Lembaga Negara Menurut Uud Nri Tahun 1945 Bagi Peserta Didik Kelas X Di Ma Al Falah Bangilan Tuban. *Kajian Moral Dan Kewarganegaraan*, 7(2), 481–495.

LAMPIRAN

Lampiran 1

LEMBAR VALIDASI
PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *BOARD GAME* JUMANJI
MATEMATIKA BERBASIS KERAGAMAN BUDAYA
OLEH DOSEN AHLI

Judul Penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran *Board Game*
Matematika Berbasis Keragaman Budaya

Sasaran Program : Peserta Didik

Mata Pelajaran : Matematika

Peneliti : Leli Maharani

NPM : 1902030030

Nama Validator :

Petunjuk:

1. Lembar evaluasi ini dimaksudkan untuk mendapatkan informasi dari Ibu/Bapak sebagai validator ahli media pembelajaran *Board Game* Jumanji Matematika Berbasis Keragaman Budaya.
2. Pendapat, penilaian, saran, dan kritik Ibu/Bapak akan sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas media pembelajaran ini.
3. Sehubungan dengan hal tersebut, dimohon Ibu/Bapak memberikan penilaian pada setiap pertanyaan dalam lembar evaluasi dengan melingkari angka pada kolom yang tersedia. Adapun pedoman pemberian skor adalah sebagai berikut:

1 = Tidak Baik

3 = Baik

2 = Cukup Baik

4 = Sangat Baik

A. Penilaian Media Pembelajaran Board Game Jumanji Matematika Berbasis Keragaman Budaya.

No	Kriteria	Pernyataan	Penilaian			
A	Tampilan	1. Media pembelajaran Matematika Memiliki tampilan yang indah dan rapi	1	2	3	4
		2. Tata letak gambar teratur	1	2	3	4
		3. Gambar yang ditampilkan jelas	1	2	3	4
		4. Tidak memerlukan keahlian khusus untuk menggunakannya	1	2	3	4
		5. Tampilan media pembelajaran matematika memotivasi siswa untuk belajar dan memahami	1	2	3	4
B	Materi Segiempat dan Segitiga	6. Kesesuaian materi segiempat dan segitiga ini membantu pengguna dalam memahami materi	1	2	3	4
		7. Dengan menggunakan media pembelajaran matematika pada materi segiempat dan segitiga tidak membingungkan	1	2	3	4
C	Tidak Ketinggalan Zaman	8. Media pembelajaran Matematika yang ditampilkan tidak kuno	1	2	3	4
		9. Komponen-komponen dalam media pembelajaran matematika tidak menghilangkan tujuan pembelajaran	1	2	3	4
D	Skala	10. Skala gambar dan tulisan sesuai dengan ukuran media pembelajaran matematika	1	2	3	4
E	Kualitas Teknik	11. Warna yang digunakan untuk gambar sesuai dengan realita	1	2	3	4
		12. Media pembelajaran matematika tidak mudah rusak	1	2	3	4
		13. Gambar tajam dan tidak kabur	1	2	3	4

F	Ukuran	14. Ukuran media pembelajaran matematika sederhana dan tidak teralalu besar	1	2	3	4
		15. Dengan ukuran yang sesuai memudahkan media untuk dibawa kemana saja	1	2	3	4

B. Komentar dan Saran

.....

C. Kesimpulan

1. Valid
2. Tidak Valid

Medan, Mei 2023
 Validator

.....

Lampiran 2

LEMBAR VALIDASI MATERI PADA MEDIA PEMBELAJARAN *BOARD* *GAME* JUMANJI MATEMATIKA BERBASIS KERAGAMAN BUDAYA OLEH GURU MATEMATIKA

Judul Penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran *Board Game* Jumanji
Matematika Berbasis Keragaman Budaya

Sasaran Program : Peserta Didik

Mata Pelajaran : Matematika

Peneliti : Leli Maharani

NPM : 1902030030

Nama Guru : Winda Rahma Ningrum, S.Pd.,M.Si

Petunjuk Pengisian Angket:

1. Lembar evaluasi ini dimaksudkan untuk mendapatkan informasi dari Ibu/Bapak sebagai ahli materi pada media pembelajaran *Board Game* Jumanji Matematika Berbasis Keragaman Budaya.
2. Pendapat, penilaian, saran, dan kritik Bapak/Ibu akan sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas media pembelajaran ini.
3. Sehubungan dengan hal tersebut, dimohon Bapak/Ibu memberikan penilaian pada setiap pertanyaan dalam lembar evaluasi dengan memberi tanda ceklis (✓) pada salah satu skor disetiap kolom. Dengan kriteria:
1 = Tidak Baik

2 = Cukup Baik

3 = Baik

4 = Sangat Baik

A. Penilaian Materi Pada Media Pembelajaran *Board Game* Jumanji Matematika Berbasis Keragaman Budaya.

No	Pernyataan	Skor			
		1	2	3	4
1	Tampilan media <i>Board Game</i> jumanji Matematika Berbasis Keragaman Budaya menarik perhatian siswa				
2	Gambar yang disajikan sesuai dengan materi				
3	Kelengkapan materi				
4	Keluasan materi				
5	Kedalaman materi				
6	Ketepatan penggunaan ejaan				
7	Ketepatan penggunaan istilah				
8	Keefektifan kalimat yang digunakan				
9	Bahasa yang digunakan mudah dipahami sesuai dengan pemahaman siswa				
10	Kartu tantangan dibuat berdasarkan materi segiempat dan segitiga				
11	Soal pada kartu tantangan memiliki kaitan dengan salah satu keragaman budaya Sumatera Utara				
12	Soal yang dibuat pada kartu dimulai dari yang mudah ke sukar				
13	Soal pada Media <i>Board Game</i> jumanji Matematika Berbasis Keragaman Budaya mempermudah guru dalam mengevaluasi pembelajaran materi segiempat dan segitiga				
14	Media <i>Board Game</i> jumanji Matematika Berbasis Keragaman Budaya dapat membuat siswa termotivasi untuk menambah pengetahuan lebih dalam lagi				

B. Komentar dan Saran

.....

.....

.....

C. Kesimpulan

1. Valid
2. Tidak Valid

Medan, Mei 2023
Guru,

.....

Lampiran 3

ANGKET RESPON SISWA TERHADAP MEDIA PEMBELAJARAN *BOARD GAME* JUMANJI MATEMATIKA BERBASIS KERAGAMAN BUDAYA

Responden Yth,

Angket ini diajukan oleh peneliti yang saat ini sedang melakukan penelitian mengenai respon siswa terhadap Media Pembelajaran *Board Game* Jumanji Matematika Berbasis Keragaman Budaya yang dikembangkan, karena itu peneliti meminta kesediaan adik-adik untuk memeberikan penilaian terhadap media yang dikembangkan. Pengisian angket ini bertujuan untuk mendapatkan masukan dari adik-adik untuk memperbaiki kualitas dari media *Board Game* Jumanji Matematika Berbasis Keragaman Budaya yang saya buat dalam rangka penelitian untuk penyusunan skripsi.

Nama :

Kelas :

Petunjuk pengisian:

Berikan skor pada setiap butir penilaian Media Pembelajaran *Board Game* Jumanji Matematika Berbasis Keragaman Budaya dengan memberi tanda ceklis (✓) pada salah satu pilihan respon disetiap kolom. Dengan kriteria:

STS = Sangat Tidak Setuju

TS = Tidak Setuju

S = Setuju

SS = Sangat Setuju

**A. Butir-butir pertanyaan dan pilihan respon terhadap media pembelajaran
Board Game Jumanji Matematika Berbasis Budaya:**

No	Pernyataan	Pilihan Respon			
		SS	S	TS	STS
1	Kata yang disajikan jelas atau tidak buram				
2	Tulisan pada media <i>Board Game</i> jumanji Matematika ini mudah dibaca				
3	Saya dapat menjawab pertanyaan pada pembelajaran dengan mudah karena adanya media <i>Board Game</i> Jumanji Matematika				
4	Media <i>Board Game</i> jumanji Matematika Berbasis Keragaman Budaya ini memudahkan untuk memahami materi bangun ruang sisi datar				
5	Dengan media <i>Board Game</i> jumanji Matematika membuat hasil belajar saya meningkat				
6	Media <i>Board Game</i> jumanji Matematika Berbasis Keragaman Budaya membuat saya memiliki kemauan untuk belajar				
7	Media <i>Board Game</i> jumanji Matematika membuat saya belajar mandiri				
8	Media <i>Board Game</i> jumanji Matematika dapat membuat saya termoyivasi untu menambah pengetahuan saya lebih dalam lagi				
9	Saya menjadi malas belajar dengan adanya media media <i>Board Game</i> jumanji Matematika				
10	Kata yang disajikan tidak menarik				
11	Keseluruhan tampilan media <i>Board Game</i> jumanji Matematika mambuat motivasi belajar dan menjawab soal saya menurun				
12	Media <i>Board Game</i> jumanji sangat membosankan				
13	Penyajian pertanyaan dalam media <i>Board Game</i> jumanji Matematika Berbasis untuk berdiskusi dengan teman-teman				
14	Penyajian pertanyaan pada media <i>Board Game</i> jumanji Matematika tidak berkaitan satu sama lain				
15	Media <i>Board Game</i> jumanji Matematika tidak menggunakan gambar yang berkaitan dengan materi bangun ruang sisi				

	datar				
16	Hasil belajar menurun setelah belajar menggunakan media <i>Board Game</i> jumanji Matematika				
17	Saya kurang bisa menjawab pertanyaan pada materi pelajaran bangun ruang sisi datar ketika belajar menggunakan media <i>Board Game</i> jumanji Matematika				
18	Saya menjadi malas belajar dengan adanya <i>Board Game</i> jumanji Matematika yang diberikan oleh pendidik				

Lampiran 4

1. Hasil Validasi Media Pembelajaran *Board Game* Jumanji Matematika Berbasis Keragaman Budaya

No	Aspek Yang Dinilai	Penilaian Validator	
		1	2
Aspek Tampilan			
1	Media pembelajaran Matematika Memiliki tampilan yang indah dan rapi	4	4
2	Tata letak gambar teratur	3	4
3	Gambar yang ditampilkan jelas	4	4
4	Tidak memerlukan keahlian khusus untuk menggunakannya	3	3
5	Tampilan media pembelajaran matematika memotivasi siswa untuk belajar dan memahami	4	3
Rata-Rata		3,6	3,6
Aspek Materi Segiempat dan Segitiga			
6	Kesesuain materi segiempat dan segitiga ini membantu pengguna dalam memahami materi	3	3
7	Dengan menggunakan media pembelajaran matematika pada materi segiempat dan segitiga tidak membingungkan	3	2
Rata-Rata		3	2,5
Aspek Tidak Ketinggalan Zaman			
8	Media pembelajaran Matematika yang ditampilkan tidak kuno	4	3
9	Komponen-komponen dalam media pembelajaran matematika tidak menghilangkan tujuan pembelajaran	3	2
Rata-Rata		3,5	2,5
Aspek Skala			
10	Skala gambar dan tulisan sesuai dengan ukuran media pembelajaran matematika	3	3
Rata-Rata		3	3
Aspek Kualitas Teknik			
11	Warna yang digunakan untuk gambar sesuai dengan realita	3	3
12	Media pembelajaran matematika tidak mudah rusak	3	3
13	Gambar tajam dan tidak kabur	3	2
Rata-Rata		3	2,67
Aspek Ukuran			
14	Ukuran media pembelajaran matematika sederhana dan tidak teralalu besar	3	4
15	Dengan ukuran yang sesuai memudahkan media untuk dibawa kemana saja	3	3
Rata-Rata		3	3,5

2. Analisis Hasil Validasi Hasil Validasi Media Pembelajaran *Board Game* Jumanji Matematika Berbasis Keragaman Budaya

1. Aspek Tampilan

$$Ai = \frac{\sum_{j=1}^n Kij}{n}$$

$$Ai = \frac{3,6+3,6}{2}$$

$$Ai = 3,6$$

2. Aspek Materi Segiempat dan Segitiga

$$Ai = \frac{\sum_{j=1}^n Kij}{n}$$

$$Ai = \frac{3+2,5}{2}$$

$$Ai = 2,75$$

3. Aspek Tidak Ketinggalan Zaman

$$Ai = \frac{\sum_{j=1}^n Kij}{n}$$

$$Ai = \frac{3,5+2,5}{2}$$

$$Ai = 3$$

4. Aspek Skala

$$Ai = \frac{\sum_{j=1}^n Kij}{n}$$

$$Ai = \frac{3+3}{2}$$

$$Ai = 3$$

5. Aspek Kualitas Teknik

$$Ai = \frac{\sum_{j=1}^n Kij}{n}$$

$$Ai = \frac{3+2,67}{2}$$

$$Ai = 2,83$$

6. Aspek Ukuran

$$A_i = \frac{\sum_{j=1}^n K_{ij}}{n}$$

$$A_i = \frac{3+3,5}{2}$$

$$A_i = 3,25$$

Rata-rata Hasil Penilaian Validator

$$Va = \frac{\sum_{j=1}^n A_i}{n}$$

$$Va = \frac{3,6+2,75+3+3+2,84+3,25}{6}$$

$$Va = 3,07$$

Deskripsi Hasil Validasi Oleh Validator Ahli Media

Aspek Penilaian	Hasil Penilaian	Kategori
Tampilan	3,6	Sangat Valid
Materi	2,75	Valid
Tidak Ketinggalan Zaman	3	Valid
Skala	3	Valid
Kualitas Teknik	2,84	Valid
Ukuran	3,25	Valid
Rata-Rata	3,07	Valid

Lampiran 5

1. Hasil Validasi Materi Pada Media Pembelajaran *Board Game* Jumanji Matematika Berbasis Keragaman Budaya

No	Aspek Yang Dinilai	Penilaian Validator	
		1	2
Aspek Tampilan			
1	Tampilan media <i>Board Game</i> jumanji Matematika Berbasis Keragaman Budaya menarik perhatian siswa	4	4
2	Gambar yang disajikan sesuai dengan materi	4	4
Rata-Rata		4	4
Aspek Kelayakan Isi			
3	Kelengkapan materi	4	4
4	Keluasan materi	4	4
5	Kedalaman materi	4	4
Rata-Rata		4	4
Aspek Kebahasaan			
6	Ketepatan penggunaan ejaan	4	4
7	Ketepatan penggunaan istilah	4	4
8	Keefektifan kalimat yang digunakan	4	4
9	Bahasa yang digunakan mudah dipahami sesuai dengan pemahaman siswa	4	4
Rata-Rata		4	4
Aspek Keterkaitan Soal dengan Materi			
10	Kartu tantangan dibuat berdasarkan materi segiempat dan segitiga	4	4
11	Soal pada kartu tantangan memiliki kaitan dengan salah satu keragaman budaya Sumatera Utara	4	4
12	Soal yang dibuat pada kartu dimulai dari yang mudah ke sukar	4	4
13	Soal pada Media <i>Board Game</i> jumanji Matematika Berbasis Keragaman Budaya mempermudah guru dalam mengevaluasi pembelajaran materi segiempat dan segitiga	4	4
14	Media <i>Board Game</i> jumanji Matematika Berbasis Keragaman Budaya dapat membuat siswa termotivasi untuk menambah pengetahuan lebih dalam lagi	4	4
Rata-Rata		4	4

2. Analisis Hasil Validasi Materi Pada Media Pembelajaran *Board Game*

Jumanji Matematika Berbasis Keragaman Budaya

1. Aspek Tampilan

$$A_i = \frac{\sum_{j=1}^n K_{ij}}{n}$$

$$Ai = \frac{4+4}{2}$$

$$Ai = 4$$

2. Aspek Kelayakan Isi

$$Ai = \frac{\sum_{j=1}^n Kij}{n}$$

$$Ai = \frac{4+4}{2}$$

$$Ai = 4$$

3. Aspek Kebahasaan

$$Ai = \frac{\sum_{j=1}^n Kij}{n}$$

$$Ai = \frac{4+4}{2}$$

$$Ai = 4$$

4. Aspek Keterkaitan Soal dengan Materi

$$Ai = \frac{\sum_{j=1}^n Kij}{n}$$

$$Ai = \frac{4+4}{2}$$

$$Ai = 4$$

Rata-rata Hasil Penilaian Validator Ahli Materi

$$Va = \frac{\sum_{j=1}^n Ai}{n}$$

$$Va = \frac{4+4+4+4}{4}$$

$$Va = 4$$

Deskripsi Hasil Validasi Oleh Validator Ahli Materi

Aspek Penilaian	Hasil Penilaian	Kategori
Tampilan	4	Sangat Valid
Kelayakan Isi	4	Sangat Valid
Kebahasaan	4	Sangat Valid
Keterkaitan Soal dengan Materi	4	Sangat Valid
Rata-Rata	4	Sangat Valid

Lampiran 6

1. Hasil Respon Siswa Kelas VII-B SMP Muhammadiyah 57 Medan Terhadap Media Pembelajaran Board Game Jumanji Matematika Berbasis Keragaman Budaya.

Nama	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14
	+	+	+	+	+	+	+	-	-	-	-	-	-	-
Aditya Pradana	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	3	4	4	4
Afif Thoriq Ahyar	3	3	4	4	4	4	3	3	3	4	3	3	2	4
Annisa Zahirah	4	4	4	4	3	4	4	3	4	4	4	4	4	4
Aurel Chelsea	4	3	4	4	3	4	3	4	3	4	4	4	3	3
Ayu Ramadhani	3	4	3	4	4	2	4	4	4	3	2	3	3	3
Eki Nurhakim	4	3	4	4	3	3	4	4	4	4	3	3	3	4
Fadhil Hamidi	4	3	4	3	3	4	3	3	3	3	3	4	2	3
Hanif Al Farizi	4	4	3	3	4	3	4	3	4	4	3	4	4	4
Kaori Nabila	4	4	4	3	3	4	4	3	3	4	4	3	3	3
Khayla Sakinah	4	4	4	3	4	4	4	4	3	4	4	4	4	2
Muhammad Anugrah	4	3	4	3	3	3	3	4	4	4	3	3	4	4
Muhammad Fauzi	4	3	4	2	2	4	3	4	4	3	3	3	3	4
Nadira Arrahma	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4
Najlaa Rafhanah	4	3	4	4	4	4	4	3	4	3	4	3	4	3
Nasywa Zain	4	4	3	3	4	4	4	3	4	3	4	4	4	3
Nawa Rizky Arrayan	4	4	3	4	4	4	4	3	4	3	4	4	4	3
Otana Tri Paramita	4	3	4	4	4	4	4	3	4	4	3	4	4	4
Restuning Nurina	4	4	3	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4
Syafira Dwi Adjani	4	3	4	4	2	4	4	4	4	4	4	4	4	4
Syifaa Yusmila	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
Wirdatunnisa	4	3	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4

2. Deskripsi Hasil Respon Siswa Terhadap Media Pembelajaran Board Game Jumanji Matematika Berbasis Keragaman Budaya.

No	Pernyataan	Pilihan Respon				Rata-rata
		1	2	3	4	
		STS	TS	S	SS	
1	Kata yang disajikan jelas atau tidak buram			2	19	3,9
2	Tulisan pada media <i>Board Game</i> jumanji Matematika ini mudah			11	10	3,6

	dibaca					
3	Saya dapat menjawab pertanyaan pada pembelajaran dengan mudah karena adanya media <i>Board Game</i> Jumanji Matematika			6	15	3,71
4	Media <i>Board Game</i> jumanji Matematika Berbasis Keragaman Budaya ini memudahkan untuk memahami materi segiempat dan segitiga		1	6	14	3,61
5	Media <i>Board Game</i> jumanji Matematika Berbasis Keragaman Budaya membuat saya memiliki kemauan untuk belajar		2	6	13	3,52
6	Media <i>Board Game</i> jumanji Matematika membuat saya belajar mandiri		1	3	17	3,76
7	Media <i>Board Game</i> jumanji Matematika dapat membuat saya termotivasi untuk menambah pengetahuan saya lebih dalam lagi			6	15	3,71
8	Saya menjadi malas belajar dengan adanya media <i>Board Game</i> jumanji Matematika	12	9			3,57
9	Kata yang disajikan tidak menarik	15	6			3,71
10	Media <i>Board Game</i> jumanji sangat membosankan	12	8	1		3,52
11	Penyajian pertanyaan pada media <i>Board Game</i> jumanji Matematika tidak berkaitan satu sama lain	11	9	1		3,47
12	Media <i>Board Game</i> jumanji Matematika tidak menggunakan gambar yang berkaitan dengan materi bangun segiempat dan segitiga	14	7			3,66
13	Saya kurang bisa menjawab pertanyaan pada materi pelajaran segiempat dan segitiga ketika belajar menggunakan media <i>Board Game</i> jumanji Matematika	14	5	2		3,47
14	Saya menjadi malas belajar dengan adanya <i>Board Game</i> jumanji Matematika yang diberikan oleh pendidik	13	7	1		3,47
Rata-Rata Total						3,62

Lampiran 7

FORM K 1



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
 UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
 FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
 Jl. Kapten Mukhtar Basri No.3 Telp.(061)6619056 Medan 20238
 Website : <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: fkip@umsu.ac.id

Yth : Ketua dan Sekretaris
 Program Pendidikan Matematika
 FKIP UMSU

Perihal: **PERMOHONAN PERSETUJUAN JUDUL SKRIPSI**

Dengan hormat, yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Mahasiswa : Leli Maharani
 N P M : 1902030030
 Program Studi : Pendidikan Matematika
 Kredit Kumulatif : 130

IPK = 3,69

Persetujuan Ketua/ Sekretaris Prog. Studi	Judul yang diajukan	Disyahkan Oleh Dekan Fakultas
	Pengembangan E-LKPD Interaktif Berbantuan <i>Liveworksheet</i> Berbasis <i>Problem Based Learning</i>	
02/1-23 	Pengembangan Media Pembelajaran <i>Board Game</i> Jumanj Matematika Berbasis Keragaman Budaya	
	Efektivitas Penggunaan Media <i>Quizizz Game</i> Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Tingkat SMP Kelas VII	

Demikianlah permohonan ini saya sampaikan untuk dapat pemeriksaan dan persetujuan serta pengesahan, atas kesediaan Bapak saya ucapkan terima kasih.

Medan, 30 Desember 2022

Hormat Pemohon,

Leli Maharani

- Dibuat Rangkap 3:
 - Untuk Dekan/Fakultas
 - Untuk Ketua Prodi
 - Untuk Mahasiswa yang bersangkutan

Lampiran 8



FORM K 2

MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
Jl. Kapten Mukhtar Basri No.3 Telp.(061)6619056 Medan 20238
Website :<http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: fkip@umsu.ac.id

Kepada Yth: Bapak/Ibu Ketua & Sekretaris
Program Studi Pendidikan Matematika
FKIP UMSU

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Dengan hormat, yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Leli Maharani
NPM : 1902030030
Program Studi : Pendidikan Matematika

Mengajukan permohonan persetujuan proyek proposal/risalah/makalah/skripsi sebagai tercantum di bawah ini dengan judul sebagai berikut:

Pengembangan Media Pembelajaran *Board Game* Jumanji Matematika Berbasis Keragaman Budaya

Sekaligus saya mengusulkan/menunjuk Bapak/Ibu sebagai:

Dosen Pembimbing: Surya Wisada Dachi, S.Pd.,M.Pd

Sebagai Dosen Pembimbing proposal/risalah/makalah/skripsi saya

Demikianlah permohonan ini saya sampaikan untuk dapat pengurusan selanjutnya. Akhirnya atas perhatian dan kesediaan Bapak/Ibu saya ucapkan terima kasih.

Medan, 30 Desember 2022

Hormat Pemohon,

Leli Maharani

Dibuat Rangkap 3:
- Untuk Dekan/Fakultas
- Untuk Ketua Prodi
- Untuk Mahasiswa yang bersangkutan

Lampiran 9

**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA**
Jln. Mukhtar Basri BA No. 3 Telp. 6622400 Medan 20217 Form : K3

Nomor : 05 /II.3/UMSU-02/F/2023
Lamp : ---
Hal : Pengesahan Proyek Proposal
Dan Dosen Pembimbing

Bismillahirrahmanirrahim
Assalamu'alaikum Wr. Wb

Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara menetapkan Perpanjangan proposal/risalah/makalah/skripsi dan dosen pembimbing bagi mahasiswa yang tersebut di bawah ini .:

Nama : **Leli Maharani**
N P M : 1902030030
Program Studi : Pendidikan Matematika
Judul Penelitian : **Pengembangan Media Pembelajaran Board Game Jumanji Matematika Berbasis Keragaman Budaya.**

Pembimbing : **Surya Wisada Dachi, S.Pd., M.Pd.**

Dengan demikian mahasiswa tersebut di atas diizinkan menulis proposal/risalah/makalah/skripsi dengan ketentuan sebagai berikut :

1. Penulis berpedoman kepada ketentuan yang telah ditetapkan oleh Dekan
2. Proyek proposal/risalah/makalah/skripsi dinyatakan **BATAL** apabila tidak selesai pada waktu yang telah ditentukan.
3. Masa daluwarsa tanggal : **2 Januari 2024**

Medan 9 Jumadil Akhir 1444 H
02 Desember 2023 M




Dra. H. Samsiyurnita, MPd.
NIDN : 0004066701

Dibuat rangkap 5 (lima) :

1. Fakultas (Dekan)
 2. Ketua Program Studi
 3. Pembimbing Materi dan Teknis
 4. Pembimbing Riset
 5. Mahasiswa yang bersangkutan :
- WAJIB MENGIKUTI SEMINAR**



Lampiran 10



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
Jl. Kapten Mukhtar Basri No.3 Telp.(061)6619056 Medan 20238
Website: <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: fkip@umsu.ac.id

BERITA ACARA BIMBINGAN PROPOSAL

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Nama : Leli Maharani
NPM : 1902030030
Program Studi : Pendidikan Matematika
Judul Skripsi : Pengembangan Media Pembelajaran Board Game
Jumanji Matematika Berbasis Keragaman Budaya
Nama Pembimbing : Surya Wisada Dachi, S.Pd., M.Pd.

Tanggal	Deskripsi Hasil Bimbingan Proposal	Tanda Tangan
30/ 12-2022	ACC Judul Proposal Penelitian	
08/ 02-2023	Revisi : latar belakang, kesalahan dalam penulisan, dan kutipan.	
2/ 03-2023	Jarak atau spasi dalam penulisan	
6/ 03-2023	Tambahkan jurnal terdaftar Pustaka.	
8/ 03-2023	ACC Seminar. Proposal	

Medan, ..Maret...2023

Diketahui/Disetujui,
Ketua Prodi Pendidikan Matematika

Dosen Pembimbing

Dr. Tua Halqmoan Harahap, S.Pd., M.Pd.

Surya Wisada Dachi, S.Pd., M.Pd.

Lampiran 11



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
Jl. Kapten Mukhtar Basri No.3 Telp.(061) 6619056 Medan 20238
Website : <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: fkip@umsu.ac.id

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

LEMBAR PENGESAHAN HASIL SEMINAR PROPOSAL

Proposal yang sudah diseminarkan oleh mahasiswa di bawah ini:

Nama : Leli Maharani
NPM : 1902030030
Program Studi : Pendidikan Matematika
Judul Proposal : Pengembangan Media Pembelajaran *Board Game* Jumanji Matematika Berbasis Keragaman Budaya

Pada hari Kamis, tanggal 16 Maret 2023 sudah layak menjadi proposal skripsi

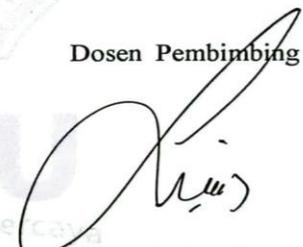
Medan, 16 Maret 2023

Disetujui oleh :

Dosen Pembahas


Nur'afifah, S.Pd., M.Pd.

Dosen Pembimbing


Surya Wisada Dachi, S.Pd., M.Pd

Diketahui Oleh :
Ketua Program Studi
Pendidikan Matematika


Dr. Tua Halomoan Harahap, S.Pd., M.Pd.

Lampiran 12



Bila menjawab surat ini agar disebutkan nomor dan tanggalnya

MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI PENELITIAN & PENGEMBANGAN UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

Jalan Kapten Muchtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. (061) 6622400
Website : <http://fkfp.umsu.ac.id> E-mail : fkfp@yahoo.co.id

Nomor : 1880/II.3/UMSU-02/F/2023
Lamp : ---

Medan, 2 Dzulqaidah 1444 H
22 Mei 2023 M

H a l : Izin Riset

Kepada : Yth. Bapak/Ibu Kepala
SMP Muhammadiyah 57 Medan
Di
Tempat.

Bismillahirrahmanirrahim
Assalamu'alaikum Wr. Wb

Wa ba'du semoga kita semua sehat wal'afiat dalam melaksanakan tugas sehari-hari sehubungan dengan semester akhir bagi mahasiswa wajib melakukan penelitian/riset untuk penulisan Skripsi sebagai salah satu syarat penyelesaian Sarjana Pendidikan, maka kami mohon kepada Bapak/ibu memberikan izin kepada mahasiswa kami dalam melakukan penelitian /riset ditempat Bapak/ibu pimpin. Adapun data mahasiswa tersebut di bawah ini :

Nama : Leli Maharani
N P M : 1902030030
Program Studi : Pendidikan Matematika
Judul Penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran Board Game Jumanji
Matematika Berbasis Keragaman Budaya.

Demikian hal ini kami sampaikan, atas perhatian dan kesediaan serta kerjasama yang baik dari Bapak/ibu kami ucapkan banyak terima kasih, Akhirnya selamat sejahteralah kita semuanya. Amin.



Wassalam
Dekan
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
Dra. Hj. Syamsi Furnita, MPd.
NIDN : 0004066701

****Pentinggal**



Lampiran 13



MAJELIS PENDIDIKAN DASAR DAN MENENGAH
PIMPINAN CABANG MUHAMMADIYAH KP. DADAP MEDAN
SMP MUHAMMADIYAH 57 MEDAN
Jl. Mustafa No. 1 Kp. Dadap Medan - 20238 No. HP. 0812 6297 6857
SUMATERA UTARA

SURAT KETERANGAN

Nomor : 94/KET/ IV.4/F/2023

Kepala Sekolah Menengah Pertama Muhammadiyah 57 Medan dengan ini menerangkan bahwa :

Nama : LELI MAHARANI
NPM : 1902030030
Program Studi : Pendidikan Matematika

benar telah melakukan Riset/ pengumpulan data di SMP Muhammadiyah 57 Medan untuk keperluan penyusunan Skripsi dengan judul : “ **Pengembangan Media Pembelajaran Board Game Jumaji Matematika Berbasis Keragaman Budaya**”. Surat Keterangan ini diberikan berdasarkan surat dari Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara, Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Nomor : 1880/II.3/UMSU-02/F/2023, Tanggal 23 Februari 2023.

Demikian Surat Keterangan ini diberikan untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Medan, 19 Juni 2023

Kepala Sekolah,

Zainal Arifin, S.PdI



Lampiran 14

ANGKET RESPON SISWA TERHADAP MEDIA PEMBELAJARAN *BOARD GAME* JUMANJI MATEMATIKA BERBASIS KERAGAMAN BUDAYA

Responden Yth,

Angket ini diajukan oleh peneliti yang saat ini sedang melakukan penelitian mengenai respon siswa terhadap Media Pembelajaran *Board Game* Jumanji Matematika Berbasis Keragaman Budaya yang dikembangkan, karena itu peneliti meminta kesediaan adik-adik untuk memeberikan penilaian terhadap media yang dikembangkan. Pengisian angket ini bertujuan untuk mendapatkan masukan dari adik-adik untuk memperbaiki kualitas dari media *Board Game* Jumanji Matematika Berbasis Keragaman Budaya yang saya buat dalam rangka penelitian untuk penyusunan skripsi.

Nama : laura ricky aryan.....

Kelas : M.B.....

Petunjuk pengisian:

Berikan skor pada setiap butir penilaian Media Pembelajaran *Board Game* Jumanji Matematika Berbasis Keragaman Budaya dengan memberi tanda ceklis (✓) pada salah satu pilihan respon disetiap kolom. Dengan keterangan:

SS = Sangat Setuju

S = Setuju

TS = Tidak Setuju

STS = Sangat Tidak Setuju

A. Butir-butir pertanyaan dan pilihan respon terhadap media pembelajaran *Board Game* Jumanji Matematika Berbasis Keragaman Budaya:

No	Pernyataan	Pilihan Respon			
		STS	TS	S	SS
1	Kata yang disajikan jelas atau tidak buram				✓
2	Tulisan pada media <i>Board Game</i> jumanji Matematika ini mudah dibaca				✓
3	Saya dapat menjawab pertanyaan pada pembelajaran dengan mudah karena adanya media <i>Board Game</i> Jumanji Matematika			✓	
4	Media <i>Board Game</i> jumanji Matematika Berbasis Keragaman Budaya ini memudahkan untuk memahami materi segiempat dan segitiga				✓
5	Media <i>Board Game</i> jumanji Matematika Berbasis Keragaman Budaya membuat saya memiliki kemauan untuk belajar				✓
6	Media <i>Board Game</i> jumanji Matematika membuat saya belajar mandiri				✓
7	Media <i>Board Game</i> jumanji Matematika dapat membuat saya termotivasi untuk menambah pengetahuan saya lebih dalam lagi				✓
8	Saya menjadi malas belajar dengan adanya media <i>Board Game</i> jumanji Matematika		✓		
9	Kata yang disajikan tidak menarik	✓			
10	Media <i>Board Game</i> jumanji sangat membosankan		✓		
11	Penyajian pertanyaan pada media <i>Board Game</i> jumanji Matematika tidak berkaitan satu sama lain	✓			
12	Media <i>Board Game</i> jumanji Matematika tidak menggunakan gambar yang berkaitan dengan materi bangun segiempat dan segitiga	✓			
13	Saya kurang bisa menjawab pertanyaan pada materi pelajaran segiempat dan segitiga ketika belajar menggunakan media <i>Board Game</i> jumanji Matematika	✓			
14	Saya menjadi malas belajar dengan adanya <i>Board Game</i> jumanji Matematika yang diberikan oleh pendidik		✓		

Lampiran 15

ANGKET RESPON SISWA TERHADAP MEDIA PEMBELAJARAN *BOARD GAME* JUMANJI MATEMATIKA BERBASIS KERAGAMAN BUDAYA

Responden Yth,

Angket ini diajukan oleh peneliti yang saat ini sedang melakukan penelitian mengenai respon siswa terhadap Media Pembelajaran *Board Game* Jumanji Matematika Berbasis Keragaman Budaya yang dikembangkan, karena itu peneliti meminta kesediaan adik-adik untuk memeberikan penilaian terhadap media yang dikembangkan. Pengisian angket ini bertujuan untuk mendapatkan masukan dari adik-adik untuk memperbaiki kualitas dari media *Board Game* Jumanji Matematika Berbasis Keragaman Budaya yang saya buat dalam rangka penelitian untuk penyusunan skripsi.

Nama : Otana Tri Paramita.....

Kelas : VII B.....

Petunjuk pengisian:

Berikan skor pada setiap butir penilaian Media Pembelajaran *Board Game* Jumanji Matematika Berbasis Keragaman Budaya dengan memberi tanda ceklis (✓) pada salah satu pilihan respon disetiap kolom. Dengan keterangan:

SS = Sangat Setuju

S = Setuju

TS = Tidak Setuju

STS = Sangat Tidak Setuju

A. Butir-butir pertanyaan dan pilihan respon terhadap media pembelajaran *Board Game* Jumanji Matematika Berbasis Keragaman Budaya:

No	Pernyataan	Pilihan Respon			
		STS	TS	S	SS
1	Kata yang disajikan jelas atau tidak buram				✓
2	Tulisan pada media <i>Board Game</i> jumanji Matematika ini mudah dibaca			✓	
3	Saya dapat menjawab pertanyaan pada pembelajaran dengan mudah karena adanya media <i>Board Game</i> Jumanji Matematika				✓
4	Media <i>Board Game</i> jumanji Matematika Berbasis Keragaman Budaya ini memudahkan untuk memahami materi segiempat dan segitiga				✓
5	Media <i>Board Game</i> jumanji Matematika Berbasis Keragaman Budaya membuat saya memiliki kemauan untuk belajar				✓
6	Media <i>Board Game</i> jumanji Matematika membuat saya belajar mandiri				✓
7	Media <i>Board Game</i> jumanji Matematika dapat membuat saya termotivasi untuk menambah pengetahuan saya lebih dalam lagi				✓
8	Saya menjadi malas belajar dengan adanya media <i>Board Game</i> jumanji Matematika		✓		
9	Kata yang disajikan tidak menarik	✓			
10	Media <i>Board Game</i> jumanji sangat membosankan	✓			
11	Penyajian pertanyaan pada media <i>Board Game</i> jumanji Matematika tidak berkaitan satu sama lain		✓		
12	Media <i>Board Game</i> jumanji Matematika tidak menggunakan gambar yang berkaitan dengan materi bangun segiempat dan segitiga	✓			
13	Saya kurang bisa menjawab pertanyaan pada materi pelajaran segiempat dan segitiga ketika belajar menggunakan media <i>Board Game</i> jumanji Matematika	✓			
14	Saya menjadi malas belajar dengan adanya <i>Board Game</i> jumanji Matematika yang diberikan oleh pendidik	✓			

Lampiran 16

ANGKET RESPON SISWA TERHADAP MEDIA PEMBELAJARAN *BOARD GAME* JUMANJI MATEMATIKA BERBASIS KERAGAMAN BUDAYA

Responden Yth,

Angket ini diajukan oleh peneliti yang saat ini sedang melakukan penelitian mengenai respon siswa terhadap Media Pembelajaran *Board Game* Jumanji Matematika Berbasis Keragaman Budaya yang dikembangkan, karena itu peneliti meminta kesediaan adik-adik untuk memberikan penilaian terhadap media yang dikembangkan. Pengisian angket ini bertujuan untuk mendapatkan masukan dari adik-adik untuk memperbaiki kualitas dari media *Board Game* Jumanji Matematika Berbasis Keragaman Budaya yang saya buat dalam rangka penelitian untuk penyusunan skripsi.

Nama : syafira dwi adjani

Kelas : vii - B

Petunjuk pengisian:

Berikan skor pada setiap butir penilaian Media Pembelajaran *Board Game* Jumanji Matematika Berbasis Keragaman Budaya dengan memberi tanda ceklis (✓) pada salah satu pilihan respon disetiap kolom. Dengan keterangan:

SS = Sangat Setuju

S = Setuju

TS = Tidak Setuju

STS = Sangat Tidak Setuju

A. Butir-butir pertanyaan dan pilihan respon terhadap media pembelajaran *Board Game* Jumanji Matematika Berbasis Keragaman Budaya:

No	Pernyataan	Pilihan Respon			
		STS	TS	S	SS
1	Kata yang disajikan jelas atau tidak buram				✓
2	Tulisan pada media <i>Board Game</i> jumanji Matematika ini mudah dibaca			✓	
3	Saya dapat menjawab pertanyaan pada pembelajaran dengan mudah karena adanya media <i>Board Game</i> Jumanji Matematika				✓
4	Media <i>Board Game</i> jumanji Matematika Berbasis Keragaman Budaya ini memudahkan untuk memahami materi segiempat dan segitiga				✓
5	Media <i>Board Game</i> jumanji Matematika Berbasis Keragaman Budaya membuat saya memiliki kemauan untuk belajar		✓		
6	Media <i>Board Game</i> jumanji Matematika membuat saya belajar mandiri				✓
7	Media <i>Board Game</i> jumanji Matematika dapat membuat saya termotivasi untuk menambah pengetahuan saya lebih dalam lagi				✓
8	Saya menjadi malas belajar dengan adanya media <i>Board Game</i> jumanji Matematika	✓			
9	Kata yang disajikan tidak menarik	✓			
10	Media <i>Board Game</i> jumanji sangat membosankan	✓			
11	Penyajian pertanyaan pada media <i>Board Game</i> jumanji Matematika tidak berkaitan satu sama lain	✓			
12	Media <i>Board Game</i> jumanji Matematika tidak menggunakan gambar yang berkaitan dengan materi bangun segiempat dan segitiga	✓			
13	Saya kurang bisa menjawab pertanyaan pada materi pelajaran segiempat dan segitiga ketika belajar menggunakan media <i>Board Game</i> jumanji Matematika	✓			
14	Saya menjadi malas belajar dengan adanya <i>Board Game</i> jumanji Matematika yang diberikan oleh pendidik	✓			

Dokumentasi



Pengenalan media *Board Game* jumanji matematika



Penjelasan cara penggunaan media *Board Game* jumanji matematika



Penerapan pembelajaran dengan media *Board Game* jumanji



Uji coba produk



Penjelasan petunjuk pengisian angket



Penyebaran angket kepada siswa

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BOARD GAME JUMANJI MATEMATIKA BERBASIS KERAGAMAN BUDAYA

ORIGINALITY REPORT

23%

SIMILARITY INDEX

20%

INTERNET SOURCES

13%

PUBLICATIONS

4%

STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1

www.j-cup.org

Internet Source

3%

2

repositori.uin-alauddin.ac.id

Internet Source

2%

3

repository.radenintan.ac.id

Internet Source

2%

4

Aldelia Manasika Putri, Danang Setyadi.
"Pengembangan Media Board Game Jumanji
Matematika pada Materi Bilangan Kelas VII
SMP", Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan
Matematika, 2022

Publication

2%

5

repository.umsu.ac.id

Internet Source

1%

6

eprints.uny.ac.id

Internet Source

1%

7

repositori.umsu.ac.id

Internet Source

1%

DAFTAR RIWAYAT HIDUP



A. Data Pribadi

Nama	: Leli Maharani
Tempat, Tanggal Lahir	: Kampung Baru, 09 Juli 2000
Jenis Kelamin	: Perempuan
Agama	: Islam
Kewarganegaraan	: Indonesia
Status	: Belum Menikah
Alamat	: Jl. Dusun Kampung Baru No.50
Nama Orang Tua	
a. Ayah	: Sapariyanto
b. Ibu	: Khodijah

B. Riwayat Pendidikan

SD	(2006-2012)	: SD 013 Bagan Sinembah Timur
SMP	(2012-2015)	: SMP Negeri 02 Bagan Sinembah Barat
SMA	(2015-2018)	: SMA Negeri 01 Bagan Sinembah Barat
S1	(2019-2023)	: Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara

C. Penghargaan Prestasi

Juara 3 Lomba Skema PKM-PM Kelas B “Lomba Monev PTM-A se-Indonesia”