

**PENGEMBANGAN MEDIA PERMAINAN SULIKAGI (SUPER  
LINTASAN KALI BAGI) PADA MATERI OPERASI HITUNG  
BILANGAN UNTUK KELAS III SD**



*Mencerdaskan dan  
Memartabatkan Bangsa*

**Oleh:**

**KHOMSALIA DENMASTI HARUN**

**1107617155**

**Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar**

**SKRIPSI**

**Ditulis untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan dalam Mendapatkn  
Gelar Sarjana Pendidikan**

**PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR**

**FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN**

**UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA**

**2024**

**PENGEMBANGAN MEDIA PERMAINAN SULIKAGI (SUPER LINTASAN KALI BAGI) PADA MATERI OPERASI HITUNG UNTUK SISWA KELAS III SD**

**(2024)**

**KHOMSALIA DENMASTI HARUN**

**ABSTRAK**

Penelitian pengembangan ini bertujuan untuk mengetahui langkah-langkah pengembangan media dan mengetahui kualitas serta kevalidan media permainan SULIKAGI (Super Lintasan Kali Bagi). Media SULIKAGI ini dikembangkan dengan model ADDIE yang terdiri dari; 1) *Analyze*, 2) *Design*, 3) *Development*, 4) *Implementation*, dan 5) *Evaluation*. Penelitian dilaksanakan di SDS Muhammadiyah 1 Jakarta dengan subjek uji coba adalah siswa kelas III. Teknik pengumpulan data berupa observasi, wawancara, dan kuesioner. Analisis data penelitian ini menggunakan statistik deskriptif kuantitatif. Hasil penelitian ini menunjukkan penilaian menurut ahli media diperoleh nilai 95,83% dengan kategori "Sangat Baik". Penilaian menurut ahli bahasa diperoleh nilai 79,17% dengan kategori "Sangat Baik". Penilaian menurut ahli materi diperoleh nilai 89,58% dengan kategori "Sangat Baik". Hasil Uji Coba Produk diperoleh nilai rata-rata 95,96% dengan kategori "Sangat Baik". Apabila nilai rata-rata dikonversikan ke dalam data kualitatif maka media permainan SULIKAGI termasuk dalam kategori "Sangat Baik". Berdasarkan hasil rekapitulasi validasi dari para ahli dan hasil respon siswa diperoleh persentase kelayakan media permainan SULIKAGI mendapat nilai ketercapaian sebesar 93,85% dengan kualifikasi sangat baik. Oleh karena itu, media permainan SULIKAGI valid untuk diimplementasikan pada materi Operasi Hitung Perkalian dan Pembagian Bilangan untuk siswa kelas III SD.

Kata Kunci : Pengembangan Media, Permainan SULIKAGI, Operasi Hitung Perkalian dan Pembagian

**DEVELOPMENT MEDIA OF SULIKAGI GAME (SUPER LINTASAN KALI BAGI) ON COUNTING OPERATION MATERIALS FOR GRADE III ELEMENTARY SCHOOL STUDENTS**

**(2024)**

**KHOMSALIA DENMASTI HARUN**

**ABSTRACT**

This research aims to determine the steps of media development and to know the quality and validity of SULIKAGI (Super Lintasan Kali Bagi) game media. The SULIKAGI game media was developed with a ADDIE model consisting of; 1) Analyze, 2) Design, 3) Development, 4) Implementation, and 5) Evaluation. The study was conducted at SDS Muhammadiyah 1 Jakarta with the subject students training class III. Data collection techniques using observation, interview, and questionnaires. Analysis of the data of this study includes statistics of quantitative descriptive. The results of this study indicate that the assessment according to media experts obtained a value of 95,83% with the category "Very Good". Assessment according to language experts obtained a value of 79,17% with the category "Very Good". The assessment according to the material experts obtained a value of 89,58% with the category "Very Good". The result of student responses product trial obtained an average value of 95.96% with the category "Very Good". From all assessments of experts, teachers, and students, SULIKAGI game media get an average value of 93,85%. If the average value is converted into qualitative data, SULIKAGI game media is included in the "Very Good category and valid to implemented in the material multiplication and division operations for grade III elementary school.

**Keywords : Media Development, SULIKAGI Game, Multiplication and Division Operations**

## LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING DAN PENGESAHAN PANITIA UJIAN/SIDANG SKRIPSI

Judul : Pengembangan Media Permainan SULIKAGI (Super Lintasan Kali Bagi) Pada Materi Operasi Hitung Bilangan Untuk Siswa Kelas III SD

Nama Mahasiswa : Khomsalia Denmasti Harun

Nomor Registrasi : 1107617155

Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar


Tanggal Ujian : 26 Juli 2024

**Pembimbing I**



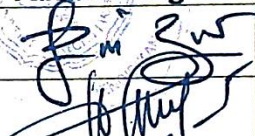

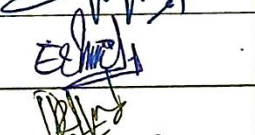
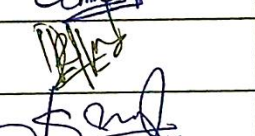
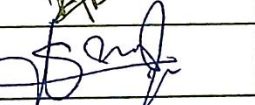
**Chrisnaji Banindra Yudha, M.Pd**  
NIP. 198903142023211016

**Pembimbing II**



**Dr. Uswatun Hasanah, M.Pd**  
NIP. 199202232023212037

### Panitia Ujian/Sidang Skripsi/Karya Inovatif

Nama	Tanda Tangan	Tanggal
Dr. Murni Winarsih, M.Pd (Penanggung Jawab)*		09 Agustus 2024
Dr. Wirda Hanim, M.Psi (Wakil Penanggung Jawab)**		09 Agustus 2024
Engga Dallion EW, M. Pd (Ketua Sidang)***		01 Agustus 2024
Dina Rahmi Darman, M. Pd (Anggota)****		01 Agustus 2024
Dr. Gusti Yarmi, M.Pd (Anggota)****		01 Agustus 2024

Catatan:

- \* : Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan
- \*\* : Wakil Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan
- \*\*\* : Dosen selain Pembimbing dan Penguji
- \*\*\*\* : Dosen Penguji

## SURAT PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Saya yang bertanda tangan di bawah ini mahasiswa Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Jakarta.

Nama : Khomsalia Denmasti Harun

No. Registrasi : 1107617155

Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Menyatakan bahwa skripsi yang saya buat dengan judul "Pengembangan Media Permainan SULIKAGI (Super Lintasan Kali Bagi) pada Materi Operasi Bilangan untuk Siswa Kelas III SD adalah:

1. dibuat dan diselesaikan oleh saya sendiri berdasarkan data yang diperoleh dari hasil penelitian/pengembangan pada bulan Januari - Juli 2024.
2. Bukan merupakan duplikasi skripsi/karya inovasi yang pernah dibuat oleh orang lain atau jiplakan karya tulis orang lain dan bukan terjemahan karya tulis orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan daftar rujukan.

Pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan saya bersedia menanggung segala akibat yang timbul jika pernyataan saya ini tidak benar.

Jakarta, 02 Agustus 2024

Yang membuat pernyataan,



Khomsalia Denmasti  
Harun





KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET DAN TEKNOLOGI  
UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA  
UPT PERPUSTAKAAN

Jalan Rawamangun Muka Jakarta 13220  
Telepon/Faksimili: 021-4894221  
Laman: [lib.unj.ac.id](http://lib.unj.ac.id)

**LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI  
KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS**

Sebagai sivitas akademika Universitas Negeri Jakarta, yang bertanda tangan di bawah ini, saya:

Nama : KHOMSALIA DENMASTI HARUN  
NIM : 1107617155  
Fakultas/Prodi : FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN / PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR  
Alamat email : khomsalia07@gmail.com

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada UPT Perpustakaan Universitas Negeri Jakarta, Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif atas karya ilmiah:

Skripsi     Tesis     Disertasi     Lain-lain (.....)

yang berjudul :

PENGEMBANGAN MEDIA PERMAINAN SUUKAGI (SUPER LINTASAN KALI BAGI)  
PADA MATERI OPERASI HITUNG BILANGAN UNTUK SISWA KELAS III SD

Dengan Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif ini UPT Perpustakaan Universitas Negeri Jakarta berhak menyimpan, mengalihmediakan, mengelolanya dalam bentuk pangkalan data (*database*), mendistribusikannya, dan menampilkan/mempublikasikannya di internet atau media lain secara *fulltext* untuk kepentingan akademis tanpa perlu meminta ijin dari saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan atau penerbit yang bersangkutan.

Saya bersedia untuk menanggung secara pribadi, tanpa melibatkan pihak Perpustakaan Universitas Negeri Jakarta, segala bentuk tuntutan hukum yang timbul atas pelanggaran Hak Cipta dalam karya ilmiah saya ini.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Jakarta 28 Agustus 2024

Penulis

(KHOMSALIA DENMASTI HARUN)  
nama dan tanda tangan

## KATA PENGANTAR

Segala puji bagi Allah Azza Wa Jalla yang telah mengatur segala sesuatu dalam genggaman-Nya, sehingga tidak ada segelintir makhluk yang lepas dari ketentuan dan ketetapan-Nya. *Alhamdulillah* atas karunia, rahmat dan hidayah-Nya peneliti dapat menyelesaikan penyusunan skripsi dengan judul “Pengembangan Media Permainan SULIKAGI (Super Lintasan Kali Bagi) pada Materi Operasi Hitung Bilangan untuk Siswa Kelas III SD”, yang merupakan syarat untuk menyelesaikan studi dan menempuh gelar sarjana pendidikan di Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Jakarta.

Peneliti menyadari sepenuhnya bahwa terselesaikannya skripsi ini bukan semata-mata hasil kerja keras peneliti sendiri. Peneliti banyak mendapat pelajaran, dukungan dan motivasi dari berbagai pihak, khususnya dari pembimbing yang telah mendorong peneliti untuk segera menyelesaikan skripsi ini. Oleh karena itu, peneliti mengucapkan terima kasih dan penghargaan setinggi-tingginya kepada berbagai pihak yang membantu secara langsung maupun tidak langsung selama pembuatan skripsi ini.

Kepada Bapak Chrisnaji Banindra Yudha, M.Pd, selaku Dosen Pembimbing I dan Ibu Dr. Uswatun Hasanah, M.Pd, selaku Dosen Pembimbing II. Keduanya telah meluangkan waktu dan tenaga untuk memberikan arahan dan ilmu dalam penyelesaian penelitian dan pengembangan ini.

Kepada Ibu Dr. Gusti Yarmi, M.Pd selaku Koordinator Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Jakarta, yang telah memberi izin dan dukungan kepada peneliti untuk melaksanakan penelitian sekaligus melakukan pengembangan produk permainan ini.

Kepada Ibu Anggi Citra Apriliana, M.Pd selaku Penasihat Akademik yang telah memberikan dukungan baik moral, motivasi, maupun ilmunya bagi peneliti. Kepada seluruh dosen Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar yang telah senantiasa memberikan berbagai ilmu bagi peneliti selama mengikuti pendidikan di kampus tercinta ini.

Kepada teman-teman mahasiswa di kampus yang telah memberikan dukungan, semangat, dan meluangkan waktu untuk mendiskusikan hal-hal terkait masalah skripsi ini.

Lebih khusus lagi adalah untuk kedua orang tua tercinta serta saudara/i peneliti, dengan penuh kesabaran dan keikhlasannya telah mendoakan, menjadi pengingat, dan mendukung peneliti untuk menyelesaikan studi ini.

Peneliti menyadari sepenuhnya bahwa skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan. Oleh karena itu, saran dan kritik yang membangun sangat diharapkan untuk skripsi ini. Mudah-mudahan dengan disusunnya skripsi ini dapat memberikan banyak manfaat bagi semua pihak, khususnya bagi civitas akademika Universitas Negeri Jakarta.

Jakarta, 02 Agustus 2024

Peneliti,

Khomsalia Denmasti Harun





## DAFTAR ISI

ABSTRAK .....	i
ABSTRACT .....	ii
LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG SKRIPSI .....	iii
SURAT PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI .....	iv
MOTTO .....	v
KATA PENGANTAR .....	vii
DAFTAR ISI .....	ix
DAFTAR TABEL .....	xii
DAFTAR GAMBAR .....	xiii
DAFTAR LAMPIRAN .....	xiv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	7
C. Pembatasan Masalah.....	7
D. Perumusan Masalah.....	7
E. Kegunaan Hasil Penelitian .....	8
1. Manfaat Teoretis .....	8
2. Manfaat Praktis .....	8
BAB II KAJIAN TEORETIK.....	9
A. Kajian Konsep Media Permainan SULIKAGI (Super Lintasan Kali Bagi) Pada Materi Operasi Hitung Bilangan Untuk Siswa Kelas III SD .....	9
1. Hakikat Media Pembelajaran.....	9
a. Pengertian Media Pembelajaran .....	9
b. Fungsi Media Pembelajaran.....	10
c. Klasifikasi Media Pembelajaran.....	12
d. Pentingnya Media Pembelajaran.....	12
e. Kriteria Pemilihan Media Pembelajaran.....	13
2. Hakikat Media Permainan SULIKAGI (Super Lintasan Kali Bagi) .	15
a. Pengertian Media Permainan Matematika.....	15
b. Media Permainan SULIKAGI (Super Lintasan Kali Bagi) .....	16

3. Hakikat Pembelajaran Matematika Sekolah Dasar .....	17
a. Pengertian Pembelajaran Matematika Sekolah Dasar .....	17
b. Tujuan Pembelajaran Matematika Sekolah Dasar.....	18
c. Ruang Lingkup Pembelajaran Matematika Sekolah Dasar .....	19
d. Pembelajaran Operasi Hitung Bilangan.....	22
e. Pembelajaran Matematika yang Menyenangkan.....	26
4. Karakteristik Siswa Kelas III Sekolah Dasar.....	28
B. Hasil Penelitian Relevan.....	31
C. Kerangka Konsep Pengembangan Media Permainan SULIKAGI (Super Lintasan Kali Bagi) .....	36
D. Rancangan Model Media Permainan SULIKAGI (Super Lintasan Kali Bagi) pada Materi Operasi Hitung Bilangan untuk Siswa Kelas III SD .....	37
<b>BAB III METODOLOGI PENELITIAN</b> .....	42
A. Tujuan Penelitian .....	42
B. Tempat dan Waktu Penelitian .....	42
C. Pendekatan dan Metode Penelitian.....	42
D. Prosedur Pengembangan .....	46
1. Tahap Analisis ( <i>Analyze</i> ).....	46
2. Tahap Perencanaan ( <i>Design</i> ) .....	47
3. Tahap Pengembangan ( <i>Development</i> ) .....	50
4. Tahap Implementasi ( <i>Implementation</i> ).....	51
5. Tahap Evaluasi ( <i>Evaluation</i> ).....	52
E. Instrumen Penelitian .....	52
1. Teknik Pengumpulan Data .....	52
2. Definisi Konseptual dan Definisi Operasional.....	53
F. Teknik Analisis Data .....	58
<b>BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN</b> .....	61
A. Deskripsi Hasil Proses Pengembangan .....	61
1. <i>Analyze</i> (Tahap Analisis).....	61
a. Analisis kebutuhan.....	61
b. Analisis karakteristik siswa .....	62
c. Analisis materi dan lingkungan belajar.....	63

2. <i>Design</i> (Tahap Perancangan) .....	63
3. <i>Development</i> (Tahap Pengembangan) .....	66
4. <i>Evaluation</i> (Tahap Evaluasi).....	67
B. Nama Produk.....	68
C. Karakteristik Produk.....	68
1. Karakteristik Produk .....	68
2. Pembahasan Produk.....	71
3. Deskripsi Pembuatan Produk.....	71
D. Analisis Data .....	72
1. <i>Analyze</i> .....	72
2. <i>Design</i> .....	74
3. <i>Development</i> .....	78
4. <i>Evaluation</i> .....	81
E. Prosedur Pemanfaatan Produk.....	82
F. Pembahasan.....	83
1. Media Permainan SULIKAGI (Super Lintasan Kali Bagi) pada Materi Operasi Hitung Bilangan untuk Siswa Kelas III SD.....	83
2. Kualitas Media Permainan SULIKAGI (Super Lintasan Kali Bagi) pada Materi Operasi Hitung Bilangan Untuk Siswa Kelas III SD ...	84
G. Keterbatasan Penelitian.....	84
BAB V KESIMPULAN, IMPLIKASI, DAN SARAN .....	86
A. Kesimpulan .....	86
B. Implikasi.....	87
C. Saran .....	88
DAFTAR PUSTAKA.....	90
LAMPIRAN.....	95