

## BAB I

### PENDAHULUAN

#### A. Latar Belakang

Pendidikan akan selalu dekat pada proses kehidupan sehari-hari. Dengan adanya pendidikan seseorang agar lebih mudah dalam menemukan ide atau gagasan yang sangat luas. Dalam mengembangkan kemampuan diri yang berkualitas dalam diri sendiri maupun masyarakat luas penting mewujudkan dengan pendidikan. Peran pendidikan sangat penting guna mencetak generasi yang berkualitas dan mampu membuat sebuah perubahan. Hal ini sebanding dengan UU Sistem Pendidikan No 20 Tahun 2003 bahwasanya pendidikan adalah upaya membantu peserta didik dalam mewujudkan dan merencanakan lingkungan belajar selama proses pembelajaran agar mereka dapat mencapai potensinya secara maksimal.<sup>1</sup> Memiliki sikap kekuatan keagamaan, pengendalian diri, kecerdasan, kemampuan, akhlak mulia dan keterampilan yang dibutuhkan oleh masyarakat sekitar bangsa dan negara. Menerapkan pendidikan sejak dini kepada anak sebenarnya sangatlah penting tujuannya dalam mengembangkan apa yang dapat dilakukan sejak dini agar dapat dikembangkan secara maksimal dan sesuai dengan kemampuannya.

---

<sup>1</sup> I Wayan Cong Sujana, 'Fungsi dan Tujuan Pendidikan Indonesia', *Adi Widya: Jurnal Pendidikan Dasar*, 4.1 (2019), 29 <<https://doi.org/10.25078/aw.v4i1.927>>.

Pendidikan adalah kegiatan belajar yang melibatkan peserta didik dengan guru. Guru memiliki tanggung jawab yang besar terhadap keberhasilan sebuah pembelajaran, yang diharuskan bisa memberikan motivasi kepada peserta didiknya agar tujuan dari sebuah pembelajaran berjalan dengan baik. Pendidik bisa melakukan sebuah kegiatan pembelajaran. dengan banyak cara, salah satunya dengan menerapkan sebuah media pembelajaran yang mampu membuat siswa termotivasi dan tertarik saat proses belajar. Media pembelajaran merupakan salah satu faktor penting dalam kegiatan belajar.<sup>2</sup> Dalam mewujudkan pendidikan yang berkualitas maka diperlukan sebuah inovasi untuk meningkatkan sebuah kegiatan belajar.

Salah satu pendidikan adalah pendidikan Sekolah Dasar (SD) atau pendidikan Madrasah Ibtidaiyah (MI). Pendidikan dasar terdiri dari beberapa jurusan, termasuk pendidikan agama, pendidikan kewarganegaraan, matematika, IPA, IPS, kebudayaan, dan pendidikan.<sup>3</sup> Sikap yang diajarkan di SD selalu ada hubungan dengan lingkungan siswa di kehidupan sehari-hari yaitu ilmu pengetahuan alam (IPA). IPA merupakan salah satu pelajaran yang melibatkan pengetahuan dengan kehidupan sehari-hari. Pelajaran IPA meliputi beberapa aspek pengetahuan pertumbuhan manusia, pertumbuhan hewan, biologi, kimia, zat-zat, gaya, keadaan lingkungan sekitar. Pelajaran IPA bisa menjadi wadah bagi peserta didik untuk mengembangkan

---

<sup>2</sup> Moh Ridwan, Muhammad Tahir, and Siti Istiningsih, 'Pengembangan Media Pembelajaran Papan Kata Pada Muatan Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas II SDN 1 Sabelia Tahun Ajaran 2021 / 2022', 1 (2023).

<sup>3</sup> Desi Dwisetiarezi and Yanti Fitria, 'Analisis Kemampuan Literasi Sains Siswa Pada Pembelajaran IPA Terintegrasi di Sekolah Dasar', *Jurnal Basicedu*, 5.4 (2021), 1958–67 <<https://jbasic.org/index.php/basicedu/article/view/1136>>.

pengalaman yang didapat baik untuk diri sendiri maupun untuk masyarakat, makhluk yang ada di sekitarnya. Seperti di dalam salah satu ayat al quran yang menjelaskan bahwasanya manusia yang ada di bumi saling berhubungan dan saling membutuhkan. Seperti tertuang dalam salah satu surat yaitu Surat Al Anam ayat 38:

مَا مِنْ دَابَّةٍ فِي الْأَرْضِ وَلَا طَيْرٍ يَطِيرُ بِجَنَاحَيْهِ إِلَّا أُمَّمًا مِّثْلَكُمْ مَا فَرَقْنَا فِي الْكِتَابِ مِنْ شَيْءٍ ثُمَّ إِلَى رَبِّهِمْ يُحْشَرُونَ (٣٨)

Artinya : Dan tidak ada seekor binatang pun yang ada di bumi dan burung-burung yang terbang dengan kedua sayapnya, melainkan semuanya merupakan umat-umat (juga) seperti kamu. Tidak ada sesuatu pun yang kami luputkan di dalam kitab, kemudian kepada Tuhan mereka dikumpulkan (Qs.surat Al Anam 38).

Dari ayat tersebut kita bisa mengambil kesimpulan bahwa manusia beserta isinya ada bumi saling berhubungan dan saling menjaga karena mereka hidup secara berdampingan dan pasti saling membutuhkan satu sama lainnya. Terlepas dari ayat di atas bahwasanya pendidikan tidak lepas dari yang namanya kurikulum. sebuah pembelajaran kurikulum merupakan menjadi hal yang sangat penting dalam dunia pendidikan.<sup>4</sup> Tanpa adanya kurikulum yang tepat, para peserta didik tidak akan memperoleh tujuan pembelajaran yang sesuai. Seiring berkembangnya

<sup>4</sup> Rudi Martin and Marianus Simanjorang, 'Prosiding Pendidikan Dasar UrL: <https://Journal.Mahesacenter.Org/Index.Php/Ppd/Index> Pentingnya Peranan Kurikulum Yang Sesuai Dalam Pendidikan di Indonesia', *Prosiding Pendidikan Dasar UrL: <https://Journal.Mahesacenter.Org/Index.Php/Ppd/Index>*, 1 (2022), 125–34 <<https://doi.org/10.34007/ppd.v1i1.180>>.

zaman kurikulum dalam dunia pendidikan pun terus mengalami perbaikan. dimana kurikulum sangat penting adanya dalam pembelajaran, salah satunya pada materi pembelajaran.

Materi pembelajaran ialah sebuah pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang harus dikuasai peserta didik dalam rangka memenuhi standar kompetensi yang telah ditetapkan, yang mana supaya pelaksanaan pembelajaran bisa mencapai sasaran.<sup>5</sup> Ini membuktikan bahwasanya, materi yang ditetapkan untuk kegiatan pembelajaran harusnya materi yang sungguh-sungguh membantu terlaksananya kompetensi inti dan kompetensi dasar, dan terlaksananya indikator kompetensi yang dimipikan. Materi pembelajaran di semua jenjang pendidikan sangatlah bermacam-macam.

Salah satu materi yang ada di kelas IV MI/SD berisi tentang metamorfosis hewan dapat digunakan untuk pembelajaran IPA dengan media yang ada. bahwasanya pada materi metamorfosis ini sebuah tahapan proses perubahan bentuk yang sangat berbeda yang dialami oleh hewan sejak menetas sampai dewasa. Materi metamorfosis ini dibagi menjadi dua yaitu metamorfosis sempurna dan metamorfosis tidak sempurna.

Metamorfosis sempurna adalah metamorfosis yang mengalami 5 siklus perkembangan sebelum menjadi dewasa, Mulai dari fase telur, larva, pupa, muda, dan terakhir dewasa. Dalam perkembangannya menuju

---

<sup>5</sup> Tejo Nurseto, 'Membuat Media Pembelajaran Yang Menarik', *Jurnal Ekonomi dan Pendidikan*, 8.1 (2012), 19–35 <<https://doi.org/10.21831/jep.v8i1.706>>.

dewasa, hewan mengalami perubahan bentuk tubuh, penampilan, dan perilaku berbeda. Sedangkan metamorfosis tidak sempurna adalah metamorfosis yang tidak mengalami fase larva dan pupa.<sup>6</sup> Hewan yang bermetamorfosis tidak sempurna akan langsung menuju fase imago atau dewasa.

Berdasarkan hasil observasi di lapangan ditemukan bahwa banyak sekali anak yang belum mengetahui, dan memahami materi tentang metamorfosis hewan dikarenakan kebanyakan siswa sulit membedakan urutan fase dari metamorfosis sempurna dan tidak sempurna.<sup>7</sup> Hal ini di latar belakang oleh kurangnya media yang ada di sekolah. Maupun dari segi fasilitas yang diberikan guru untuk murid nya yang kurang mendukung sebuah pembelajaran. Kreativitas guru perlu dikembangkan agar bisa menciptakan berbagai media. Dalam kegiatan belajar mengajar yang melibatkan pembelajaran aktif, kreatif. Sehingga efektif dan menyenangkan bagi peserta didik. Pelaksanaan kegiatan pembelajaran yang kurang menarik membuat siswa merasa jenuh. Pembelajaran dengan menggunakan media buku paket atau buku lembar kerja siswa dirasa sangat monoton. Sarana dan prasarana di MI Safinatun Najah ini juga sudah memadai namun belum dikembangkan dengan baik. Untuk itu, upaya pendidik untuk mengembangkan sebuah media dengan baik dan

---

<sup>6</sup> Syafiatul Munazzilah and Ulhaq Zuhdi, 'Pengaruh Media Ritatoon Terhadap Hasil Belajar Siswa Materi Daur Hidup dan Metamorfosis Kelas IV SDN Wonoplintahan 2', *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 6.4 (2018), 597-607 <<https://core.ac.uk/download/pdf/230634331.pdf>>.

<sup>7</sup> Hasil observasi pada tanggal 15 mei 2023 di MI Safinatun Najah Kalitidu” pukul 07.30-10.00”

efektif agar bisa digunakan bisa saat proses pembelajaran. Agar menjadikan siswa lebih aktif saat proses pembelajaran. Menurut Safrida Napitupulu dan Yonaz Akbar Fauzan dari penelitian terdahulu mereka berpendapat bahwa salah satu cara mengatasi rasa jenuh, serta rasa monoton pada peserta didik salah satunya dengan menggunakan media pembelajaran.

Media pembelajaran merupakan poin yang penting untuk keberhasilan sebuah pembelajaran.<sup>8</sup> Dalam pembelajaran, guru sering menggunakan media pembelajaran sebagai perantara untuk mengkomunikasikan materi agar siswa dapat memahaminya. Sebuah media pembelajaran dapat meningkatkan minat dan membuat siswa mempunyai pendapat baru yang dapat dikembangkan selama proses pengajaran, membangkitkan motivasi bahkan memberikan dampak psikologis dalam belajar. Daya tarik media pembelajaran bagi siswa juga menimbulkan minat dan rasa ingin tau siswa dalam belajar meningkat saat proses pembelajaran. Minat siswa terangsang, pembelajaran menjadi lebih efisien dan efektif, karena fokusnya juga pada kreativitas dan aktivitas siswa itu sendiri. melalui media pembelajaran, peserta didik memerlukan perantara untuk memahami materi yang disampaikan dengan media pembelajaran. Dimana dengan media pembelajaran, guru dapat memindahkan minat siswa agar tidak cepat jenuh saat proses pembelajaran berlangsung dan bisa menambah semangat siswa saat proses

---

<sup>8</sup> Nurul Hidayah, 'Pembelajaran Tematik Integratif di Sekolah Dasar', *Ejournal.Radenintan.Ac.Id*, 2 (2015), 33–49..0

pembelajaran. Mengingat keberadaannya media di sebuah pembelajaran sangat penting, komponen ini perlu mendapatkan perhatian guru, guru harus menyadari pentingnya media dalam memperlancar proses pembelajaran pengajaran yang membantu siswa belajar. Salah satu media yang bisa digunakan yang sesuai dengan materi tersebut ialah media pembelajaran *Board Game Metamorfosis*.

Dari penelitian Safrida Napitupulu yang berjudul ” Pengembangan Media Papan (pamet) pada Pembelajaran IPA Materi Metamorfosis Kelas 3 SD” menjelaskan bahwa penggunaan media papan metamorfosis efektif dan memberikan peningkatan terhadap hasil belajar peserta didik.<sup>9</sup> Tidak ubahnya dengan penelitian yang dilakukan oleh Yonaz Akbar Fauzan yang berjudul ” pengembangan media papan magnetik bangun datar di SD kelas IV pumungan Surabaya” menjelaskan bahwa penelitian yang dilakukan oleh Yonaz Akbar Fauzan layak diterapkan serta melalui uji coba yang baik.<sup>10</sup>

Keberhasilan dari media papan metamorfosis dapat dilihat dari penelitian-penelitian terdahulu sebagai media pembelajaran menunjukan bahwa media tersebut dapat meningkatkan kompetensi.<sup>11</sup> Alasan penelitian memilih judul ini untuk dikembangkan dikarenakan penelitian

---

<sup>9</sup> Safrida Napitupulu, ‘Pengembangan Media Papan (pamet) Pada Pembelajaran IPA Materi Metamorfosis Kelas 3 SD’, *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Terpadu*, 2.2 (2021), 168–79.

<sup>10</sup> Yonaz Akbar Fauzan, ‘Pengembangan Media Papan Magnetik Bangun Datar Pada Siswa Kelas 3 Sekolah Dasar’, *Institutional Repository*, 1.69 (2020), 5–24.

<sup>11</sup> Reza Syehma Bahtiar, ‘Efektivitas Penggunaan Media Papan Waktu Pada Pembelajaran Penghitungan Waktu Bagi Siswa Kelas Iii Sekolah Dasar’, *Jurnal Bidang Pendidikan Dasar*, 3.1 (2019), 14–23 <<https://doi.org/10.21067/jbpd.v3i1.2857>>.

terdahulu belum berkembang secara maksimal, untuk itu agar lebih meningkatkan keberhasilan papan metamorfosis perlu adanya sebuah pengembangan sehingga peneliti tertarik untuk mengembangkan papan metamorfosis dengan cara belajar sambil bermain. Media *Board Game* metamorfosis yang dikembangkan sebagai alat untuk membantu proses keberhasilan sebuah pembelajaran. Penggunaan media *Board Game* ini dapat digunakan melalui papan permainan metamorfosis. Media *Board Game* ini media dengan bentuk persegi yang dilengkapi dengan warna-warna yang menarik, pion gambar, pion tulisan, kartu hukuman. Adanya kartu hukuman ini agar dapat membangkitkan semangat dan memotivasi peserta didik supaya maksimal dalam menggunakan media pembelajaran. Agar tujuan dari media pembelajaran ini tercapai secara maksimal. Media *Board Game* bisa dimanfaatkan sebagai alat permainan edukasi yang menyenangkan.<sup>12</sup>

Salah satu yang mempunyai peran penting dalam ilmu pengetahuan yaitu ilmu pengetahuan alam.<sup>13</sup> Pengetahuan bisa diterapkan pada kehidupan sehari-hari adalah ilmu pengetahuan alam (IPA). Akan tetapi, banyak peserta didik cenderung bosan pada mata pelajaran IPA. Hal ini disebabkan karena kegiatan belajar yang cenderung monoton dan jenuh.

---

<sup>12</sup> K Kamaladini, Arsyad Abd Gani, and Nursina Sari, 'Pengembangan Media Papan Edukasi Pintar Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar', *Seminar Nasional ...*, 1.September (2021), 93–100 <<http://journal.ummat.ac.id/index.php/fkip/article/view/5693>><<http://journal.ummat.ac.id/index.php/snpaedagor/article/view/5693>>.

<sup>13</sup> Yuliana Wahyu, Ambros Leonangung Edu, and Mikael Nardi, 'Problematika Pemanfaatan Media Pembelajaran IPA Di Sekolah Dasar', *Jurnal Penelitian Pendidikan IPA*, 6.1 (2020), 107 <<https://doi.org/10.29303/jppipa.v6i1.344>>.

Dengan itu upaya pendidik untuk membuat inovasi pada pembelajaran IPA agar lebih menyenangkan dan mengubah anggapan siswa terhadap pembelajaran IPA.<sup>14</sup> Materi yang dimuat dalam media *Board Game* ini adalah materi metamorfosis hewan. Pemilihan materi ini didasari pada harapan agar peserta didik dapat memahami materi metamorfosis dengan cara menyenangkan.

Berdasarkan uraian di atas, memerlukan pengembangan media pembelajaran yang bisa meningkatkan kompetensi, sehingga bisa memotivasi peserta didik yaitu dengan pengembangan media *Board Game* metamorfosis. Penelitian ini akan memfokuskan pada pengembangan media pembelajaran dengan materi metamorfosis hewan. Dengan demikian, peneliti dilakukan yang berjudul "Pengembangan Media *Board Game* Materi Metamorfosis Hewan Pada Pelajaran IPA Siswa Kelas IV MI Safinatun Najah Kalitidu Bojonegoro".

## **B. Rumusan Masalah**

1. Bagaimana proses pengembangan media pembelajaran *Board Game* materi metamorfosis hewan pelajaran IPA di kelas IV MI Safinatun Najah Kalitidu?
2. Bagaimana hasil pengembangan media pembelajaran *Board Game* materi metamorfosis hewan pelajaran IPA di kelas IV MI Safinatun Najah Kalitidu?

---

<sup>14</sup> Maya Agustina and Havea Juliar Apko, 'Kompetensi Guru: Metode Praktik Dalam Pembelajaran IPA', *At-Tarbawi*, 8.1 (2021), 55–70 <<https://doi.org/10.32505/tarbawi.v13i1.2741>>.

### C. Tujuan Pengembangan

1. Mendeskripsikan proses pengembangan media pembelajaran *Board Game* materi metamorfosis hewan pelajaran IPA di kelas IV MI Safiatun Najah Kalitidu.
2. Mendeskripsikan hasil pengembangan media pembelajaran *Board Game* materi metamorfosis hewan pelajaran IPA di kelas IV MI Safiatun Najah Kalitidu

### D. Manfaat Pengembangan

Penelitian ini dilakukan agar bisa memberikan manfaat antara lain sebagai berikut:

#### 1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis dengan harapan penelitian ini dapat meningkatkan wawasan dan pengetahuan tentang pengembangan media pembelajaran *Board game* materi metamorfosis hewan pelajaran IPA siswa kelas IV MI Safinatun Najah Kalitidu.

#### 2. Manfaat Praktis

##### a. Bagi guru

Dapat mendampingi mahasiswa dalam bertukar pengalaman dan pendapat pada media *Board Game* metamorfosis hewan yang menjadikan bahan masukan dan perbaikan pada media.

##### b. Bagi siswa

Diharapkan dengan adanya media pembelajaran ini dalam motivasi siswa semangat dalam belajar di sekolah. Dan dapat

memberikan pengalaman belajar dari penerapan media *Board Game* metamorfosis hewan pada pelajaran IPA siswa kelas IV disekolah dasar.

c. Bagi peneliti

Diharapkan dengan adanya media pembelajaran ini dalam motivasi siswa semangat dalam belajar di sekolah. Dapat menambah wawasan pada pengetahuan mengenai pendidikan dan meningkatkan kualitas peserta didik dalam hal pemahaman pembelajaran serta menambah suasana baru saat proses pembelajaran.

**E. Komponen dan Spesifikasi Produk yang akan Dikembangkan**

Berikut ini spesifikasi yang ada pada penelitian ini yang telah dikembangkan berupa produk pengembangan media *Board Game* metamorfosis.

1. Pengembangan media *Board Game* ini dapat digunakan secara bergantian. Media ini bisa digunakan secara bergantian oleh peserta didik.
2. Terdapat pion gambar dan pion tulisan yang bisa di lepas pasang. Media ini terdapat beberapa jenis pion yang bisa ditempelkan di media *Board Game* ini yang bisa dipasang ketika digunakan dan juga ketika selesai digunakan bisa dilepas.
3. Terdapat buku panduan langkah-langkah penggunaan media. Buku panduan ini berfungsi untuk mempermudah dalam mengaplikasikan media *Board Game* ini.

4. Terdapat kartu hukuman. Media ini terdapat kartu hukuman yang berfungsi sebagai assessment ketika peserta didik belum tepat dalam mengurutkan sistematika proses metamorfosis hewan.
5. Berbentuk seperti papan catur. Media ini berbentuk seperti papan catur yang berfungsi agar mudah ketika membuka dan menutup media *Board Game*.
6. Tampilan yang menarik bagi siswa. Media ini memiliki tampilan yang menarik bisa dilihat dari desain dan cara menggunakan media yang bisa di lepas pasang menggunakan magnet untuk mengaplikasikannya.
7. Terdapat kesimpulan di media. Media ini terdapat kesimpulan yang berfungsi sebagai acuan ketika menyimpulkan hewan yang sedang digunakan.

#### **F. Ruang Lingkup dan Keterbatasan Pengembangan**

Ruang lingkup pada penelitian tindakan kelas ini adalah:

1. Siswa kelas IV MI Safinatun Najah Kalitidu Bojonegoro: Jumlah siswa yang diteliti 15 siswa, di mana terdiri dari putra dan putri.
2. Waktu pelaksanaan penelitian bulan juni semester 2 tahun ajaran 2022/2023.

Untuk menghindari pembahasan yang melebar, maka peneliti membatasi penelitian pada :

1. Model pembelajaran yang digunakan oleh peneliti adalah model pembelajaran *individual Investigation*. Pembelajaran *Individual Investigation* ialah model pembelajaran yang dilakukan dengan

pengaturan siswa bekerja dalam kelompok kecil atau besar menggunakan pertanyaan, diskusi kelompok, serta perencanaan dan proyek.

2. Lingkungan sekolah digunakan peneliti sebagai media dan sumber belajar bagi siswa.
3. Mata pelajaran yang digunakan adalah IPA dengan pokok materi metamorfosis hewan.

#### **G. Definisi Operasional**

Untuk menghindari agar tidak terjadi kekeliruan dan memahami dari istilah yang ada maka penulis perlu memberikan penegasan dan pembahasan dari istilah-istilah yang berkaitan dengan judul skripsi :

1. Pengembangan: suatu usaha untuk meningkatkan pemahaman pada waktu tertentu melalui pendidikan.
2. Metamorfosis hewan: sekumpulan materi tahapan perubahan bentuk yang sangat berbeda yang dialami hewan sejak menetas hingga menjadi hewan dewasa.
3. Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam: salah satu mata pelajaran yang mengajarkan konsep pembelajaran alam dan kehidupan manusia yang masih mempunyai hubungan satu sama lain.
4. Media *Board Game* sebuah media pembelajaran yang berbentuk seperti papan catur yang berisi tentang materi metamorfosis hewan.

## H. Orisinalitas Penelitian

Orisinalitas penelitian ialah perbedaan dan persamaan bidang yang diteliti antara peneliti dengan peneliti-peneliti sebelumnya. Akan tetapi hal ini ditunjukkan untuk menghindari adanya pengulangan kajian terhadap hal-hal yang sama. Akan lebih mudah dipahami jika ditunjukkan dengan bentuk tabel perbandingan dalam bentuk paparan yang bersifat deskripsi. Untuk itu peneliti menunjukkan pada tabel dibawah ini:

**Tabel 1.1**  
**Penelitian Terdahulu**

No.	Judul	Hasil penelitian	Persamaan	perbedaan
1.	Pengembangan Media Papan (pamet) pada Pembelajaran IPA Materi Metamorfosis Kelas 3 SD'' Safrida Napitupulu <sup>15</sup>	Dapat disimpulkan bahwasanya pengembangan Media Papan (pamet) Pada Pembelajaran IPA Materi Metamorfosis Kelas 3 SD'' layak digunakan dan ujicobakan dengan baik	Memiliki kesamaan menggunakan papan metamorfosis	Penelitian yang dilakukan oleh Safrida Napitupulu diterapkan pada siswa kelas 3 sekolah dasar
2.	Pengembangan Media Papan Magnetik Bangun Datar pada Siswa Kelas 3 Sekolah Dasar	Dapat disimpulkan bahwasanya pengembangan media papan magnetik bangun datar	Memiliki kesamaan menggunakan magnetik dalam penaplikasiannya	Penelitian yang dilakukan oleh kelas 3 sekolah dasar menggunakan materi

<sup>15</sup> Safrida Napitupulu, 'Pengembangan Media Papan (pamet) Pada Pembelajaran IPA Materi Metamorfosis Kelas 3 SD', *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Terpadu*, 2.2 (2021), 168–79.

	Yonaz Akbar Fauzan <sup>16</sup>	pada siswa kelas 3 sekolah dasar Yonaz Akbar Fauzan layak digunakan dan ujitobakan dengan baik		tentang bangun datar
3.	Pengembangan Media Pamara ( <i>Papan Magnetik Nusantara</i> ) pada Tema 7 Subtema 1 Pembelajaran 3 Kelas IV Sekolah Dasar Hanida Kartikasari <sup>17</sup>	Dapat disimpulkan bahwasanya pengembangan media pamara ( <i>Papan Magnetik Nusantara</i> ) pada tema 7 subtema 1 pembelajaran 3 kelas IV sekolah layak digunakan dan ujitobakan dengan baik	Kesamaan menggunakan papan magnetik dalam penerapannya	Penelitian yang dilakukan oleh Hanida Kartikasari menggunakan materi nusantara tema 7 subtema 1 pembelajaran 3 kelas IV sekolah dasar

### I. Sistematika Pembahasan

Pada komponen ini menerangkan tentang sistematika penulisan. Pada penelitian ini yang berjudul Pengembangan Media *Board Game* Metamorfosis Hewan Pada Pelajaran IPA Siswa Kelas IV MI Safinatun Najah Kalitidu. Peneliti akan mendeskripsikan sistematika bahasan sebagai berikut:

<sup>16</sup> Yonaz Akbar Fauzan, 'pengembangan Media Papan Magnetik Bangun Datar Pada Siswa Kelas 3 Sekolah Dasar', *Institutional Repository*, 1.69 (2020), 5–24.

<sup>17</sup> H Kartikasari, 'Pengembangan Media Pamara (Papan Magnetik Nusantara) Pada Tema 7 Subtema 1 Pembelajaran 3 Kelas Iv Sekolah Dasar', 2020 <<https://eprints.umm.ac.id/70075/%0Ahttps://eprints.umm.ac.id/70075/1/>>

## BAB I PENDAHULUAN

Pada bab I pendahuluan ini membahas tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan pengembangan, manfaat pengembangan, komponen dan spesifikasi produk yang akan dikembangkan, ruang lingkup dan keterbatasan pengembangan, definisi operasional, orisinalitas penelitian, dan sistematika pembahasan.

## BAB II KAJIAN TEORI,

Pada bab II kajian teori yaitu memaparkan teori yang berisi pengertian media pembelajaran, pengembangan media *Board Game* metamorfosis, keterkaitan media *Board Game* dengan metamorfosis hewan.

## BAB III METODE PENELITIAN

Pada bab III metode penelitian yaitu dengan memaparkan beberapa aspek yang meliputi desain penelitian dan pengembangan, model penelitian dan pengembangan, prosedur penelitian dan pengembangan, uji coba produk, teknik pengumpulan data dan instrument penelitian dan pengembangan, teknik analisis data.

## BAB IV PENYAJIAN DATA DAN TEMUAN PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN

Pada bab IV membahas yang mencakup penyajian data dan temuan penelitian dan pengembangan. meliputi analisis, desain, pengembangan, penerapan dan evaluasi terhadap media pembelajaran yang dikembangkan.

## BAB V PENUTUP

Pada bab V penutup ini berisi menjelaskan tentang aspek kesimpulan dan saran-saran yang menjabarkan mengenai kajian produk yang telah direvisi.

