

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Media Pembelajaran tersusun atas dua kata yakni “media” dan “pembelajaran”. Media diartikan sebagai bentuk sarana atau perantara yang digunakan untuk menyalurkan pesan atau informasi dari guru kepada siswa. Sementara itu, Pembelajaran adalah proses interaksi antara pendidik dan siswa dalam lingkungan belajar untuk mencapai tujuan pembelajaran. Oleh karena itu, media pembelajaran dapat dimaknai sebagai alat bantu yang dimanfaatkan guna mendukung penyampaian materi agar lebih jelas efektif, efektif, dan mudah dimengerti oleh siswa. Media pembelajaran dapat berbentuk bahan cetak seperti buku dan lembar kerja, maupun media non cetak seperti video, audio, aplikasi, serta berbagai perangkat digital yang berfungsi memperjelas pesan pembelajaran.

Agusti, Sumarno, & Imawati (2023) menyatakan bahwa alat pendidikan memainkan peran penting dalam kegiatan pembelajaran karena mampu membuat proses belajar menjadi lebih menarik. Selanjutnya, Ramadhani, Kirana, Astuti, & Marini (2023) mengemukakan bahwa media pembelajaran ialah sarana pendidikan yang dapat membantu kelancaran proses belajar sekaligus meningkatkan motivasi siswa, baik dengan memanfaatkan benda di lingkungan sekitar maupun media buatan. Sementara itu, Nurfadhillah, Ningsih, Ramadhania, & Sifa (2021) menjelaskan bahwa Media pembelajaran berfungsi sebagai sumber pembelajaran yang membantu guru dalam memperluas pemahaman dan pengetahuan siswa.

Berdasarkan pendapat para ahli tersebut, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran memiliki peranan yang sangat penting dalam

proses pendidikan, karena mampu membantu meningkatkan pemahaman materi serta mendorong motivasi belajar siswa.

b. Fungsi Media Pembelajaran

Daud (2023) menjelaskan bahwa media pembelajaran melakukan banyak peran penting dalam proses pendidikan, seperti berikut:

- 1) Media dapat digunakan untuk merekam berbagai objek atau peristiwa tertentu dalam bentuk foto, film, maupun video audio-visual.
- 2) Media pembelajaran berfungsi untuk mengubah kondisi atau objek tertentu sehingga materi yang bersifat abstrak dapat disajikan secara lebih konkret.
- 3) Penggunaan media yang tepat bisa membantu meningkatkan dan mempertahankan motivasi belajar siswa, sekaligus memperluas pengalaman belajar yang diperoleh.

Selain itu, (Silahuddin et al., 2022) mengemukakan bahwa media pembelajaran memiliki beberapa fungsi, antara lain :

- 1) Media sebagai Sumber Belajar
Menyediakan informasi sehingga siswa dapat membangun pengetahuan baru.
- 2) Fungsi Semantik
Memperjelas makna kata, istilah, simbol, atau tanda agar mudah dipahami oleh siswa.
- 3) Fungsi Manipulatif
kemampuan media untuk menampilkan kembali sesuatu atau peristiwa dalam berbagai cara untuk memenuhi tujuan dan kebutuhan pembelajaran.
- 4) Fungsi Fiksatif
Memungkinkan media untuk menangkap, menyimpan dan menampilkan kembali kejadian yang telah berlangsung.
- 5) Fungsi Distributif

Kemampuan untuk menyampaikan materi kepada banyak siswa dalam waktu yang sama sehingga bisa mengatasi keterbatasan ruang & waktu.

6) Fungsi Psikologis

Media berperan dalam menarik perhatian, membangkitkan minat, serta mengembangkan kemampuan berpikir, imajinasi, dan motivasi belajar siswa.

7) Fungsi Sosiokultural

Media pembelajaran dapat membantu mengurangi perbedaan latar belakang sosial dan budaya siswa, sehingga tercipta kesamaan persepsi dan pemahaman terhadap materi yang dipelajari.

c. Karakteristik Media Pembelajaran

- 1) Tujuan pembelajaran yang jelas
- 2) Materi yang sesuai dengan kompetensi
- 3) Alur pembelajaran yang jelas
- 4) Petunjuk penggunaan yang jelas
- 5) Apersepsi : Kesimpulan, contoh dan latihan dengan umpan balik
- 6) Kemampuan untuk meningkatkan motivasi siswa untuk belajar
- 7) Evaluasi dengan hasil dan diskusi awal yang menarik penyajian, gambar animasi dan teks dan warna yang cocok
- 8) Navigasi yang mudah
- 9) Bahasa yang mudah dipahami oleh siswa.

d. Kriteria Media Pembelajaran

Menurut Resti, Wati, Ma'Arif, & Syarifuddin (2024) Kriteria memilih media pembelajaran yang baik sebagai berikut :

- 1) Kesesuaian dengan media pembelajaran yang mencakup pemahaman, penerapan, analisis, dan sintesis untuk memudahkan penggunaan bahan pembelajaran.
- 2) Isi materi pembelajaran yang mencakup fakta, prinsip, konsep dan generalisasi, sangat memerlukan bantuan media untuk membantu siswa memahaminya.

- 3) Kemudahan mendapatkan bahan yang mudah diperoleh atau setidaknya dapat diakses oleh guru saat mengajar. Bahan gratis dapat dibuat dengan biaya yang terjangkau dan mudah digunakan.
- 4) Guru harus dapat memanfaatkan media apa pun yang mereka butuhkan untuk mengajar. Nilai dan keuntungan tidak terletak pada medianya; lebih pada bagaimana penggunaan itu berdampak pada interaksi belajar dengan siswa. Pembelajaran dapat ditingkatkan dengan kehadiran proyek.
- 5) Siswa memiliki waktu yang cukup untuk menggunakan media sehingga dapat membantu saat proses pengajaran.
- 6) Bahan pembelajaran harus sesuai dengan tingkat pemikiran siswa agar siswa dapat memahami materinya, tergantung pada kemampuan mereka.

e. Manfaat Media Pembelajaran

Menurut Daud (2023) media pembelajaran memiliki manfaat sebagai berikut :

1) Manfaat Media Pembelajaran bagi Guru

Memberikan *frame work* untuk mencapai tujuan pembelajaran. Dengan menggunakan media pembelajaran, guru bisa menjelaskan materi pembelajaran dengan cara yang sistematis dan menarik sehingga dapat memperbaiki kualitas pembelajaran.

2) Manfaat Media Pembelajaran bagi Siswa

Dapat meningkatkan minat siswa dalam belajar dan dapat memberikan siswa kesempatan untuk berpikir dan menganalisis materi pembelajaran dalam lingkungan belajar yang menyenangkan dan memberikan pemahaman yang mudah bagi siswa.

Manfaat media pembelajaran menurut Nurfadhillah et al. (2021) dalam proses belajar mengajar yaitu :

- 1) Media Pembelajaran dapat memperjelas penyajian materi, memperlancar dan meningkatkan hasil belajar siswa.

- 2) Meningkatkan dan mengarahkan fokus perhatian siswa, sehingga siswa termotivasi untuk belajar.
- 3) Mengatasi keterbatasan waktu dan ruangan.
- 4) Memberikan pengalaman belajar siswa mengenai peristiwa di lingkungan mereka.

f. Jenis-Jenis Media Pembelajaran

Menurut Inayah & Safari (2025) jenis media pembelajaran dibagi menjadi empat kategori dan beberapa contoh alat pembelajaran yang dapat digunakan untuk mengajar matematika.

1) Media Manipulatif

Dapat membantu memahami konsep matematika yang abstrak. Siswa mempunyai pengalaman langsung sehingga pembelajaran menjadi lebih mudah dipahami. Contohnya seperti Sempoa dan Kartu Angka.

2) Media Visual

Alat yang digunakan dalam proses pembelajaran yang menyajikan materi menggunakan unsur visual. Tujuan media visual untuk membuat media pembelajaran lebih jelas dan mudah dipahami. Seperti diagram atau grafik, Papan Tulis Interaktif dan Gambar atau poster.

3) Media Digital (Teknologi),

Teknologi dalam pembelajaran matematika memiliki potensi guna meningkatkan minat belajar siswa. Tidak hanya membuat pembelajaran matematika tidak hanya monoton, tetapi bisa membuat lebih menarik. Sehingga pembelajaran menjadi lebih hidup serta bisa mendorong siswa agar lebih aktif berpartisipasi. Contohnya seperti Aplikasi atau perangkat lunak matematika, Video pembelajaran dan Permainan edukasi berbasis digital.

4) Media Berbasis Lingkungan

Metode ini membantu siswa memahami matematika bukan hanya konsep abstrak. Siswa dapat belajar dengan cara yang lebih relevan

dan kontekstual. Media ini mendorong siswa untuk melihat, mempelajari dan menganalisis lingkungan mereka. Sehingga membuat pembelajaran menjadi lebih aktif dan signifikan. Seperti Pengamatan langsung dan Eksperimen matematika.

2. Berbasis Masalah

a. Pengertian Berbasis Masalah

Menurut Kusasih, Satria, & Gusmanel (2024) Pembelajaran Berbasis Masalah (*Problem-Based Learning/PBL*) ialah pendekatan pembelajaran yang menempatkan permasalahan sebagai sarana utama belajar, di mana siswa secara aktif menganalisis permasalahan dan menerapkan pengetahuan untuk menemukan solusi.

Sementara itu, Saputra, (2020) menyatakan bahwa pembelajaran berbasis masalah adalah pembelajaran yang menggunakan masalah nyata dan terbuka sebagai konteks untuk membantu siswa belajar berpikir kritis, memecahkan masalah, dan mendapatkan pengetahuan baru.

Berdasarkan kutipan tersebut, pembelajaran berbasis masalah dapat disimpulkan sebagai pendekatan pembelajaran yang memanfaatkan masalah nyata untuk mendorong keterlibatan aktif siswa dalam berpikir kritis, memecahkan masalah, dan mengonstruksi pengetahuan secara mandiri. Pendekatan ini selanjutnya diimplementasikan melalui media *Board Game* Berbasis Masalah, yaitu permainan papan yang dirancang dengan menyajikan permasalahan kontekstual pada setiap tahapan permainan sehingga siswa dapat belajar secara aktif melalui aktivitas bermain sambil memecahkan masalah.

b. Karakteristik Pembelajaran Berbasis Masalah

Menurut Tight Palmer dalam Umayah (2019), karakteristik pembelajaran berbasis masalah sebagai berikut

1) Masalah Sebagai Situasi Nyata

Menempatkan masalah sebagai situasi nyata

2) Masalah Sebagai Stimulasi Belajar

Masalah digunakan sebagai pemicu untuk melatih siswa menghadapi kehidupan nyata maupun praktik profesional

3) Pengembangan Berpikir Kritis

Siswa dibimbing untuk mengidentifikasi, mendefinisikan, dan memecahkan masalah secara kritis.

4) Pembelajaran Kooperatif

Pembelajaran dilaksanakan melalui kerja kelompok dengan bimbingan guru untuk mengolah informasi dari berbagai sumber.

5) Kemandirian Belajar

Siswa diarahkan untuk mengenali kebutuhan belajarnya sendiri dan memanfaatkan sumber belajar yang sesuai.

6) Penerapan dan Evaluasi

Siswa menerapkan pengetahuan baru untuk menyelesaikan masalah nyata serta melakukan evaluasi terhadap proses dan hasil pembelajaran.

3. Media *Board Game*

a. Pengertian *Board Game*

Board Game diambil dari kata Inggris yaitu "*Board*" yang berarti Papan, dan "*Game*" yang artinya permainan. Oleh karena itu, media *Board Game* adalah permainan yang dimainkan di atas papan datar dan memiliki ketentuan permainan. Dalam konteks pendidikan, pembelajaran, *Board Game* menjadi sarana belajar yang asik untuk membantu siswa mengerti pelajaran.

Berdasarkan Maryanti, Egok, & Febriandi (2021) media *Board Game* adalah permainan yang dimainkan di atas permukaan dengan ketentuan yang sudah ditentukan. Peserta harus mengikuti alur tertentu guna menuntaskan tugas sesuai tema yang sudah ditetapkan. Menurut (Aisah & Armariena, 2024) Media *Board Game* ialah salah satu bentuk permainan yang dapat dimanfaatkan dalam kegiatan belajar mengajar, yang berpotensi menaikkan ketertarikan siswa. Istilah ini berasal dari kata bahasa Inggris "Board", yang berarti "papan", dan "Game", yang

berarti "permainan".di mana elemen permainan ditempatkan, digeser, atau digerakkan di atas permukaan yang sudah terbagi atau ditandai sesuatu aturan.

Jadi inti dari kutipan itu, media *Board Game* adalah jenis permainan yang dimainkan di atas permukaan rata dengan ketentuan khusus, lalu pemain wajib mengikuti tahapan supaya mencapai tujuan permainan.. Selain sebagai hiburan, *Board Game* juga dipakai dalam proses mengajar, sebab mampu meningkatkan ketertarikan dan keterlibatan siswa secara aktif.

b. Keunggulan dan Kelemahan *Board Game*

Keunggulan media *Board Game* adalah

- 1) Menyenangkan dan menghibur
- 2) Melatih keterampilan kognitif siswa
- 3) Meningkatkan interaksi sosial
- 4) Pengembangan kreativitas
- 5) Fleksibel dan mudah diproduksi

Kelemahan media *Board Game* adalah

- 1) Biaya produksinya mahal
- 2) Keterbatasan dalam simulasi sosial
- 3) Keterbatasan jumlah pemain.

c. Komponen Pengembangan Media *Board Game*

- 1) Pion, alat penanda posisi di papan permainan.
- 2) Dadu, menentukan jumlah angka yang harus dilalui pion di papan permainan.
- 3) Papan Permainan, berisi lintasan kotak-kotak yang akan dilewati pemain mulai dari kotak 'Start' sampai 'Finish'. Dan setiap kotak memiliki warna dan ketentuan yang berbeda.
- 4) Kartu, berisi soal perkalian, soal pembagian dan tantangan yang harus dijawab dan dilakukan oleh pemain.

4. Mata Pelajaran Matematika

a. Pengertian Matematika

Menurut Aristiantika & Widiono (2024) berhitung itu bagian dari keseharian kita, sehingga manusia memang harus mengaplikasikan ide-ide matematika (Sofiyah, Namira, & Nasution, 2024), menyatakan bahwa pelajaran Matematika itu sangat krusial di tingkat sekolah dasar, dan dasar ilmu matematika dapat menumbuhkan kemampuan siswa untuk menanggapi persoalan serta bernalar dengan baik. Kemudian, Fauziah Damayanti, Hidayah, & Putri (2024) menyebutkan bahwa Matematika adalah subjek yang sangat esensial dalam rancangan belajar sekolah dasar, sebab matematika bukan sekedar angka dan formula semata, melainkan menuntut pemahaman konsep, logika, polapikir, dan keahlian memecahkan masalah demi kemajuan kecerdasan siswa.

Jadi kesimpulannya dari beberapa kutipan tersebut adalah Matematika sangat penting dalam kehidupan sehari-hari ataupun di sekolah dasar. Karena dapat membantu siswa memahami konsep dasar, belajar berpikir logis dan belajar memecahkan masalah.

b. Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar

Menurut Dwi Kumalasari, Samsiyah, Pujiati, & Pilangkenceng (2023), Pembelajaran matematika disekolah dasar harus didasarkan pada tiga hal berikut :

- 1) Mendorong dan memotivasi siswa untuk menunjukkan kreativitas matematis dan logis, sehingga Siswa tidak hanya memahami materi dengan baik, tetapi mereka juga dapat menerapkan ide-ide yang mereka pelajari ke dalam kehidupan nyata.
- 2) Pembelajaran di tingkat sekolah dasar dapat disesuaikan dengan lingkungan sekitar siswa, sehingga dapat memahami matematika tidak hanya sekedar materi tetapi mampu menerapkannya dalam berbagai konteks.
- 3) Pembelajaran harus bersifat konkret ke abstrak dengan menggunakan contoh nyata guna membantu siswa memahami konsep matematika secara runtut dan logis. Ini membantu siswa secara tidak langsung

dapat memproses logika dalam pemahaman siswa, memaknai matematika secara penuh, dan memecahkan masalah matematika.

5. Konsep Perkalian dan Pembagian

a. Pengertian Perkalian

Menurut Rossa Rahmawati, Kartinah, & Asep Ardiyanto (2023) , Perkalian merupakan penjumlahan bilangan berulang sebanyak bilangan yang dikalikan. Perkalian sama dengan penjumlahan berulang, sehingga sebelum memulai belajar perkalian siswa harus memahami konsep penjumlahan. Menurut Widyaningrum, Afandi, & Yustiana (2022), Perkalian itu konsep penting yang wajib dipahami anak sekolah sebab topik ini akan berhubungan dengan banyak pelajaran yang akan mereka pelajari di tingkat pendidikan selanjutnya, dan keterampilan dalam materi perkalian juga diperlukan siswa karena dapat diterapkan di dalam kehidupan sehari-hari.

Jadi kesimpulan dari Perkalian ialah konsep dasar matematika yang merupakan penjumlahan berulang dan harus dikuasai sejak dini. Karena menjadi dasar materi selanjutnya dan akan sangat bermanfaat dalam kehidupan sehari-hari.

b. Pengertian Pembagian

Menurut Muthma'innah (2023), Pembagian merupakan Proses membagi angka menjadi dua bagian, satudua bilangan, dua angka dan satu angka, yaitu satuan dan puluhan. Cara menyelesaikannya adalah dengan melakukan pengurangan secara terus menerus. Metode ini bisa membantu siswa memahami konsep dengan bertahap dan konkret. Siswa lebih mudah memahami bagaimana suatu jumlah dibagi menjadi bagian yang sama dengan menggunakan pembagian. Maka dari itu, pemahaman konsep tentang pembagian itu sangat penting untuk dipelajari semenjak masih kecil.

6. Pembelajaran Perkalian dan Pembagian dengan Menggunakan Media *Board Game* Kali Bagi Run

a. Pengertian *Board Game* “Kali Bagi Run”

Board Game “Kali Bagi Run” ialah media pembelajaran berbentuk permainan papan edukatif yang dirancang untuk membantu siswa kelas III Sekolah Dasar mulai mengerti ide dasar perkalian serta pembagian. Kegiatan ini menggunakan cara belajar yang berpusat pada pemecahan masalah, mendorong, mereka menyelesaikan soal cerita yang dekat dengan keseharian mereka. Dalam permainan, siswa akan berpacu dari titik “*start*” menuju “*finish*” dengan menjawab soal-soal perkalian, pembagian, dan kartu tantangan yang dihadapi sepanjang jalur permainan. Media ini bertujuan agar siswa dapat belajar sambil bermain (*learning by playing*) secara aktif, dan menyenangkan.

b. Tujuan dan Fungsi *Board Game* “Kali Bagi Run”

Tujuan utama pengembangan *Board Game* “Kali Bagi Run” adalah:

1. Membantu siswa memahami konsep perkalian dan pembagian secara konkret dan kontekstual.
2. Meningkatkan motivasi belajar siswa melalui suasana pembelajaran yang menyenangkan dan kompetitif.
3. Melatih kemampuan berpikir kritis dan kerja sama antar siswa.

Fungsi *Board Game* “Kali Bagi Run” dalam pembelajaran antara lain:

1. Sebagai alat bantu pembelajaran konkret untuk menjelaskan konsep abstrak matematika.
2. Sebagai sarana interaksi sosial antar siswa untuk menumbuhkan kerja sama dan sportivitas.
3. Sebagai alat evaluasi informal bagi guru untuk menilai pemahaman siswa terhadap materi perkalian dan pembagian.

c. Alat dan Bahan dalam *Board Game* “Kali Bagi Run”

Adapun alat dan bahan yang digunakan dalam permainan ini meliputi:

1. Papan permainan (*Board*) berukuran $\pm 40 \times 60$ cm dengan jalur kotak warna-warni dari “*start*” hingga “*finish*”.
2. Dadu, untuk menentukan langkah pemain.
3. Pion, sebagai penanda posisi tiap pemain di papan permainan.

4. Kartu soal, berisi soal cerita perkalian dan pembagian yang sesuai dengan kehidupan sehari-hari siswa.
 5. Kartu tantangan, berisi aktivitas ringan dan menyenangkan (misalnya menyanyi, menjawab cepat, atau gerak sederhana) untuk menjaga antusiasme siswa.
 6. Petunjuk permainan, berisi aturan main, cara menentukan pemenang, dan penjelasan komponen permainan.
- d. Petunjuk Permainan *Board Game* “Kali Bagi Run”
1. Permainan dapat dimainkan oleh 3–4 siswa dalam satu kelompok.
 2. Setiap pemain menempatkan pion pada kotak “*Start*”.
 3. Pemain pertama melempar dadu dan melangkah pion sesuai angka yang muncul.
 4. Jika berhenti pada kotak soal, pemain harus mengambil kartu soal dan menjawabnya. Jika jawabannya benar, pemain mendapatkan 10 poin dan dapat melanjutkan giliran berikutnya; jika salah dikurangi 10 poin.
 5. Jika berhenti pada kotak tantangan, pemain mengambil kartu tantangan dan melakukan instruksi pada kartu tersebut.
 6. Pemain yang pertama mencapai kotak “*Finish*” dan memiliki poin terbanyak dinyatakan sebagai pemenang.
 7. Guru berperan sebagai fasilitator dan pengamat selama permainan berlangsung untuk memastikan siswa memahami setiap konsep yang muncul dalam soal.
- e. Keunggulan Media *Board Game* “Kali Bagi Run”
1. Meningkatkan motivasi belajar karena siswa belajar sambil bermain.
 2. Mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan pemecahan masalah melalui soal-soal berbasis konteks kehidupan nyata.
 3. Melatih kerja sama dan komunikasi antarsiswa.
 4. Menjadikan pembelajaran lebih aktif dan menyenangkan, tidak monoton seperti metode ceramah.

5. Meningkatkan pemahaman konsep karena siswa terlibat langsung dalam proses berpikir dan bertindak.
 6. Mudah digunakan dan fleksibel, dapat diterapkan dalam berbagai suasana kelas.
- f. Kelemahan Media *Board Game* “Kali Bagi Run”
1. Waktu pembelajaran lebih lama karena harus menyiapkan media dan menjelaskan aturan permainan.
 2. Jumlah pemain terbatas (3–4 siswa per papan) sehingga guru perlu menyiapkan beberapa set jika kelas besar.
 3. Kemungkinan siswa terlalu fokus pada permainan, sehingga guru harus tetap mengarahkan agar tujuan pembelajaran tercapai.
 4. Biaya pembuatan relatif tinggi jika menggunakan bahan berkualitas tinggi (papan besar, warna, dan cetakan).
 5. Ketergantungan pada fasilitator (guru) untuk mengontrol jalannya permainan agar tetap terarah.

B. Penelitian yang Relevan

1. Penelitian yang telah dilakukan oleh Siregar & Ananda (2023) yang berjudul Pengembangan Media *Board Game* Matematika Ular Tangga untuk siswa Tunarungu, media *Board Game* Ular tangga dianggap valid, praktis, dan cukup efektif untuk meningkatkan pemahaman siswa tunarungu tentang materi bangun datar. Hasil validasi ahli lebih dari 90% uji kepraktisan sebesar 94% dan peningkatan hasil belajar siswa dari skor posttest dengan N-Gain sebesar 0,6 yang termasuk dalam kategori sedang.
2. Penelitian yang telah dilakukan oleh Maryanti et al (2021a) yang berjudul Pengembangan Media *Board Game* Berbasis permainan tradisional Egrang Batok untuk Sekolah Dasar. Mampu mencapai kesimpulan bahwa media *Board Game* yang didasarkan pada permainan egrang batok tradisional dirancang untuk mengajar materi aproksimasi di kelas IV adalah valid dan sangat praktis. Hasil validasi ahli menunjukkan nilai kevalidan rata-rata 0,83 yang merupakan kategori tinggi dan nilai kepraktisan rata-rata 96%

yang merupakan kategori sangat praktis. Media ini berhasil meningkatkan ketertarikan siswa, keaktifan dan keinginan siswa untuk belajar.

3. Penelitian yang telah dilakukan oleh Sukma & Gunansyah (2023) yang berjudul Pengembangan Media *Board Game* Interaktif Jelajah Nusantara Berbantuan *Flashcard* untuk Kelas V SD. Khususnya yang berkaitan dengan materi Geografi dan Astronomi Indonesia. Media ini digunakan menggunakan metode pengembangan model ADDIE dan memiliki clue berbentuk *Flashcard* untuk meningkatkan interaktivitas dan pemahaman siswa tentang materi. Hasil validitas menunjukkan media peningkatan yang signifikan dalam hasil belajar siswa. Penggunaan media *Board Game* tidak hanya membuat siswa tertarik dan mendorong siswa untuk berpartisipasi dalam proses belajar melalui bermain dan berdiskusi kelompok.

Tabel 1- Perbandingan Penelitian yang Relevan

No	Judul Penelitian	Penulis & Tahun Terbit	Persamaan	Perbedaan
1.	Pengembangan Media <i>Board Game</i> Matematika Ular Tangga untuk Siswa Tunarungu	Dilla Safera Siregar, Rusydi Ananda (2023)	Menggunakan model ADDIE, mengembangkan media pembelajaran berbentuk Board Game, menilai validitas media dan melibatkan respon siswa untuk menilai kepraktisan..	Lokasi penelitian yang berbeda. Fokus penelitian ini adalah siswa tunarungu dan siswa umum. Materi dan kelas yang berbeda.
2.	Pengembangan Media <i>Board Game</i> Berbasis Permainan Tradisional Egrang Batok untuk Sekolah Dasar	Elis Maryanti, Asep Sukenda Egok, Riduan Febriandi (2021)	Menggunakan model pengembangan ADDIE, mengembangkan media pembelajaran berbentuk Board Game, menilai kevalidan dan kepraktisan	Lokasi penelitian yang berbeda. Materi dan kelas yang berbeda.

No	Judul Penelitian	Penulis & Tahun Terbit	Persamaan	Perbedaan
			(melalui respon siswa) sebagai indikator kelayakan media	
3.	Pengembangan Media <i>Board Game</i> Interaktif Jelajah Nusantara Berbantuan Flashcard untuk kelas V SD	Nadia Sukma, Ganes Gunansyah (2023)	Menggunakan model ADDIE, menilai validitas dan respon siswa sebagai kelayakan media, media <i>Board Game</i> yang interaktif dan edukatif.	Lokasi penelitian yang berbeda. Materi dan kelas yang berbeda.

Berdasarkan temuan dari penelitian sebelumnya, ada perbedaan dengan penelitian ini yang berjudul “Pengembangan Media *Board Game* Berbasis Masalah “Kali Bagi *Run*” Pada Konsep Perkalian dan Pembagian Siswa Kelas III Sekolah Dasar”. Perbedaan tersebut terletak pada materi yang dikembangkan, Penelitian sebelumnya banyak mengembangkan media *Board Game* untuk materi lain dan berbagai jenjang kelas. Sementara, penelitian ini khusus menekankan pada soal cerita konsep perkalian dan pembagian pada siswa kelas III SD. Selain itu, media “Kali Bagi *Run*” menggunakan pendekatan berbasis masalah dan mengajarkan siswa untuk berpikir kritis melalui kartu dalam soal cerita. Metode ini memiliki keunikan sendiri yang belum ditemukan dalam penelitian sebelumnya.

C. Kerangka Berpikir

