

ABSTRAK

Nisrina Neysa Rasyidah, 1222090123, 2026. “Pengembangan Media Pembelajaran *Board Game* GEORACE (*Geometry Race*) Pada Mata Pelajaran Matematika di Sekolah Dasar” (*Research and Development*, Kelas IV Sekolah Dasar)

Penurunan minat dan motivasi peserta didik menjadi salah satu permasalahan dalam proses pembelajaran matematika. Berdasarkan hasil wawancara dengan guru Matematika Kelas IV, proses pembelajaran dan evaluasi pada mata pelajaran matematika kurang melibatkan peserta didik secara aktif. Evaluasi yang bersifat konvensional dengan mengandalkan tes tertulis dan tanya jawab lisan tanpa media yang memadai membuat peserta didik lebih mudah jenuh dan kehilangan minat belajar. Hal ini dapat menyebabkan kurangnya motivasi belajar dan minat peserta didik pada pembelajaran matematika khususnya materi geometri.

Tujuan penelitian ini adalah (1) mengetahui hasil analisis kebutuhan dan permasalahan dalam pengembangan media pembelajaran *board game* Georace pada mata pelajaran Matematika di Sekolah Dasar; (2) mendeskripsikan desain media pembelajaran *board game* Georace pada mata pelajaran Matematika di Sekolah Dasar; (3) mengetahui proses pengembangan media pembelajaran *board game* Georace pada mata pelajaran Matematika di Sekolah Dasar; (4) mendeskripsikan implementasi media pembelajaran *board game* Georace pada pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar; (5) mengetahui hasil evaluasi terhadap media pembelajaran *board game* Georace pada mata pelajaran Matematika di Sekolah Dasar.

Metode penelitian yang digunakan adalah kualitatif dengan pendekatan *Research and Development* (R&D) dengan model pengembangan ADDIE yang meliputi lima tahapan utama yaitu tahap *Analyze* (Analisis), *Design* (Desain), *Development* (Pengembangan), *Implementation* (Implementasi), *Evaluation* (Evaluasi). Teknik pengumpulan data yang digunakan pada penelitian ini adalah wawancara, validasi ahli, angket respon guru dan peserta didik, serta dokumentasi. Subjek penelitian adalah peserta didik kelas IV SDIT Bani Syaibah dan peserta didik kelas IV SDN 107 Paledang.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa (1) proses pengembangan media dilakukan secara sistematis dengan tahapan ADDIE dan melalui revisi berdasarkan saran dari ahli; (2) kelayakan media memperoleh persentase rata-rata 95% dengan kategori “sangat layak”, yang terdiri dari 90% dari ahli materi dan 100% dari ahli media; (3) respon peserta didik sangat positif dengan persentase 96,30% pada uji coba skala terbatas dan 97,33% pada uji coba skala luas, keduanya masuk dalam kategori “sangat layak” dan memenuhi indikator motivasi belajar. Media *board game* Georace dinyatakan layak untuk digunakan sebagai media evaluasi pembelajaran geometri yang praktis dan menyenangkan untuk digunakan pada tingkat Sekolah Dasar.

Kata Kunci: *Board Game*, Media Pembelajaran, Matematika, Model ADDIE