



## Lampiran 1- Lembar Izin Penelitian



**PRODI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR**  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH GRESIK



Nomor : 402/II.3.UMG/PGSD/F/2025  
Lamp. : -  
Hal : *Ijin Penelitian Skripsi*

Kepada Yth,  
**UPT SD Negeri 55 Gresik**  
Jl. Raya Cerme Kidul No. 86, Kec Cerme, Kab Gresik.  
Di  
Tempat

*Assalamualaikum Wr. Wb.*

Berkenaan dengan Tugas Penyusunan Skripsi bagi Mahasiswa Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Gresik Tahun Akademik Ganjil 2025 - 2026, bersama ini kami mengharapkan kesediaan Bapak/Ibu untuk memberikan Ijin Penelitian bagi mahasiswa tersebut dibawah ini :

Nama : Andini Pratiwi  
NPM : 220404048  
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan  
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Alamat : Desa Tumapel, Kec Duduk Sampeyan, Kab Gresik  
Judul Penelitian :

Demikian untuk dimaklumi, atas perhatian dan kerjasamanya, kami sampaikan terima kasih.

*Wassalamu'alaikum Wr. Wb.*

Gresik, 02 Desember 2025  
  
Iqbalia Alfiansyah, M.Pd.

Tembusan :  
1. Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan  
2. Arsip

**Lampiran 2- Kisi-Kisi Instrumen Wawancara Guru Kelas**

No .	Aspek/Tujuan Wawancara	Indikator yang Diukur	Nomor Butir Wawancara	Bentuk Instrumen
1.	Mengidentifikasi kemampuan siswa dalam memahami konsep perkalian dan pembagian	Guru dapat menjelaskan sejauh mana pemahaman siswa terhadap konsep perkalian dan pembagian	1	Pertanyaan Terbuka
2.	Mengetahui kesulitan siswa dalam mempelajari materi perkalian dan pembagian	Guru dapat menyebutkan jenis kesulitan yang sering dialami siswa (misalnya menghafal, memahami, atau menyelesaikan konsep soal cerita)	2	Pertanyaan Terbuka
3.	Menggali metode atau strategi pembelajaran yang digunakan guru	Guru dapat menjelaskan metode atau pendekatan yang biasa digunakan dalam mengajar perkalian dan pembagian	3	Pertanyaan Terbuka
4.	Mengidentifikasi media pembelajaran yang telah digunakan guru	Guru dapat menyebutkan media yang digunakan (buku, kartu angka, papan tulis, video, dll)	4	Pertanyaan Terbuka
5.	Mengetahui respon siswa terhadap metode atau media pembelajaran yang digunakan	Guru dapat menjelaskan bagaimana antusiasme, partisipasi dan pemahaman siswa terhadap media yang digunakan	5	Pertanyaan Terbuka
6.	Mengetahui preferensi siswa terhadap model pembelajaran yang disukai	Guru dapat menjelaskan apakah siswa lebih menyukai pembelajaran	6	Pertanyaan Terbuka

No .	Aspek/Tujuan Wawancara	Indikator yang Diukur	Nomor Butir Wawancara	Bentuk Instrumen
		konvensional atau media interaktif		
7.	Mengidentifikasi kendala guru dalam pembelajaran perkalian dan pembagian	Guru dapat menyebutkan kendala seperti keterbatasan waktu, kurangnya media, atau perbedaan kemampuan siswa	7	Pertanyaan Terbuka
8.	Mengetahui pandangan guru terhadap media permainan edukatif ( <i>board game</i> )	Guru dapat menjelaskan pandangan positif/negatif terhadap pembelajaran berbasis permainan	8	Pertanyaan Tebuka
9.	Mengetahui pendapat guru tentang efektivitas media <i>board game</i> dalam membantu pemahaman siswa	Guru dapat menjelaskan alasan mengapa media <i>board game</i> dapat atau tidak dapat membantu pembelajaran	9	Pertanyaan Terbuka
10.	Menggali harapan guru terhadap pengembangan media pembelajaran yang menarik dan efektif	Guru dapat memberikan saran/harapan terhadap media pembelajaran yang akan dikembangkan	10	Pertanyaan Terbuka

**Tabel 1-** Kisi- Kisi Instrumen Wawancara Guru Kelas

### Lampiran 3 - Lembar Wawancara

Sekolah : UPT SD Negeri 55 Gresik

Kelas : III (Tiga) A

Nama Guru : Mustajib, S.Pd

No.	Pertanyaan	Jawaban
1.	Kurikulum apa yang digunakan di UPT SD Negeri 55 Gresik?	Kurikulum Merdeka
2.	Berapa jumlah siswa di kelas III ?	Ada 24 siswa , 14 siswa laki-laki dan 10 siswa perempuan.
1.	Bagaimana menurut bapak kemampuan siswa kelas III dalam memahami konsep perkalian dan pembagian?	Sebetulnya kelas III masih awal untuk pengenalan bilangan cacah, jadi ada yang sudah paham ada juga yang masih belum, tetapi rata-rata sudah bisa perkalian 1 sampai 50.
2.	Kesulitan apa saja yang paling sering dialami siswa ketika belajar perkalian dan pembagian?	Caranya atau metodenya, anak-anak masih belajar secara manual.
3.	Metode atau strategi pembelajaran apa yang biasanya bapak gunakan untuk mengajar materi tersebut?	Biasanya menggunakan metode ceramah, latihan soal, penggunaan benda konkret.
4.	Media pembelajaran apa yang sudah pernah digunakan bapak dalam mengajar perkalian dan pembagian?	Biasanya menggunakan contoh-contoh pembelajaran menggunakan LCD proyektor.
5.	Bagaimana respon siswa terhadap media atau metode yang selama ini digunakan?	Responnya cukup baik, tetapi cepat bosan.
6.	Menurut bapak, apakah siswa cenderung lebih suka belajar dengan cara ceramah, latihan soal atau melalui media interaktif atau permainan?	Ya, lebih senang menggunakan media interaktif yang dipadukan dengan game, gambar-gambar biar menarik, tidak mudah bosan karena kan matematika dianggap sulit jadi dikombinasikan dengan pembelajaran

		menggunakan media itu anak-anak lebih antusias.
7.	Kendala apa yang bapak hadapi dalam mengajarkan perkalian dan pembagian di kelas?	Siswa sering kurang fokus, cepat bosan, dan sulit memahami materi.
8.	Menurut bapak, apa kelebihan dan kekurangan penggunaan media permainan (game edukatif) dalam pembelajaran matematika?	Kelebihannya : membuat siswa lebih antusias dan dapat membantu memahami materi dengan lebih mudah. Kekurangannya : membutuhkan persiapan lebih banyak dan kadang membuat kelas menjadi lebih ramai.
9.	Apakah menurut bapak, media board game bisa membantu siswa memahami perkalian dan pembagian? Mengapa?	Ya, karena media ini bisa membuat siswa belajar sambil bermain, sehingga siswa tidak cepat bosan. Kartu soal dalam permainan juga sesuai dengan sehari-hari.
10.	Harapan apa yang bapak miliki terhadap media pembelajaran baru yang dapat mempermudah siswa memahami perkalian dan pembagian?	Harapannya siswa memahami materi lebih mudah, membuat pembelajaran lebih menarik.

**Tabel 2** – Lembar Wawancara

**Lampiran 4 - Rubrik Penilaian Lembar Validasi Media**

**RUBRIK VALIDASI MEDIA PEMBELAJARAN**

<b>Indikator</b>	<b>Aspek</b>
<b>Fleksibilitas Media Dalam Penggunaannya</b> (Menilai apakah <i>Board Game</i> “Kali Bagi <i>Run</i> ” dapat digunakan secara individu maupun kelompok, sesuai untuk berbagai kondisi belajar, dan cocok dengan karakteristik siswa).	
4	Semua aspek terpenuhi
3	Jika terdapat 1 aspek yang tidak terpenuhi
2	Jika terdapat 2 aspek yang tidak terpenuhi
1	Jika semua aspek tidak terpenuhi
<b>Kemudahan Penggunaan Media Oleh Guru Dan Siswa</b> (Menilai apakah media mudah digunakan tanpa bimbingan khusus, baik oleh guru maupun siswa).	
4	Semua aspek terpenuhi
3	Jika terdapat 1 aspek yang tidak terpenuhi
2	Jika terdapat 2 aspek yang tidak terpenuhi
1	Jika semua aspek tidak terpenuhi
<b>Ketahanan Dan Keberulangan Penggunaan Media</b> (Menilai apakah media menggunakan bahan yang kuat dan tahan lama, tidak mudah rusak, serta dapat digunakan berulang kali).	
4	Jika media “Kali Bagi <i>Run</i> ” dapat digunakan berulang kali tanpa mudah rusak
3	Jika terdapat 1 aspek yang tidak terpenuhi
2	Jika terdapat 2 aspek yang tidak terpenuhi
1	Jika semua aspek tidak terpenuhi
<b>Kesesuaian Ukuran Media Dengan Ruang Kelas</b> (Menilai apakah ukuran papan permainan dan komponen Kali Bagi <i>Run</i> proporsional, terlihat jelas, dan mudah digunakan di ruang kelas).	
4	Semua aspek terpenuhi
3	Jika terdapat 1 aspek yang tidak terpenuhi
2	Jika terdapat 2 aspek yang tidak terpenuhi
1	Jika semua aspek tidak terpenuhi
<b>Tampilan Warna Dan Desain Media Menarik</b> (Menilai apakah kombinasi warna dan bentuk media menarik, sesuai karakter siswa SD, dan meningkatkan minat belajar).	
4	Semua aspek terpenuhi
3	Jika terdapat 1 aspek yang tidak terpenuhi
2	Jika terdapat 2 aspek yang tidak terpenuhi
1	Jika semua aspek tidak terpenuhi
<b>Kejelasan Jenis Huruf Dan Tata Letak Tampilan</b> (Menilai apakah jenis huruf, ukuran, dan tata letak pada media jelas, mudah dibaca, dan nyaman dilihat oleh siswa).	
4	Semua aspek terpenuhi

<b>Indikator</b>	<b>Aspek</b>
3	Jika terdapat 1 aspek yang tidak terpenuhi
2	Jika terdapat 2 aspek yang tidak terpenuhi
1	Jika semua aspek tidak terpenuhi
<b>Kesesuaian Gambar Dan Ilustrasi Dengan Konsep Materi</b> (Menilai apakah gambar dan ilustrasi pada media sesuai dengan konsep perkalian dan pembagian)	
4	Semua aspek terpenuhi
3	Jika terdapat 1 aspek yang tidak terpenuhi
2	Jika terdapat 2 aspek yang tidak terpenuhi
1	Jika semua aspek tidak terpenuhi
<b>Proporsi Antara Teks Dan Gambar Dalam Media</b> (Menilai apakah teks dan gambar seimbang, proporsional, dan saling mendukung pemahaman siswa).	
4	Semua aspek terpenuhi
3	Jika terdapat 1 aspek yang tidak terpenuhi
2	Jika terdapat 2 aspek yang tidak terpenuhi
1	Jika semua aspek tidak terpenuhi
<b>Kejelasan Petunjuk Penggunaan Media</b> (Menilai apakah petunjuk permainan mudah dipahami oleh guru dan siswa)	
4	Semua aspek terpenuhi
3	Jika terdapat 1 aspek yang tidak terpenuhi
2	Jika terdapat 2 aspek yang tidak terpenuhi
1	Jika semua aspek tidak terpenuhi
<b>Kesesuaian Media Dengan Pembelajaran Berbasis Masalah (PBL)</b> (Menilai apakah media mendukung aktivitas berpikir kritis, pemecahan masalah, dan pembelajaran kolaboratif sesuai model PBL).	
4	Semua aspek terpenuhi
3	Jika terdapat 1 aspek yang tidak terpenuhi
2	Jika terdapat 2 aspek yang tidak terpenuhi
1	Jika semua aspek tidak terpenuhi

**Tabel 3-** Rubrik Penilaian Lembar Validasi Media

Lampiran 5 - Lembar Validasi Media

**LEMBAR VALIDASI MEDIA**  
**MEDIA BOARD GAME “KALI BAGI RUN”**  
**KONSEP PERKALIAN DAN PEMBAGIAN**

**Petunjuk Pengisian :**

Bapak/Ibu kami mohon memberikan tanda (✓) pada kolom yang sesuai pada setiap butir penilaian.

**Keterangan Skor Penilaian :**

4 = Sangat Valid

3 = Valid

2 = Kurang Valid

1 = Tidak Valid

Aspek	Indikator Penilaian	Skala Penilaian			
		1	2	3	4
<b>Kepraktisan Media</b>	Media <i>Board Game</i> Kali Bagi Run fleksibel dalam penggunaannya				
	Media mudah digunakan oleh guru dan siswa				
	Media dapat digunakan secara berulang tanpa mudah rusak				
	Ukuran media sesuai untuk digunakan di kelas				
<b>Tampilan Media</b>	Desain tampilan <i>Board Game</i> menarik dan sesuai dengan karakteristik siswa SD				
	Kombinasi warna dan tata letak menarik serta konsisten				
	Jenis huruf dan urutan font jelas dan mudah dibaca				
<b>Kelayakan Kefrafikan</b>	Gambar dan ilustrasi sesuai dengan materi perkalian dan pembagian				
	Gambar dan tulisan proposional serta mudah dikenali siswa				
<b>Keterpaduan Media dengan Materi</b>	Tampilan media mendukung penyampaian materi secara efektif dan efisien				
	Petunjuk penggunaan media mudah dipahami guru dan siswa				

Aspek	Indikator Penilaian	Skala Penilaian			
		1	2	3	4
	Media mendukung pembelajaran berbasis masalah dan kolaboratif				

**Komentar/Saran:**

.....

.....

.....

.....

**Kesimpulan Penilaian :**

Media *Board Game* Kali Bagi *Run* yang digunakan dalam penelitian berjudul “Pengembangan Media *Board Game* Berbasis Masalah Kali Bagi *Run* pada Konsep Perkalian dan Pembagian Siswa Kelas III Sekolah Dasar” Dinyatakan :

- a. Dapat digunakan tanpa revisi
- b. Dapat digunakan dengan revisi
- c. Belum dapat digunakan dan memerlukan konsultasi

**Nb :** Lingkari pada huruf sesuai dengan kesimpulan Bapak/Ibu

Gresik,.....

Validasi Ahli Media

## Lampiran 6- Lembar Surat Permohonan Validasi Ahli Media

Lampiran : 2 Bandel Instrumen  
Hal : Permohonan Validasi Media

Kepada Yth.  
Ibu Nataria Wahyuning Subayani, M.Pd  
Dosen Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar di Fakultas Keguruan dan  
Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Gresik

Dengan hormat,

Saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Andini Pratiwi  
NIM : 220404048  
Prodi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Memohon kesediaan Ibu untuk melakukan validasi instrumen yang akan saya gunakan untuk penelitian skripsi yang berjudul "Pengembangan Media *Board Game* Berbasis Masalah 'Kali Bagi *Run*' Pada Konsep Perkalian dan Pembagian Siswa Kelas III Sekolah Dasar". Sebagai bahan pertimbangan, bersama ini saya lampirkan (1) rubrik instrumen penilaian ahli media, (2) lembar validasi ahli media.

Demikian surat permohonan ini saya sampaikan. Atas perhatian dan kesediaan Ibu saya ucapkan terimakasih.

Gresik, 3 November 2025  
Peneliti



Andini Pratiwi  
NIM. 220404048

## Lampiran 7- Lembar Hasil Instrumen Penilaian Ahli Media

### LEMBAR VALIDASI MEDIA MEDIA BOARD GAME "KALI BAGI RUN"

**Petunjuk Pengisian :**

Bapak/Ibu kami mohon memberikan tanda (✓) pada kolom yang sesuai pada setiap butir penilaian.

**Keterangan Skor Penilaian :**

4 = Sangat Valid

3 = Valid

2 = Kurang Valid

1 = Tidak Valid

Aspek	Indikator Penilaian	Skala Penilaian			
		1	2	3	4
Kepraktisan Media	Media <i>Board Game</i> Kali Bagi Run fleksibel dalam penggunaannya				✓
	Media praktis digunakan oleh guru dan siswa				✓
	Media dapat digunakan secara berulang tanpa mudah rusak			✓	
	Ukuran media sesuai untuk digunakan di kelas			✓	
Tampilan Media	Desain tampilan <i>Board Game</i> menarik dan sesuai dengan karakteristik siswa SD				✓
	Kombinasi warna dan tata letak menarik serta konsisten				✓
	Jenis huruf dan urutan font jelas dan mudah dibaca				✓
Kelayakan Kegrafikan	Gambar dan ilustrasi sesuai dengan materi perkalian dan pembagian				✓
	Gambar dan tulisan proposional serta mudah dikenali siswa				✓
Keterpaduan Media dengan Materi	Tampilan media mendukung penyampaian materi secara efektif dan efisien				✓
	Petunjuk penggunaan media mudah dipahami guru dan siswa				✓

Aspek	Indikator Penilaian	Skala Penilaian			
		1	2	3	4
	Media mendukung pembelajaran berbasis masalah dan kolaboratif			✓	
Jumlah Skor					

**Komentar/Saran:**

.....  
*Daku Kurang Besar*  
 .....

**Kesimpulan Penilaian :**

Media *Board Game* Kali Bagi Run yang digunakan dalam penelitian berjudul “Pengembangan Media *Board Game* Berbasis Masalah Kali Bagi Run pada Konsep Perkalian dan Pembagian Siswa Kelas III Sekolah Dasar” Dinyatakan :

- a. Dapat digunakan tanpa revisi
- b. Dapat digunakan dengan revisi
- c. Belum dapat digunakan dan memerlukan konsultasi

**Nb :** Lingkari pada huruf sesuai dengan kesimpulan Bapak/Ibu

Gresik, *3* November 2015

Validasi Ahli Media



Nataria Wahyuning S.M.Pd

## Lampiran 8- Lembar Surat Permohonan Validasi Media

Lampiran : 2 Bandel Instrumen  
Hal : Permohonan Validasi Media

Kepada Yth.  
Ibu Okta Viana Nurromah, M.A  
Dosen Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar di Fakultas Keguruan dan  
Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Gresik

Dengan hormat,

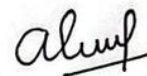
Saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Andini Pratiwi  
NIM : 220404048  
Prodi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Memohon kesediaan Ibu untuk melakukan validasi instrumen yang akan saya gunakan untuk penelitian skripsi yang berjudul "Pengembangan Media *Board Game* Berbasis Masalah 'Kali Bagi *Run*' Pada Konsep Perkalian dan Pembagian Siswa Kelas III Sekolah Dasar". Sebagai bahan pertimbangan, bersama ini saya lampirkan (1) rubrik instrumen penilaian ahli media, (2) lembar validasi ahli media.

Demikian surat permohonan ini saya sampaikan. Atas perhatian dan kesediaan Ibu saya ucapkan terimakasih.

Gresik, 3 November 2025  
Peneliti



Andini Pratiwi  
NIM. 220404048

**Lampiran 9-** Lembar Hasil Instrumen Penilaian Validasi Ahli Media

**LEMBAR VALIDASI MEDIA**  
**MEDIA BOARD GAME "KALI BAGI RUN"**

**Petunjuk Pengisian :**

Bapak/Ibu kami mohon memberikan tanda (✓) pada kolom yang sesuai pada setiap butir penilaian.

**Keterangan Skor Penilaian :**

- 4 = Sangat Valid
- 3 = Valid
- 2 = Kurang Valid
- 1 = Tidak Valid

Aspek	Indikator Penilaian	Skala Penilaian			
		1	2	3	4
<b>Kepraktisan Media</b>	Media <i>Board Game</i> Kali Bagi Run fleksibel dalam penggunaannya				✓
	Media praktis digunakan oleh guru dan siswa				✓
	Media dapat digunakan secara berulang tanpa mudah rusak				✓
	Ukuran media sesuai untuk digunakan di kelas				✓
<b>Tampilan Media</b>	Desain tampilan <i>Board Game</i> menarik dan sesuai dengan karakteristik siswa SD				✓
	Kombinasi warna dan tata letak menarik serta konsisten			✓	
	Jenis huruf dan urutan font jelas dan mudah dibaca				✓
<b>Kelayakan Kefrafikan</b>	Gambar dan ilustrasi sesuai dengan materi perkalian dan pembagian			✓	
	Gambar dan tulisan proposional serta mudah dikenali siswa				✓
<b>Keterpaduan Media dengan Materi</b>	Tampilan media mendukung penyampaian materi secara efektif dan efisien				✓
	Petunjuk penggunaan media mudah dipahami guru dan siswa				✓

Aspek	Indikator Penilaian	Skala Penilaian			
		1	2	3	4
	Media mendukung pembelajaran berbasis masalah dan kolaboratif				✓
Jumlah Skor					

**Komentar/Saran:**

Warna Kotak pink pada board game ~~tidak sama~~ <sup>tidak sama</sup> dengan kartu  
 Apakah tidak sebaiknya petunjuk permainan menempel/ melekat pada board game?  
 supaya jumlah printilan media berkurang?  
 Kotak/wadah disamakan nuansanya dengan media!

**Kesimpulan Penilaian :**

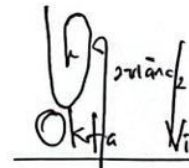
Media Board Game Kali Bagi Run yang digunakan dalam penelitian berjudul  
 "Pengembangan Media Board Game Berbasis Masalah Kali Bagi Run pada Konsep  
 Perkalian dan Pembagian Siswa Kelas III Sekolah Dasar" Dinyatakan :

- a. Dapat digunakan tanpa revisi
- b. Dapat digunakan dengan revisi
- c. Belum dapat digunakan dan memerlukan konsultasi

Nb : Lingkari pada huruf sesuai dengan kesimpulan Bapak/Ibu

Gresik, 4 November 2025

Validasi Ahli Media

  
 Okta Wiana M., S.S., M.A.

**Lampiran 10 - Rubrik Penilaian Lembar Validasi Materi**

**RUBRIK VALIDASI MATERI PEMBELAJARAN**

<b>Indikator</b>	<b>Aspek</b>
<b>Kesesuaian Materi Dengan Kompetensi Dasar (KD)</b> (Menilai apakah materi dalam media <i>Kali Bagi Run</i> sesuai dengan KD 3.6 dan 4.6 tentang perkalian dan pembagian untuk kelas III SD).	
4	Semua aspek terpenuhi
3	Jika terdapat 1 aspek yang tidak terpenuhi
2	Jika terdapat 2 aspek yang tidak terpenuhi
1	Jika semua aspek tidak terpenuhi
<b>Kesesuaian Materi dengan Indikator Pembelajaran</b> (Menilai apakah isi materi dalam media mendukung pencapaian indikator pembelajaran yang telah ditetapkan).	
4	Semua aspek terpenuhi
3	Jika terdapat 1 aspek yang tidak terpenuhi
2	Jika terdapat 2 aspek yang tidak terpenuhi
1	Jika semua aspek tidak terpenuhi
<b>Kedalaman dan Keakuratan Konsep Perkalian dan Pembagian</b> (Menilai apakah konsep perkalian dan pembagian disajikan dengan benar, tidak menimbulkan miskonsepsi, dan sesuai tingkat kemampuan siswa).	
4	Semua aspek terpenuhi
3	Jika terdapat 1 aspek yang tidak terpenuhi
2	Jika terdapat 2 aspek yang tidak terpenuhi
1	Jika semua aspek tidak terpenuhi
<b>Kesesuaian Contoh Soal Dengan Konsep yang Diajarkan</b> (Menilai apakah contoh soal dalam media sesuai dengan konsep perkalian dan pembagian serta membantu pemahaman siswa).	
4	Semua aspek terpenuhi
3	Jika terdapat 1 aspek yang tidak terpenuhi
2	Jika terdapat 2 aspek yang tidak terpenuhi
1	Jika semua aspek tidak terpenuhi
<b>Kejelasan dan Ketepatan Bahasa yang Digunakan</b> (Menilai apakah bahasa yang digunakan jelas, komunikatif, sederhana, dan sesuai dengan kemampuan siswa kelas III SD).	
4	Jika bahasa yang digunakan jelas, komunikatif, dan sesuai dengan tingkat kemampuan siswa SD Kelas III
3	Jika terdapat 1 aspek yang tidak terpenuhi
2	Jika terdapat 2 aspek yang tidak terpenuhi
1	Jika semua aspek tidak terpenuhi
<b>Keterkaitan Materi dengan Kehidupan Sehari-hari Siswa</b> (Menilai apakah isi materi dan soal dalam media berkaitan dengan situasi nyata yang dialami siswa SD).	
4	Jika isi materi berkaitan erat dengan situasi nyata yang dialami siswa SD

<b>Indikator</b>	<b>Aspek</b>
3	Jika terdapat 1 aspek yang tidak terpenuhi
2	Jika terdapat 2 aspek yang tidak terpenuhi
1	Jika semua aspek tidak terpenuhi
<b>Kejelasan Penyajian Materi</b> (Menilai apakah materi disajikan secara runtut, mudah dipahami, dan menarik bagi siswa).	
4	Semua aspek terpenuhi
3	Jika terdapat 1 aspek yang tidak terpenuhi
2	Jika terdapat 2 aspek yang tidak terpenuhi
1	Jika semua aspek tidak terpenuhi
<b>Keterpaduan Antara Materi dan Aktivitas dalam Board Game</b> (Menilai apakah materi selaras dengan aktivitas permainan dalam <i>Kali Bagi Run</i> dan mendukung tujuan pembelajaran).	
4	Semua aspek terpenuhi
3	Jika terdapat 1 aspek yang tidak terpenuhi
2	Jika terdapat 2 aspek yang tidak terpenuhi
1	Jika semua aspek tidak terpenuhi
<b>Kesesuaian materi dengan Tujuan Pembelajaran</b> (Menilai apakah materi yang disajikan membantu tercapainya tujuan pembelajaran secara menyeluruh).	
4	Semua aspek terpenuhi
3	Jika terdapat 1 aspek yang tidak terpenuhi
2	Jika terdapat 2 aspek yang tidak terpenuhi
1	Jika semua aspek tidak terpenuhi
<b>Unsur Edukatif dan Nilai Karakter Dalam Materi</b> (Menilai apakah materi mengandung nilai-nilai edukatif seperti kerja sama, sportivitas, kejujuran, dan tanggung jawab).	
4	Semua aspek terpenuhi
3	Jika terdapat 1 aspek yang tidak terpenuhi
2	Jika terdapat 2 aspek yang tidak terpenuhi
1	Jika semua aspek tidak terpenuhi

Lampiran 11 - Lembar Validasi Materi

**LEMBAR VALIDASI MATERI**  
**MEDIA BOARD GAME “KALI BAGI RUN”**  
**KONSEP PERKALIAN DAN PEMBAGIAN**

Kompetensi Dasar (KD)	Indikator
3.6 Menjelaskan konsep perkalian dan pembagian melalui masalah kontekstual	3.6.1 Menjelaskan makna perkalian sebagai penjumlahan berulang dengan bilangan cacah kecil (C2) 3.6.2 Menjelaskan makna pembagian sebagai pengurangan berulang atau membagi menjadi beberapa kelompok (C2)
4.6 Menyelesaikan soal cerita yang melibatkan perkalian dan pembagian yang sesuai dalam kehidupan sehari-hari.	4.6.1 Menyelesaikan soal cerita yang melibatkan konsep perkalian dan pembagian dengan bantuan media konkret ( <i>Board Game</i> “Kali Bagi Run”) (P2)

**Petunjuk Pengisian :**

Bapak/Ibu kami mohon memberikan tanda (✓) pada kolom yang sesuai pada setiap butir penilaian.

**Keterangan Skor Penilaian :**

4 = Sangat Valid

3 = Valid

2 = Kurang Valid

1 = Tidak Valid

Aspek	Indikator Penilaian	Skala Penilaian			
		1	2	3	4
<b>Isi Materi</b>	Kesesuaian materi pada media Kali Bagi Run dengan kompetensi dasar pembelajaran matematika kelas III SD				
	Kesesuaian materi dengan indikator pembelajaran yang ditetapkan				
	Kejelasan penyajian konsep perkalian dan pembagian.				
	Kesesuaian contoh soal untuk memperjelas materi.				

Aspek	Indikator Penilaian	Skala Penilaian			
		1	2	3	4
<b>Bahasa</b>	Ketepatan kalimat dalam penyajian materi.				
	Kejelasan dan kesesuaian bahasa yang digunakan dalam media.				
	Bahasa yang digunakan mudah dipahami siswa SD kelas III.				
<b>Keterkaitan dan Kontekstalitas</b>	Kesesuaian isi materi dengan kehidupan sehari-hari siswa.				
	Kejelasan hubungan antara materi dan kegiatan permainan dalam media KaliBagi Run.				
<b>Tujuan dan Nilai Edukatif</b>	Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran matematika.				
	Materi mengandung nilai-nilai edukatif seperti kerja sama, ketelitian, dan tanggung jawab.				
<b>Jumlah Skor</b>					

**Komentar/Saran:**

.....

.....

.....

**Kesimpulan Penilaian :**

Media *Board Game* Kali Bagi Run yang digunakan dalam penelitian berjudul “Pengembangan Media *Board Game* Berbasis Masalah Kali Bagi Run pada Konsep Perkalian dan Pembagian Siswa Kelas III Sekolah Dasar” Dinyatakan :

- a. Dapat digunakan tanpa revisi
- b. Dapat digunakan dengan revisi
- c. Belum dapat digunakan dan memerlukan konsultasi

**Nb :** Lingkari pada huruf sesuai dengan kesimpulan Bapak/Ibu

Gresik,.....

Validasi Ahli Materi

## Lampiran 12- Lembar Surat Permohonan Validasi Ahli Materi

Lampiran : 2 Bandel Instrumen  
Hal : Permohonan Validasi Materi

Kepada Yth.  
Ibu Nourma Yunita, M.Pd  
Dosen Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar di Fakultas Keguruan dan  
Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Gresik

Dengan hormat,

Saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Andini Pratiwi  
NIM : 220404048  
Prodi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Memohon kesediaan Ibu untuk melakukan validasi instrumen yang akan saya gunakan untuk penelitian skripsi yang berjudul "Pengembangan Media *Board Game* Berbasis Masalah 'Kali Bagi *Run*' Pada Konsep Perkalian dan Pembagian Siswa Kelas III Sekolah Dasar". Sebagai bahan pertimbangan, bersama ini saya lampirkan (1) rubrik instrumen penilaian ahli media, (2) lembar validasi ahli materi.

Demikian surat permohonan ini saya sampaikan. Atas perhatian dan kesediaan Ibu saya ucapkan terimakasih.

Gresik, 3 November 2025  
Peneliti



Andini Pratiwi  
NIM. 220404048

Lampiran 13- Lembar Instrumen Penilaian Validasi Ahli Materi

**LEMBAR VALIDASI MATERI**  
**MEDIA BOARD GAME "KALI BAGI RUN"**

Kompetensi Dasar (KD)	Indikator
3.6 Menjelaskan konsep perkalian dan pembagian melalui masalah kontekstual	3.6.1 Menjelaskan makna perkalian sebagai penjumlahan berulang dengan bilangan cacah kecil (C2) 3.6.2 Menjelaskan makna pembagian sebagai pengurangan berulang atau membagi menjadi beberapa kelompok (C2)
4.6 Menyelesaikan soal cerita yang melibatkan perkalian dan pembagian yang sesuai dalam kehidupan sehari-hari.	4.6.1 Menyelesaikan soal cerita yang melibatkan konsep perkalian dan pembagian dengan bantuan media konkret ( <i>Board Game "Kali Bagi Run"</i> ) (P2)

**Petunjuk Pengisian :**

Bapak/Ibu kami mohon memberikan tanda (✓) pada kolom yang sesuai pada setiap butir penilaian.

**Keterangan Skor Penilaian :**

4 = Sangat Valid

3 = Valid

2 = Kurang Valid

1 = Tidak Valid

Aspek	Indikator Penilaian	Skala Penilaian			
		1	2	3	4
<b>Isi Materi</b>	Kesesuaian materi pada media Kali Bagi Run dengan kompetensi dasar pembelajaran matematika kelas III SD				✓
	Kesesuaian materi dengan indikator pembelajaran yang ditetapkan				✓
	Kejelasan penyajian konsep perkalian dan pembagian.				✓
	Kesesuaian contoh soal untuk memperjelas materi.				✓
<b>Bahasa</b>	Ketepatan kalimat dalam penyajian materi.				✓
	Kejelasan dan kesesuaian bahasa yang digunakan dalam media.				✓

Aspek	Indikator Penilaian	Skala Penilaian			
		1	2	3	4
	Bahasa yang digunakan mudah dipahami siswa SD kelas III.				✓
Keterkaitan dan Kontekstalitas	Kesesuaian isi materi dengan kehidupan sehari-hari siswa.				✓
	Kejelasan hubungan antara materi dan kegiatan permainan dalam media Kali Bagi Run.				✓
Tujuan dan Nilai Edukatif	Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran matematika.				✓
	Materi mengandung nilai-nilai edukatif seperti kerja sama, ketelitian, dan tanggung jawab.				✓
Jumlah Skor					

Komentar/Saran:

.....  
 ..... ok .....  
 .....  
 .....

Kesimpulan Penilaian :

Media *Board Game* Kali Bagi Run yang digunakan dalam penelitian berjudul "Pengembangan Media *Board Game* Berbasis Masalah Kali Bagi Run pada Konsep Perkalian dan Pembagian Siswa Kelas III Sekolah Dasar" Dinyatakan :

- a) Dapat digunakan tanpa revisi
- b. Dapat digunakan dengan revisi
- c. Belum dapat digunakan dan memerlukan konsultasi

Nb : Lingkari pada huruf sesuai dengan kesimpulan Bapak/Ibu

Gresik, 9/11/2025

Validasi Ahli Materi

*(Signature)*

Mourme. Yunita, M. Pd

## Lampiran 14 - Lembar Surat Permohonan Validasi Ahli Materi

Lampiran : 2 Bandel Instrumen  
Hal : Permohonan Validasi Materi

Kepada Yth.  
Bapak Mustajib, S.Pd.  
Wali Kelas III A  
UPT SD Negeri 55 Gresik

Dengan hormat,

Saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Andini Pratiwi  
NIM : 220404048  
Prodi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Memohon kesediaan Bapak untuk melakukan validasi instrumen yang akan saya gunakan untuk penelitian skripsi yang berjudul "Pengembangan Media *Board Game* Berbasis Masalah 'Kali Bagi *Run*' Pada Konsep Perkalian dan Pembagian Siswa Kelas III Sekolah Dasar". Sebagai bahan pertimbangan, bersama ini saya lampirkan (1) rubrik instrumen penilaian ahli media, (2) lembar validasi ahli materi.

Demikian surat permohonan ini saya sampaikan. Atas perhatian dan kesediaan Bapak saya ucapkan terimakasih.

Gresik, 3 November 2025  
Peneliti



Andini Pratiwi  
NIM. 220404048

Lampiran 15 - Lembar Instrumen Penilaian Validasi Ahli Materi

**LEMBAR VALIDASI MATERI**  
**MEDIA BOARD GAME "KALI BAGI RUN"**

Kompetensi Dasar (KD)	Indikator
3.6 Menjelaskan konsep perkalian dan pembagian melalui masalah kontekstual	3.6.1 Menjelaskan makna perkalian sebagai penjumlahan berulang dengan bilangan cacah kecil (C2) 3.6.2 Menjelaskan makna pembagian sebagai pengurangan berulang atau membagi menjadi beberapa kelompok (C2)
4.6 Menyelesaikan soal cerita yang melibatkan perkalian dan pembagian yang sesuai dalam kehidupan sehari-hari.	4.6.1 Menyelesaikan soal cerita yang melibatkan konsep perkalian dan pembagian dengan bantuan media konkret ( <i>Board Game "Kali Bagi Run"</i> ) (P2)

**Petunjuk Pengisian :**

Bapak/Ibu kami mohon memberikan tanda (✓) pada kolom yang sesuai pada setiap butir penilaian.

**Keterangan Skor Penilaian :**

- 4 = Sangat Valid
- 3 = Valid
- 2 = Kurang Valid
- 1 = Tidak Valid

Aspek	Indikator Penilaian	Skala Penilaian			
		1	2	3	4
<b>Isi Materi</b>	Kesesuaian materi pada media Kali Bagi Run dengan kompetensi dasar pembelajaran matematika kelas III SD				✓
	Kesesuaian materi dengan indikator pembelajaran yang ditetapkan				✓
	Kejelasan penyajian konsep perkalian dan pembagian.				✓
	Kesesuaian contoh soal untuk memperjelas materi.				✓
<b>Bahasa</b>	Ketepatan kalimat dalam penyajian materi.			✓	
	Kejelasan dan kesesuaian bahasa yang digunakan dalam media.				✓

Aspek	Indikator Penilaian	Skala Penilaian			
		1	2	3	4
	Bahasa yang digunakan mudah dipahami siswa SD kelas III.				✓
Keterkaitan dan Kontekstualitas	Kesesuaian isi materi dengan kehidupan sehari-hari siswa.				✓
	Kejelasan hubungan antara materi dan kegiatan permainan dalam media Kali Bagi Run.				✓
Tujuan dan Nilai Edukatif	Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran matematika.				✓
	Materi mengandung nilai-nilai edukatif seperti kerja sama, ketelitian, dan tanggung jawab.				✓
Jumlah Skor					

**Komentar/Saran:**

Media pembelajaran dengan materi sudah sangat sesuai. Untuk penyampaian materi perlu ditingkat lagi.

**Kesimpulan Penilaian :**

Media *Board Game* Kali Bagi Run yang digunakan dalam penelitian berjudul "Pengembangan Media *Board Game* Berbasis Masalah Kali Bagi Run pada Konsep Perkalian dan Pembagian Siswa Kelas III Sekolah Dasar" Dinyatakan :

- a. Dapat digunakan tanpa revisi
- b. Dapat digunakan dengan revisi
- c. Belum dapat digunakan dan memerlukan konsultasi

Nb : Lingkari pada huruf sesuai dengan kesimpulan Bapak/Ibu

Gresik, 18 - November 2025

Validasi Ahli Materi

  
M. LESTAJIB

**Lampiran 16 - Lembar Angket Respon Siswa**

**LEMBAR ANGKET RESPON PESERTA DIDIK  
MEDIA BOARD GAME “KALI BAGI RUN”  
KONSEP PERKALIDAN & PEMBAGIAN**

Nama :

Kelas :

Asal Sekolah :

**Petunjuk Pengisian :**

- a. Isilah angket ini dengan jujur
- b. Pilihlah salah satu jawaban dengan memberikan tanda (✓) pada kolom penilaian yang sesuai dengan pendapat kalian!
- c. Terdapat penilaian yang tersedia

SS : Sangat Setuju

TS : Tidak Setuju

S : Setuju

STS : Sangat Tidak Setuju

KS : Kurang Setuju

No	Pernyataan	Penilaian				
		SS	S	KS	TS	STS
1.	Bermain dengan media “Kali Bagi Run” sangat menyenangkan					
2.	Saya mudah memahami cara bermain media “Kali Bagi Run”					
3.	Gambar dan warna dalam media “Kali Bagi Run” sangat menarik					
4.	Saya jadi lebih semangat belajar perkalian dan pembagian saat bermain media “Kali Bagi Run”					
5.	Permainan media “Kali Bagi Run” membantu saya memahami soal perkalian dan pembagian					
6.	Saya suka dengan tantangan yang ada dalam permainan “Kali Bagi Run”					
7.	Saya belajar hal baru tentang perkalian dan pembagian saat bermain media “Kali Bagi Run”					

No	Pernyataan	Penilaian				
		SS	S	KS	TS	STS
8.	Bermain media “Kali Bagi Run” membuat saya ingin terus belajar matematika					
9.	Saya bisa bekerjasama dengan teman saat bermain media “Kali Bagi Run”					
10.	Saya ingin bermain media “Kali Bagi Run” lagi dilain waktu					



## Lampiran 17- Surat Keterangan Telah Melakukan Penelitian



**PEMERINTAH KABUPATEN GRESIK  
UPT SD NEGERI 55 GRESIK**

Jl. Raya Cerme Kidul No. 86 Desa Cerme Kidul – Kecamatan Cerme  
Telp. 031 7995071 Email : [sdnegerisatucermekidul@gmail.com](mailto:sdnegerisatucermekidul@gmail.com)  
GRESIK 61171



**SURAT KETERANGAN**

Nomor : 421.2/437.53.4.16/2025

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Karsana Hadi Santosa, S.Pd, M.Si  
Jabatan : Kepala Sekolah  
Instansi : UPT SD Negeri 55 Gresik  
Alamat Instansi : Jln. Raya Cerme Kidul No. 86,  
Kecamatan Cerme, Kabupaten Gresik

Dengan ini menerangkan dengan sesungguhnya bahwa :

Nama : Andini Pratiwi  
NIM : 220404048  
Fakultas : Pendidikan Keguruan Dan Ilmu Pendidikan  
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar ( PGSD )  
Judul Penelitian : Pengembangan Media Board Game Berbasis Masalah  
"Kali Bagu Run" Pada Konsep perkalian dan Pembagian Siswa  
Kelas III Sekolah Dasar

Menyatakan bahwa yang bersangkutan telah melakukan penelitian di UPT SD Negeri 55 Gresik pada tanggal 20 November 2025.

Demikian surat keterangan ini di buat dengan sebenar benarnya dan untuk digunakan sebagaimana mestinya.

Gresik, 20 November 2025



Kepala UPT SD Negeri 55 Gresik

KARSANA HADI SANTOSA, S.Pd, M.Si

NIP.

Lampiran 18 - Lembar Hasil Angket Respon Siswa

LEMBAR ANGKET RESPON PESERTA DIDIK  
MEDIA BOARD GAME "KALI BAGI RUN"  
KONSEP PERKALIAN & PEMBAGIAN

Nama *Rafli wulan doli*  
Kelas : *3-A*  
Asal Sekolah : *UPT SD Negeri 55 Gresik*

Petunjuk Pengisian :

- Isilah angket ini dengan jujur
- Pilihlah salah satu jawaban dengan memberikan tanda (✓) pada kolom penilaian yang sesuai dengan pendapat kalian!

c. Terdapat penilaian yang tersedia

SS : Sangat Setuju

TS : Tidak Setuju

S : Setuju

STS : Sangat Tidak Setuju

KS : Kurang Setuju

No	Pernyataan	Penilaian				
		SS	S	KS	TS	STS
1.	Bermain dengan media "Kali Bagi Run" sangat menyenangkan	✓				
2.	Saya mudah memahami cara bermain media "Kali Bagi Run"	✓				
3.	Gambar dan warna dalam media "Kali Bagi Run" sangat menarik	✓				
4.	Saya jadi lebih semangat belajar perkalian dan pembagian saat bermain media "Kali Bagi Run"	✓				
5.	Permainan media "Kali Bagi Run" membantu saya memahami soal perkalian dan pembagian	✓				
6.	Saya suka dengan tantangan yang ada dalam permainan "Kali Bagi Run"	✓				
7.	Saya belajar hal baru tentang perkalian dan pembagian saat bermain media "Kali Bagi Run"	✓				
8.	Bermain media "Kali Bagi Run" membuat saya ingin terus belajar matematika	✓				

No	Pernyataan	Penilaian				
		SS	S	KS	TS	STS
9.	Saya bisa bekerjasama dengan teman saat bermain media "Kali Bagi Run"	✓				
10.	Saya ingin bermain media "Kali Bagi Run" lagi dilain waktu	✓				



No	Pernyataan	Penilaian				
		SS	S	KS	TS	STS
9.	Saya bisa bekerjasama dengan teman saat bermain media "Kali Bagi Run"	✓				
10.	Saya ingin bermain media "Kali Bagi Run" lagi dilain waktu	✓				



No	Pernyataan	Penilaian				
		SS	S	KS	TS	STS
9.	Saya bisa bekerjasama dengan teman saat bermain media "Kali Bagi Run"	✓				
10.	Saya ingin bermain media "Kali Bagi Run" lagi dilain waktu			✓		

## Lampiran 19 - Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)

### RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

#### POKOK MATERI: PERKALIAN DAN PEMBAGIAN

#### I. INFORMASI UMUM

##### A. Identitas Sekolah

1. Nama Penyusun : Andini Pratiwi
2. Nama Sekolah : UPT SD Negeri 55 Gresik
3. Tahun Pelajaran : 2025/2026
4. Jenjang Sekolah : Sekolah Dasar
5. Fase/Kelas : B/IIIA
6. Alokasi Waktu : 1 Pertemuan x 2 JP (1 JP = 35 Menit)

##### B. Kompetensi Awal

Siswa diharapkan dapat memahami dan menyelesaikan soal cerita pada konsep perkalian dan pembagian.

##### C. Profil Pelajar Pancasila

1. Beriman, bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa (mengajak siswa berdoa sebelum memulai pembelajaran dan bersyukur setelah selesai pembelajaran) dan berakhlak mulia (menumbuhkan sifat jujur dan bertanggung jawab siswa dalam menyelesaikan tugas).
2. Bergotong royong (menumbuhkan rasa kekompakan dan bekerja sama siswa dalam berkolaborasi ketika berdiskusi dengan teman sekelompok).
3. Mandiri (menumbuhkan kepercayaan diri pada siswa yang tidak bergantung pada teman dalam menyelesaikan tugas).
4. Bernalar kritis (menumbuhkan sifat bernalar kritis siswa dalam menyampaikan pendapat ketika berdiskusi maupun dalam waktu pembelajaran klasikal).

##### D. Sarana dan Prasarana

###### Sarana

1. Powerpoint
2. Media Board Game 'Kali Bagi Run' (Dadu, Pion, Kartu soal dan kartu

tantangan)

3. LKPD

**Prasarana**

1. Ruang Kelas
2. Papan Tulis
3. Laptop
4. LCD Proyektor

**E. Target Siswa**

Siswa reguler: dalam pembelajaran diberikan pelayanan secara umum.

**F. Model Pembelajaran**

Model : Active Learning

Metode : Ceramah, Tanya Jawab, Permainan dan Penugasan.

Pendekatan : Saintifik

**II. KOMPONEN INTI**

**A. Tujuan Pembelajaran**

1. Siswa dapat memahami konsep perkalian dan pembagian melalui soal cerita
2. Siswa dapat menyelesaikan soal perkalian dan pembagian dengan benar

**B. Pemahaman Bermakna**

Perkalian dan pembagian adalah keterampilan dasar matematika yang penting untuk memecahkan masalah dalam kehidupan sehari-hari, seperti menghitung jumlah benda, membagi rata sesuatu, atau mengelola keuangan sederhana.

**C. Pertanyaan Pemantik**

1. Kapan kita menggunakan perkalian dalam kehidupan sehari-hari?
2. Bagaimana cara kita membagi sesuatu secara adil kepada beberapa teman?

**D. Kegiatan Pembelajaran**

**a. Kegiatan Awal (10 menit)**

1. Guru memulai pembelajaran dengan memberi salam, mengkondisikan kelas dan dilanjut membaca doa sebelum memulai pembelajaran
2. Guru mengecek kehadiran siswa melalui presensi
3. Guru menanyakan kabar dan membangun suasana positif kepada siswa
4. Guru melakukan apersepsi dengan meminta siswa mengingat kembali konsep perkalian dan pembagian sederhana yang sudah dipelajari sebelumnya
5. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dicapai
6. Guru mengajukan pertanyaan pemantik untuk menumbuhkan rasa ingin tahu siswa tentang materi yang akan dipelajari.

**b. Kegiatan Inti (50 menit)**

**Eksplorasi**

1. Guru menjelaskan konsep perkalian dan pembagian melalui contoh soal cerita yang relevan dengan kehidupan sehari-hari
2. Guru menstimulasi siswa dengan pertanyaan-pertanyaan terkait soal cerita tersebut, untuk memancing siswa untuk berpikir bagaimana cara menyelesaikannya.

**Elaborasi**

3. Guru memperkenalkan media pembelajaran *Board game* 'Kali Bagi Run', menjelaskan komponen permainan (papan, pion, dadu, kartu tantangan, dan petunjuk permainan)
4. Guru menjelaskan aturan permainan, termasuk petunjuk pengerjaan LKPD kali bagi run.
5. Guru membagi siswa ke dalam 4 kelompok yang berisi 7-8 anak.
6. Siswa mulai bermain board game "Kali Bagi Run" sesuai petunjuk. Setiap pemain bergiliran melempar dadu dan memindahkan pion sesuai angka yang diperoleh.
7. Saat berhenti di kotak soal, pemain mengambil kartu sesuai warna, membaca pertanyaannya, lalu menuliskan pertanyaan tersebut pada

kolom “Pertanyaan” di LKPD kali bagi run , tanpa langsung menjawab.

8. Guru berkeliling memantau jalannya permainan dan membantu siswa yang mengalami kesulitan memahami aturan permainan.
9. Setelah seluruh pemain mencapai kotak finish, setiap kelompok mengumpulkan semua pertanyaan yang telah mereka catat.
10. Siswa kemudian mengerjakan pertanyaan-pertanyaan tersebut bersama dalam kelompok dan menuliskan jawabannya di kolom “Jawaban” pada LKPD kali bagi run.
11. Guru memfasilitasi dan membimbing siswa saat berdiskusi untuk memastikan semua anggota kelompok memahami cara penyelesaian soal.
12. Setelah semua kelompok selesai mengerjakan LKPD kali bagi run, guru dan siswa bersama-sama mengoreksi hasil pekerjaan berdasarkan kunci jawaban yang benar.
13. Guru menghitung total skor masing-masing kelompok berdasarkan jumlah jawaban benar.
14. Setelah diperoleh hasil akhir, guru mengumumkan kelompok dengan skor tertinggi dan mencapai finish terlebih dahulu sebagai pemenang, serta memberikan reward sebagai bentuk apresiasi.

#### **Konfirmasi**

15. Guru dan siswa bersama-sama membahas hasil koreksi LKPD untuk meninjau kembali soal-soal yang sulit dan meluruskan kesalahan konsep yang masih muncu.
16. Guru menegaskan kembali konsep perkalian dan pembagian yang benar berdasarkan hasil diskusi kelas.
17. Guru memberikan umpan balik berupa pujian dan koreksi terhadap hasil kerja siswa, serta memberikan penguatan berupa motivasi agar siswa tetap semangat belajar dan percaya diri dalam memahami materi.

#### **c. Kegiatan Akhir (10 menit)**

1. Guru dan siswa menyimpulkan materi yang telah dipelajari
2. Guru dan siswa melakukan refleksi atas pembelajaran yang telah berlangsung.
3. Guru memberikan motivasi dan apresiasi kepada siswa atas partisipasi aktif selama kegiatan pembelajaran berlangsung.
4. Guru menutup pembelajaran dengan berdoa bersama dan mengucapkan salam.

## E. Asesmen

### 1. Asesmen Diagnostik

#### a. Diagnostik Non-kognitif

Asesmen diagnostik nonkognitif adalah penilaian yang digunakan untuk mengukur aspek non-intelektual siswa, contohnya seperti emosi, motivasi, perilaku, sikap, dan kemampuan sosial. Asesmen ini dilakukan sebelum kegiatan pembelajaran dimulai, untuk mengetahui kesiapan dan kondisi awal siswa.

No	Pertanyaan	Pilihan Jawaban	
		Ya	Tidak
1.	Apa kabar hari ini?		
2.	Apa ada yang tidak masuk hari ini?		
3.	Apa kalian semua dalam keadaan sehat?		
4.	Apakah anak-anak bersemangat hari ini?		
5.	Apakah tadi malam sudah belajar?		
6.	Apakah kalian pernah bermain sambil belajar sebelumnya?		

#### b. Diagnostik Kognitif

Asesmen diagnostik kognitif dapat dilakukan pada awal pembelajaran untuk mengetahui pengetahuan awal siswa terkait perkalian dan pembagian. Asesmen ini dapat dilakukan secara berkala, baik di awal sebelum materi disampaikan maupun diakhir untuk melihat perkembangan pemahaman.

No	Pertanyaan	Pilihan Jawaban	
		Ya	Tidak

1.	Apa yang kalian ketahui tentang perkalian?		
2.	Apa yang dimaksud dengan Pembagian?		
3.	Apakah kalian pernah menggunakan perkalian dan pembagian dalam kehidupan sehari-hari?		
4.	Bagaimana cara kalian membedakan soal perkalian dan pembagian dalam soal cerita?		

## 2. Asesmen Formatif

Asesmen formatif dilakukan selama proses pembelajaran berlangsung untuk menilai perkembangan kemampuan, sikap, dan keterampilan siswa dalam memahami konsep perkalian dan pembagian melalui kegiatan *Board Game* “Kali Bagi Run” serta pengerjaan LKPD secara berkelompok.

Penilaian dilakukan melalui observasi aktivitas siswa dalam kelompok dan analisis hasil kerja LKPD untuk mengetahui sejauhmana ketercapaian tujuan pembelajaran. Aspek yang dinilai meliputi keaktifan, kerjasama, sportivitas, dan ketepatan dalam memahami soal yang diperoleh dari permainan.

## 3. Asesmen Sumatif

Asesmen sumatif dilakukan pada akhir kegiatan pembelajaran untuk menilai hasil belajar siswa setelah seluruh kelompok menyelesaikan permainan *Board Game* “Kali Bagi Run” dan LKPD. Penilaian mencakup aspek kognitif (pemahaman konsep perkalian dan pembagian), afektif (tanggung jawab, kejujuran, dan kerja sama dalam kelompok), serta psikomotor (keterampilan menggunakan media pembelajaran).

Hasil tesmen sumatif digunakan untuk menentukan ketuntasan belajar siswa dan mengetahui capaian hasil kelompok berdasarkan KKM yang telah ditetapkan.

## F. Pengayaan dan Remedial

1. Pengayaan diberikan kepada siswa dengan capaian lebih dari KKTP (Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran) dengan memberikan soal HOTS sebagai latihan.
2. Remedial diberikan kepada siswa dengan capaian kurang dari KKTP atau yang membutuhkan dengan pembelajaran ulang atau sesuai kebutuhan siswa

## G. Refleksi Siswa dan Guru

**Tabel Refleksi Siswa**

No	Pertanyaan Refleksi	Jawaban
1.	Apa hal baru yang kalian pelajari hari ini?	
2.	Bagian mana dari pembelajaran hari ini yang paling kalian pahami?	
3.	Bagian mana yang masih sulit untuk kalian pahami?	
4.	Apakah kamu senang ketika belajar dengan menggunakan media Board Game 'KaliBagi Run'?	
5.	Apa yang akan kalian lakukan jika menemui soal cerita perkalian dan pembagian yang sulit?	

**Tabel Refleksi Guru**

No	Pertanyaan Refleksi	Jawaban
1.	Apakah tujuan pembelajaran hari ini tercapai?	
2.	Apakah siswa terlihat antusias dan aktif selama pembelajaran?	
3.	Apakah media Board Game 'KaliBagi Run' efektif dalam membantu pemahaman siswa?	
4.	Tantangan apa yang muncul ketika pelaksanaan pembelajaran hari ini?	
5.	Apa yang perlu diperbaiki atau ditingkatkan pada pertemuan berikutnya?	


### I. Glosarium


1. Perkalian : Penjumlahan berulang
2. Pembagian : Membagi sesuatu menjadi bagian yang sama
3. Soal Cerita : Pertanyaan yang berbentuk narasi.
4. Media *Board Game* : Alat permainan edukatif untuk belajar konsep yang lebih menyenangkan.

Gresik, 18 November 2025

Guru Wali Kelas III A

Peneliti

  
MUSTAJIB.S.Pd.  
NIP. 197509112019061001

  
Andini Pratiwi  
NIM. 220404048

Mengetahui,  
Kepala Sekolah



NIP.

## Lampiran 20 - Bahan Ajar

### PERKALIAN DAN PEMBAGIAN

#### 1. Perkalian

##### a. Pengertian Perkalian

Perkalian adalah Penjumlahan berulang dari bilangan yang sama

Contoh :

$$3 \times 4 \text{ berarti } 4 + 4 + 4 = 12$$

Artinya, ada 3 kelompok yang masing – masing berisi 4 benda.

##### b. Sifat-Sifat Perkalian

###### 1) Pertukaran (Komutatif)

$$3 \times 4 = 4 \times 3$$

###### 2) Pengelompokan (Asosiatif)

$$(2 \times 3) \times 4 = 2 \times (3 \times 4)$$

###### 3) Perkalian dengan 1 dan 0

Setiap bilangan dikali 1 hasilnya tetap (misal  $6 \times 1 = 6$ )

Setiap bilangan dikali 0 hasilnya 0 ( misal  $8 \times 0 = 0$ )

##### c. Tabel Perkalian

1x	2x	3x	4x	5x
$1 \times 1 = 1$	$2 \times 1 = 2$	$3 \times 1 = 3$	$4 \times 1 = 4$	$5 \times 1 = 5$
$1 \times 2 = 2$	$2 \times 2 = 4$	$3 \times 2 = 6$	$4 \times 2 = 8$	$5 \times 2 = 10$
$1 \times 3 = 3$	$2 \times 3 = 6$	$3 \times 3 = 9$	$4 \times 3 = 12$	$5 \times 3 = 15$
$1 \times 4 = 4$	$2 \times 4 = 8$	$3 \times 4 = 12$	$4 \times 4 = 16$	$5 \times 4 = 20$
$1 \times 5 = 5$	$2 \times 5 = 10$	$3 \times 5 = 15$	$4 \times 5 = 20$	$5 \times 5 = 25$
$1 \times 6 = 6$	$2 \times 6 = 12$	$3 \times 6 = 18$	$4 \times 6 = 24$	$5 \times 6 = 30$
$1 \times 7 = 7$	$2 \times 7 = 14$	$3 \times 7 = 21$	$4 \times 7 = 28$	$5 \times 7 = 35$
$1 \times 8 = 8$	$2 \times 8 = 16$	$3 \times 8 = 24$	$4 \times 8 = 32$	$5 \times 8 = 40$
$1 \times 9 = 9$	$2 \times 9 = 18$	$3 \times 9 = 27$	$4 \times 9 = 36$	$5 \times 9 = 45$
$1 \times 10 = 10$	$2 \times 10 = 20$	$3 \times 10 = 30$	$4 \times 10 = 40$	$5 \times 10 = 50$

6x	7x	8x	9x	10x
$6 \times 1 = 6$	$7 \times 1 = 7$	$8 \times 1 = 8$	$9 \times 1 = 9$	$10 \times 1 = 10$
$6 \times 2 = 12$	$7 \times 2 = 14$	$8 \times 2 = 16$	$9 \times 2 = 18$	$10 \times 2 = 20$
$6 \times 3 = 18$	$7 \times 3 = 21$	$8 \times 3 = 24$	$9 \times 3 = 27$	$10 \times 3 = 30$
$6 \times 4 = 24$	$7 \times 4 = 28$	$8 \times 4 = 32$	$9 \times 4 = 36$	$10 \times 4 = 40$
$6 \times 5 = 30$	$7 \times 5 = 35$	$8 \times 5 = 40$	$9 \times 5 = 45$	$10 \times 5 = 50$
$6 \times 6 = 36$	$7 \times 6 = 42$	$8 \times 6 = 48$	$9 \times 6 = 54$	$10 \times 6 = 60$
$6 \times 7 = 42$	$7 \times 7 = 49$	$8 \times 7 = 56$	$9 \times 7 = 63$	$10 \times 7 = 70$
$6 \times 8 = 48$	$7 \times 8 = 56$	$8 \times 8 = 64$	$9 \times 8 = 72$	$10 \times 8 = 80$
$6 \times 9 = 54$	$7 \times 9 = 63$	$8 \times 9 = 72$	$9 \times 9 = 81$	$10 \times 9 = 90$
$6 \times 10 = 60$	$7 \times 10 = 70$	$8 \times 10 = 80$	$9 \times 10 = 90$	$10 \times 10 = 100$

Gambar 1 – Tabel Perkalian

##### d. Contoh Soal dan Pembahasan

1)  $4 \times 3 = \dots\dots\dots$

$$3 + 3 + 3 + 3 = 12$$

2)  $6 \times 5 = \dots\dots\dots$

$5 + 5 + 5 + 5 + 5 + 5 = 30$

e. Contoh Soal Cerita Perkalian

1) Kila mempunyai 4 kotak. Setiap kotak berisi 6 pensil. Berapa jumlah seluruh pensil kila?

$4 \times 6 = 24$  pensil

2) Ada 5 baris kursi. Setiap baris berisi 8 kursi. Berapa jumlah seluruh kursinya?

$5 \times 8 = 40$  kursi

3) Seorang petani memiliki 7 kandang. Setiap kandang berisi 5 ayam. Berapa jumlah seluruh ayamnya?

$7 \times 5 = 35$  ayam

**2. Pembagian**

a. Pengertian Pembagian

Pembagian adalah memisahkan atau membagikan sesuatu menjadi beberapa bagian yang sama banyak. Atau lebih singkatnya membagikan sesuatu menjadi bagian yang sama.

Contoh :

$12 \div 3 = 4$

Artinya, 12 dibagi menjadi 3 kelompok, setiap kelompok berisi 4.

Atau bisa disebut juga pengurangan berulang:

$12 - 3 - 3 - 3 - 3 = 0 \rightarrow$  ada 4 kali pengurangan

b. Contoh Soal dan Pembahasan

1)  $15 \div 3 = 5$

2)  $24 \div 4 = 6$

c. Contoh Soal Cerita Pembagian

1) Ibu memiliki 20 permen yang akan dibagikan kepada 5 anak secara sama rata. Berapa permen yang didapat setiap anak?

$20 \div 5 = 4$  permen

2) Ada 18 kue dan ingin dimasukkan ke dalam 6 kotak. Berapa kue dalam setiap kotak?

$$18 \div 6 = 3 \text{ kue}$$

3) Guru membawa 24 buku dan ingin membagikannya kepada siswa.

Berapa buku yang diterima setiap siswa?

$$24 \div 8 = 3 \text{ buku}$$

### 3. Hubungan Perkalian dan Pembagian

Perkalian dan pembagian adalah kebalikan satu sama lain.

Contoh :

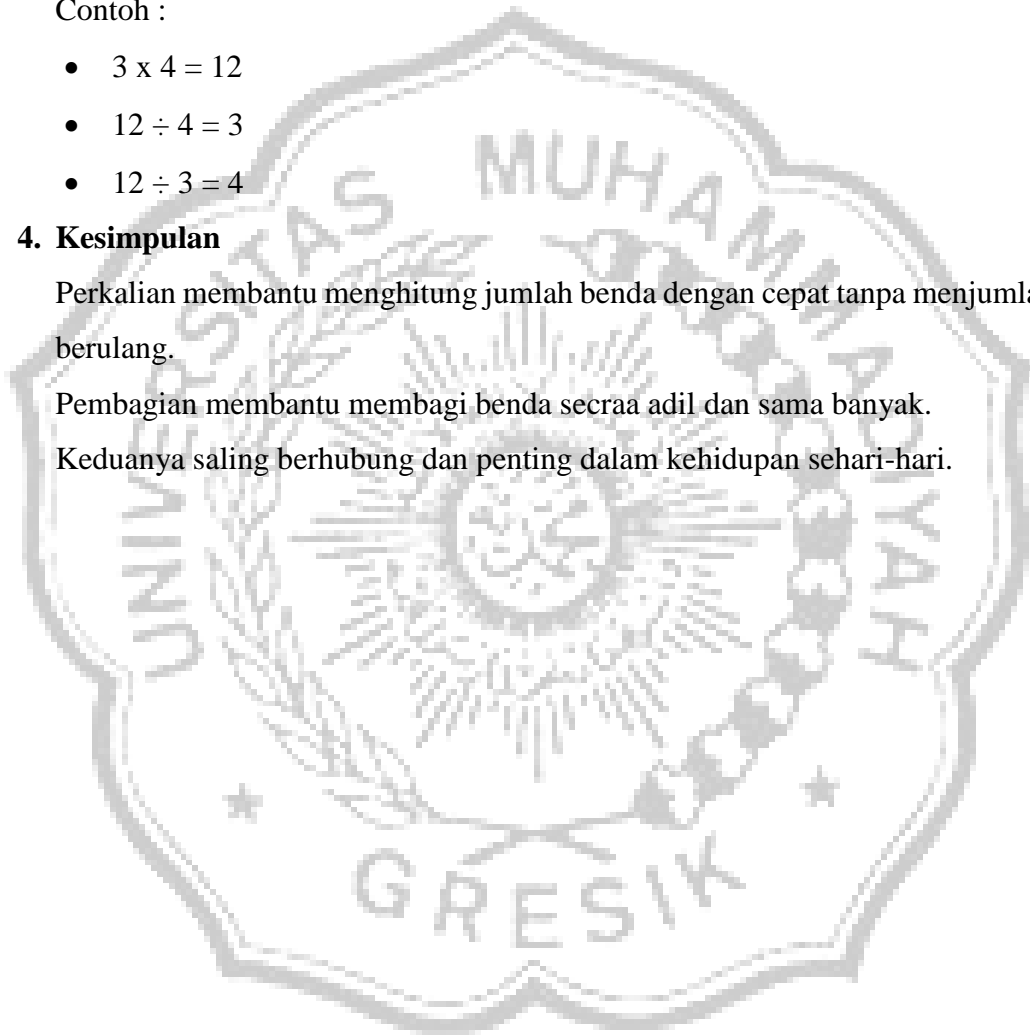
- $3 \times 4 = 12$
- $12 \div 4 = 3$
- $12 \div 3 = 4$

### 4. Kesimpulan

Perkalian membantu menghitung jumlah benda dengan cepat tanpa menjumlah berulang.

Pembagian membantu membagi benda secara adil dan sama banyak.

Keduanya saling berhubungan dan penting dalam kehidupan sehari-hari.



## Lampiran 21 - Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD)

### Lembar Kerja Peserta Didik

Nama Permainan : Board Game “Kali Bagi Run”

Kelas : III

Materi : Perkalian dan Pembagian

Kelompok :



Petunjuk Pengerjaan :

1. Permainan dilakukan sesuai aturan Board Game “Kali Bagi Run”.
2. Pemain pertama melempar dadu, memindahkan pion sesuai angka yang muncul, lalu mengambil kartu sesuai warna kotak yang ditempati.
3. Bacalah pertanyaan pada kartu, kemudian tuliskan pada kolom “Pertanyaan” di bawah.
4. Lanjutkan permainan hingga semua pemain mencapai kotak finish.
5. Setelah permainan selesai, kerjakan bersama semua pertanyaan yang telah ditulis pada kolom “Jawaban”.
6. Setiap jawaban benar memperoleh skor 10 poin, sedangkan jawaban yang salah dikurangi 10 poin.
7. Pemain dengan skor tertinggi dan mencapai kotak finish terlebih dahulu dinyatakan sebagai pemenang.

**Pemain ke I :**

No.	Pertanyaan	Jawaban	Skor
Total Skor :			

**Pemain ke 2 :**

No.	Pertanyaan	Jawaban	Skor
<b>Total Skor :</b>			

**Pemain Ke 3 :**

No.	Pertanyaan	Jawaban	Skor
<b>Total Skor :</b>			

**Pemain Ke 4 :**

No.	Pertanyaan	Jawaban	Skor

No.	Pertanyaan	Jawaban	Skor
<b>Total Skor :</b>			

**Pemain Ke 5 :**

No.	Pertanyaan	Jawaban	Skor
<b>Total Skor :</b>			

**Pemain Ke 6 :**

No.	Pertanyaan	Jawaban	Skor
<b>Total Skor :</b>			

**Pemain Ke 7 :**

No.	Pertanyaan	Jawaban	Skor
<b>Total Skor :</b>			

**Pemain Ke 8 :**

No.	Pertanyaan	Jawaban	Skor
<b>Total Skor :</b>			

**Total Skor Keseluruhan :**

**Gambar 2 - LKPD**

## Lampiran 22 - Media Pembelajaran



Gambar 3- Media Board Game "Kali Bagi Run"

**Lampiran 23-** Dokumentasi Penelitian di UPT SD Negeri 55 Gresik

1. Wawancara di UPT SD Negeri 55 Gresik



2. Validasi Ahli Media



### 3. Validasi Ahli Materi



### 4. Penggunaan Media di UPT SD Negeri 55 Gresik





5. Pengisian Angket Respon Siswa di UPT SD Negeri 55 Gresik



6. Foto Bersama Siswa

