



UNUGIRI

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Matematika merupakan ilmu yang diajarkan pada setiap jenjang pendidikan. Matematika memiliki karakteristik yang abstrak sehingga memerlukan konsentrasi dan keseriusan yang tinggi bahkan memerlukan waktu yang lama untuk memahaminya karena pelajaran matematika penuh dengan simbol-simbol yang terkadang sulit untuk di mengerti. Pemahaman siswa terhadap materi pelajaran merupakan tujuan utama dari proses pembelajaran.¹

Mata pelajaran matematika diajarkan untuk memperbaiki kualitas pendidikan dalam ranah kegiatan pembelajaran. Matematika sebagai mata pelajaran yang diberikan pada tingkatan SD/MI memiliki karakter yang logis, konsisten, abstrak, hirarkis, dan deduktif. Matematika lebih terfokus dalam dunia perhitungan, dan sebaliknya tidak mengutamakan pada penelitian secara mendalam seperti observasi atau eksperimen, adanya matematika ini terproses dari kreatif individu yang berkaitan mengenai suatu proses, ide-ide yang menarik, ataupun suatu penalaran otak.²

¹ Siti Rahayu, Robia Astuti, and Nadia Eka Saputri, 'Game Interaktif Bangun Ruang Sisi Lengkung', *JURNAL E-DuMath*, 8.1 (2022), 28–35 <<https://doi.org/10.52657/je.v8i1.1644>>.

² Jurnal Ilmu Sosail and Jurnal Ilmu Sosial, 'Jurnal Ilmu Sosail Dan Pendidikan', 3.2 (2019), 290–98.

Media pembelajaran merupakan salah satu alternatif dalam pembelajaran yang digunakan oleh seorang guru dalam menyampaikan sebuah materi dikelas.³ Penggunaan media dapat mempengaruhi hasil belajar siswa maka dari itu guru harus dapat menyesuaikan bagaimana media yang digunakan akan cocok bagi siswanya yang akan menerima pengajaran.

Dengan kurangnya media yang ada dapat menjadikan suatu permasalahan dalam pemanfaatan media pembelajaran. Bagi siswa matematika berguna untuk kehidupan di lingkungannya, untuk mengembangkan pola pikirnya dan untuk mempelajari ilmu-ilmu yang ada kaitannya dengan pembelajaran matematika. Kegunaan atau manfaat matematika bagi para siswa adalah sesuatu yang jelas dan tidak perlu di persoalkan lagi, terlebih pada era pengembangan ilmu pengetahuan dan teknologi.

Penentuan suatu media pembelajaran dalam suatu kegiatan pembelajaran tidak bisa hanya berdasarkan media yang ada di sekolah itu saja dan guru tidak berusaha mencari media yang sesuai dengan pembelajaran. Jika kondisinya demikian, maka yang terjadi adalah terdapat hambatan dalam komunikasi pembelajaran sehingga pembelajaran tidak berlangsung secara optimal. Hal ini terjadi karena media

³ Fifit Firmadani, 'Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Sebagai Inovasi Pembelajaran Era Revolusi Industri 4.0', *KoPeN: Konferensi Pendidikan Nasional*, 2.1 (2010), 93–97
<http://ejurnal.mercubuana-yogya.ac.id/index.php/Prosiding_KoPeN/article/view/1084>.

merupakan sarana komunikasi yang menjembatani komunikasi antara guru dengan siswa, serta cara komunikasi tersebut dapat memengaruhi daya ingat siswa.⁴

Digunakannya media pembelajaran yakni untuk menyampaikan pesan, menjembatani konsep-konsep matematika yang abstrak menjadi konkret sehingga peserta didik dapat memahami materi yang diajarkan oleh guru. Maka dari itu, penggunaan media sangat diperlukan untuk mencapai tujuan pembelajaran secara optimal.

Perkalian merupakan materi yang diajarkan pada siswa kelas II SD/MI untuk dapat mengalikan bilangan, baik dalam jumlah kecil maupun jumlah yang besar. dan untuk dapat memudahkan kita dalam menghitung apalagi jika bilangannya besar.

Proses pembelajaran yang dilakukan oleh guru dan murid dapat dikatakan sebagai bentuk aktivitas yang memiliki nilai edukatif. Nilai edukatif dapat terjadi pada saat guru dan siswa berinteraksi pada saat kegiatan pembelajaran berlangsung. Guru dalam pembelajaran sebagai pendidik yang mengarahkan dan memberikan pengetahuan kepada para siswa yang merupakan subjek yang diajar.

Cara agar dapat terjalin suatu interaksi yang baik maka guru dapat memberikan motivasi untuk siswa-siswanya agar mereka mampu komunikatif pada saat pembelajaran berlangsung. Karena dengan ini siswa akan mampu dengan mudah untuk mengembangkan minat siswa terhadap dunia pendidikan. Karena itulah,

⁴ Nunuk Suryani, Achmad Setiawan, dan Aditin Putria. Media Pembelajaran inovatif dan pengembangannya. Bandung, PT Remaja Rosdakarya, 2019, 9.

seorang pendidik atau guru dituntut untuk mempunyai suatu tujuan khusus sebelum memulai pengajarannya.

Minat merupakan suatu motivasi intrinsik sebagai kekuatan pembelajaran yang menjadi daya penggerak seseorang dalam melakukan aktivitas dan cenderung menetap dimana aktivitas tersebut merupakan proses pengalaman belajar yang dilakukan dengan penuh kesadaran dan mendatangkan perasaan senang, suka dan gembira.⁵

Slameto mengatakan: *interest is persisting tendency to pay attention to and enjoy same activities and or content.* Yang jika diartikan minat merupakan suatu kecenderungan tetap sebagai suatu langkah untuk memberikan perhatian dan mengingat terhadap memori peristiwa. Jika suatu kegiatan diminati oleh siswa maka otomatis siswa akan dengan mudah memberikan fokus yang lebih pada kegiatan tersebut dengan rasa yang nyaman dan tidak dijalankan karena ada unsur paksaan.

Minat peserta didik dalam pembelajaran matematika sangatlah rendah, karena pelajaran matematika dianggap sulit, padahal jika kita bisa mengelola kelas dengan menggunakan media siswa akan fokus terhadap media yang ada di depan, sedangkan jika hanya materi siswa akan tetap menganggap matematika itu pelajaran yang sangat sulit, karena dalam pembelajaran lebih banyak belajar secara teori.⁶

⁵ Arianti, "Peranan guru dalam meningkatkan motivasi belajar siswa" Jurnal kependidikan 12.2 (2018), 117-134.

⁶ Peserta Didik, D I Tengah, and Pandemi Covid, 'EFEKTIFITAS PEMBELAJARAN MENGGUNAKAN MOODLE TERHADAP MOTIVASI DAN MINAT BAKAT', 1.2 (2020), 117–24.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di MI Islamiyah Banat Senori.. Ketika peneliti sedang mengamati kegiatan pembelajaran yang berlangsung di dalam kelas peneliti menemukan beberapa masalah dari hasil observasi baik dari guru maupun siswa. Penemuan masalah pada saat observasi guru yang sedang melakukan proses pembelajaran di dalam kelas, beliau lebih banyak menggunakan metode ceramah belum ada media pembelajaran yang kreatif sehingga membuat peserta didik merasa bosan dan kurang berminat untuk memahami materi yang dipelajari.

Dari hasil wawancara dengan guru kelas II Ibu Siti Amanah mengatakan bahwa pembelajaran masih berpusat pada guru saja, strategi dan media yang digunakan saat proses pembelajaran masih monoton yaitu ceramah sehingga siswa kurang berminat dalam proses pembelajaran. Khususnya mata pelajaran matematika pada materi perkalian dalam proses pembelajarannya belum ada media yang diterapkan.

Dalam mengatasi masalah tersebut, maka peneliti mencari solusi untuk memecahkan masalah. Peneliti tertarik untuk mengembangkan media pembelajaran di MI Islamiyah Banat Senori pada mata pelajaran matematika materi perkalian yang tujuannya agar siswa lebih memahami materi dan siswa lebih mudah menghitung perkalian dengan cara melakukan permainan sehingga proses pembelajaran jadi lebih menyenangkan dan efektif.

Media *bolian* adalah media pembelajaran botol perkalian yang memiliki bentuk tampilan yang menarik sehingga mampu membuat siswa lebih interaktif selama kegiatan pembelajaran dalam kelas. Media *bolian* sendiri merupakan media yang terbuat dari bahan kayu, botol, dan kelereng sebagai bahan utamanya.

Dimana dengan media *bolian* ini siswa dapat belajar sambil bermain karena media ini dilengkapi dengan soal dan untuk mengetahui jawaban dari soal siswa harus memainkan media tersebut sehingga siswa dapat menikmati pembelajaran dengan menyenangkan dan dapat meningkatkan pemahaman siswa tentang mata pelajaran matematika pada materi perkalian.

Penelitian tentang pengembangan media untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada materi perkalian telah banyak dilakukan. Diantaranya penelitian Nofma Nosa, “Pengembangan media botol perkalian (*bolian*) pada pembelajaran matematika dengan materi perkalian menggunakan pendekatan saintifik siswa kelas III B Negeri 154 Rejang”. Hasil penelitiannya menunjukkan bahwa pembelajaran media corong berhitung dapat dikatakan efektif digunakan untuk meningkatkan hasil belajar perkalian. Dibuktikan dari data kevalidan dari 3 ahli (ahli bahasa, ahli media dan ahli materi) dengan hasil seluruh validator mendapatkan jumlah 2,49 dengan rata-rata 0,83 yang termasuk kategori sangat valid. Data kepraktisan dianalisis dengan diperoleh hasil kepraktisan dari siswa berjumlah 95,23% dengan kategori sangat praktis sedangkan hasil yang diperoleh dari guru berjumlah 95,67% dengan kategori sangat praktis. Data analisis keefektifan dari siswa diperoleh hasil 79% dengan kategori cukup efektif. Sehingga dapat disimpulkan bahwa media Botol Perkalian (*Bolian*) dapat dinyatakan valid, praktis dan efektif dalam segi

kegunaannya pada pembelajaran Matematika siswa kelas III SD Negeri 154 Rejang Lebong.⁷

Lalu penelitian yang dilakukan oleh Syailin “Peningkatan pemahaman konsep dasar perkalian dengan menerapkan model pembelajaran PBL (problem based learning) berbantuan media pembelajaran Tolkama (botol perkalian matematika) pada peserta didik kelas 2 Sekolah Dasar”. Terdapat perubahan atau peningkatan pemahaman siswa mengenai konsep dasar perkalian setelah penerapan model pembelajaran PBL dan penerapan media digunakan. Penerapan pembelajaran matematika menggunakan model PBL berbantuan media Tolkama dapat membangkitkan kesadaran belajar matematika peserta didik. Terjadi perubahan peningkatan pemahaman konsep dasar perkalian dan hasil belajar matematika peserta didik melalui kegiatan eksplorasi, elaborasi dan diskusi. Menggunakan media botol untuk meningkatkan anak dalam berhitung perkalian. Penelitian ini menggunakan model pembelajaran PBL.⁸

Selanjutnya penelitian yang dilakukan oleh Emy “Peningkatan kemampuan pemahaman konsep perkalian melalui penggunaan media tutup botol pada siswa kelas II madrasah ibtidaiyah” Terdapat perubahan hasil belajar pada materi perkalian

⁷ Nofma Nosa, Asep Sukenda Egok, and Eka Lokaria, ‘PENGEMBANGAN MEDIA BOTOL PERKALIAN (BOLIAN) PADA PEMBELAJARAN MATEMATIKA DENGAN MATERI PERKALIAN MENGGUNAKAN PENDEKATAN SAINTIFIK SISWA KELAS III B SD NEGERI 154 REJANG LEBONG’, 2.3 (2022), 77–86.

⁸ Syailin Nichla, Choirin Attalina, and Saidatul Irfana, ‘PENINGKATAN KEMAMPUAN PEMAHAMAN KONSEP DASAR PERKALIAN DENGAN MENERAPKAN MODEL PEMBELAJARAN PBL (Problem Based Learning) BERBANTUAN MEDIA PEMBELAJARAN TOLKAMA (Botol Perkalian Matematika) 2 (2020), 210–19.

setelah diterapkan media tutup botol perkalian”. Penelitian ini menggunakan Penelitian tindakan kelas (PTK) dengan 2 siklus. Setiap siklus meliputi perencanaan, Pelaksanaan, pengamatan, evaluasi dan refleksi. Teknik pengumpulan data yang Digunakan tes. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pelaksanaan pembelajaran dengan media tutup botol dan teori Bruner dapat meningkatkan hasil belajar Peserta didik dengan rata-rata ketercapaian dari 66% pada siklus 1 menjadi 97% Pada siklus 2. Jadi dapat disimpulkan bahwa penggunaan tutup botol dengan Menerapkan teori Bruner dapat meningkatkan pemahaman siswa kelas 2 terhadap Konsep perkalian dua bilangan sebesar 97%.⁹

Oleh karena itu, pengembangan media pembelajaran yang telah dikembangkan oleh peneliti ini diharapkan mampu meningkatkan pemahaman siswa dalam meningkatkan kemampuan pada pembelajaran matematika. Peneliti disini berusaha untuk mengembangkan media pembelajaran *bolian* untuk memberikan bantuan memenuhi kebutuhan dalam proses pembelajaran matematika pada mata pelajaran perkalian, serta dapat menyelesaikan masalah pada proses belajar mengajar.

Karakteristik media pembelajaran ini adalah mengandung nilai edukatif dan menarik. Dengan penggunaan media *bolian* ini diharapkan siswa akan lebih antusias dan memiliki dorongan sendiri untuk belajar dan dapat membantu siswa agar lebih cepat mengetahui bagaimana cara mengalikan suatu bilangan.

⁹ Peningkatan Kemampuan and others, ‘Journal of Integrated Elementary Education’, 2.1 (2022), 29–42.

Berdasarkan paparan di atas, peneliti ingin meneliti lebih dalam tentang skripsi yang berjudul "Pengembangan Media Pembelajaran *Bolian* pada Mata Pelajaran Matematika Materi Perkalian di Kelas II Madrasah Ibtidaiyah Islamiyah Banat Senori".

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan konteks penelitian di atas, maka fokus penelitian ini adalah :

1. Bagaimana pengembangan media pembelajaran *bolian* pada mata pelajaran matematika materi perkalian di kelas II Madrasah Ibtidaiyah Islamiyah Banat Senori?
2. Bagaimana hasil pengembangan media pembelajaran *bolian* pada mata pelajaran matematika materi perkalian di kelas II Madrasah Ibtidaiyah Islamiyah Banat Senori?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang sudah disebutkan diatas, maka dapat diketahui tujuan dari penelitian ini sebagai berikut :

1. Mengetahui pengembangan media pembelajaran *bolian* pada mata pelajaran matematika materi perkalian di kelas II Madrasah Ibtidaiyah Islamiyah Banat Senori
2. Mengetahui hasil pengembangan media pembelajaran *bolian* pada mata pelajaran matematika materi perkalian di kelas II Madrasah Ibtidaiyah Islamiyah Banat Senori.

D. Manfaat Penelitian

Dalam penelitian ini, peneliti berharap dapat agar hasil penelitian ini memberikan manfaat :

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini bermanfaat untuk menambah pengetahuan dan pengembangan ilmu dalam hal yang berkaitan dengan pengembangan media pembelajaran matematika khususnya materi perkalian.

2. Manfaat Praktis

Hasil penelitian diharapkan bermanfaat bagi :

a. Sekolah/guru

Proses pengembangan media ini sebagai sarana untuk membantu guru dalam rangka mampu untuk berinovasi ketika melaksanakan proses belajar mengajar kepada siswanya sehingga dalam kata lain media ini bisa digunakan sebagai alat bantu dalam menyampaikan pembelajaran di sekolah untuk membantu guru dalam melaksanakan pembelajaran dengan memanfaatkan media pembelajaran. Penelitian ini dapat memotivasi guru dalam memperkaya pengetahuan, ketrampilan dan kreativitas dalam berbagai pemilihan media pembelajaran yang efektif untuk pembelajaran matematika di kelas II MI Islamiyah Banat Senori.

b. Siswa

Melalui penelitian ini siswa akan menjadi lebih mudah dalam memahami materi dan semangat dalam pembelajaran sehingga tidak merasa bosan.

c. Peneliti

Penelitian ini memberikan pengalaman bagi peneliti dalam mengembangkan media *bolian* untuk meningkatkan hasil belajar siswa dalam materi perkalian.

A. Komponen dan Spesifikasi Produk yang akan Dikembangkan

Spesifikasi produk yang dihasilkan diantaranya sebagai berikut :

1. Media *bolian* potensial untuk mencapai tujuan pembelajaran ialah siswa dapat memahami konsep dasar dengan benar tentang perkalian.
2. Media *bolian* dapat memberi motivasi atau semangat kepada siswa karena dilengkapi dengan kelereng yang memiliki banyak variasi warna dan juga botol yang sudah diwarnai sehingga dapat menarik perhatian siswa.
3. Media *bolian* didesain menggunakan bahan yang tahan lama sehingga tidak mudah rusak dan dapat digunakan kapan saja.
4. Media *bolian* didesain dengan ukuran yang tidak terlalu besar dan mudah untuk dibawa kemana-mana.
5. Media *bolian* cocok digunakan untuk kelas II MI, karena didesain dalam bentuk persegi panjang dengan botol yang diwarnai sehingga dapat menarik perhatian siswa.

6. Media *bolian* sangat menarik, baik bentuk maupun media sehingga membuat siswa senang untuk menggunakan.
7. Media *bolian* memiliki petunjuk permainan sehingga mempermudah dalam memahami proses penggunaannya.

B. Ruang Lingkup dan Keterbatasan Pengembangan

Ruang lingkup pada penelitian ini berfokus pada peningkatan hasil belajar siswa pada pembelajaran matematika materi perkalian kelas II dengan menggunakan media pembelajaran *bolian* MI Islamiyah Banat Senori dalam penelitian media pembelajaran ini tentunya terdapat beberapa keterbatasan antara lain :

1. Media pengembangan pada penelitian ini adalah media botol perkalian untuk memahami materi perkalian.
2. Materi yang difokuskan yaitu materi perkalian 1-10 dengan hasil kali sampai dengan 100.
3. Subjek penelitian siswa kelas II Madrasah Ibtidaiyah Islamiyah Banat Senori.
4. Media botol perkalian (*bolian*) merupakan media/alat yang terbuat dari botol bekas dan kayu. Media tersebut dapat digunakan sebagai alat bantu pada proses pembelajaran.

Adapun KI dan KD sebagai berikut:

Materi : Perkalian

Kompetensi Inti (KI)

1. Menerima dan menjalankan ajaran agama yang dianutnya.
2. Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru, dan tetangga.
3. Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati, mendengar, melihat, membaca dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah dan di sekolah
4. Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas, sistematis dan logis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan berakhlak mulia.

Kompetensi Dasar (KD)

- 3.4 Menjelaskan perkalian yang melibatkan bilangan cacah dengan hasil sampai dengan 100 dalam kehidupan sehari-hari serta mengaitkan perkalian.
- 4.4 Menyelesaikan masalah perkalian yang melibatkan bilangan cacah dengan hasil kali sampai 100 dalam kehidupan sehari-hari serta mengaitkan dengan perkalian.

Indikator

- 3.4.1 Menunjukkan kalimat matematika yang berkaitan dengan perkalian
- 4.4.1 Mempraktikkan perkalian dua bilangan cacah sampai 100 dalam kehidupan sehari-hari

G. Definisi Operasional

Istilah-istilah pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah:

1. Pengembangan adalah proses atau kegiatan dalam mengembangkan, menyempurnakan, dan meningkatkan suatu benda atau produk yang telah ada atau yang baru akan dibuat.
2. Media adalah suatu alat yang digunakan untuk mempraktikkan materi secara langsung dengan menggunakan alat agar siswa lebih fokus dan dapat memahami materi.
3. Media pembelajaran adalah bahan yang digunakan untuk menyampaikan pesan yang dapat merangsang siswa untuk berfikir.
4. *Bolian* adalah media/alat pembelajaran yang berbentuk persegi panjang, media pembelajaran tersebut dapat mempermudah proses pembelajaran tentang materi perkalian.
5. Matematika adalah suatu pembelajaran yang menyangkut soal perhitungan mulai dari penjumlahan, pengurangan, perkalian, dan pembagian.
6. Perkalian adalah penjumlahan berulang. Perkalian juga dapat dipahami sebagai proses menjumlahkan bilangan yang sama sebanyak pengali.
7. MI adalah jenjang dasar pada pendidikan formal setara dengan Sekolah Dasar yang pengelolaannya dilakukan oleh Kementerian Agama.

H. Orisinalitas penelitian

Pada bagian ini memberikan sebuah tampilan mengenai perbedaan sekaligus persamaan terhadap kajian atau perbandingan antara peneliti dengan peneliti yang sudah terlebih dahulu melakukan penelitian. Bagian ini diperlukan karena sebagai upaya agar terhindar dari adanya kajian penelitian yang berulang, karena dari

penelitian-penelitian yang baru akan memberitahukan sebuah sisi-sisi apa saja yang membedakan antara penelitian saat ini dengan peneliti-peneliti terdahulu.

Tabel 1.1
Penelitian terdahulu

No	Peneliti	Judul penelitian	Hasil	Persamaan	Perbedaan
1.	Nofma (2022) ¹⁰	Pengembangan media botol perkalian (bolian) pada pembelajaran matematika dengan materi perkalian menggunakan pendekatan saintifik siswa kelas III B Negeri 154 Rejang Lebong	Terdapat perubahan atau peningkatan hasil belajar siswa setelah pengaplikasian media bolian.	Meneliti materi tentang perkalian	Jenis penelitian ini menggunakan metode r&d dan dilakukan pada siswa kelas III SD.
2.	Syailin (2020) ¹¹	Peningkatan pemahaman konsep dasar perkalian dengan menerapkan model pembelajaran PBL (problem based learning) berbantuan media pembelajaran	Terdapat perubahan atau peningkatan pemahaman siswa mengenai konsep dasar perkalian setelah penerapan model	Meneliti materi tentang perkalian pada siswa kelas II	Penelitian ini menggunakan model pembelajaran PBL.

¹⁰ Nosa, Ekok, and Lokaria.

¹¹ Syailin Nichla, Choirin Attalina, and Saidatul Irfana, 'PENINGKATAN KEMAMPUAN PEMAHAMAN KONSEP DASAR PERKALIAN DENGAN MENERAPKAN MODEL PEMBELAJARAN PBL (Problem Based Learning) BERBANTUAN MEDIA PEMBELAJARAN TOLKAMA (Botol Perkalian Matematika) ...', 2 (2020), 210–19.

		Tolkama (botol perkalian matematika) pada peserta didik kelas 2 Sekolah Dasar.	pembelajaran PBL dan penerapan media Tolkama.		
3.	Emy (2022) ¹²	Peningkatan kemampuan pemahaman konsep perkalian melalui penggunaan media tutup botol pada siswa kelas 2 madrtasah ibtdaiyah	Terdapat perubahan hasil belajar pada materi perkalian setelah diterapkan media tutup botol perkalian.	Meneliti tentang materi perkalian pada siswa kelas II	Jenis penelitian ini menggunakan penelitian tindakan kelas.

Pada penelitian terdahulu yang telah ditulis diatas memiliki kesamaan dengan penelitian “Pengembangan Media Pembelajaran *bolian* pada Mata Pelajaran Matematika Materi Perkalian di kelas II Madrasah Ibtidaiyah Islamiyah Banat Senori”. Penelitian ini memiliki sasaran yang sudah ditentukan oleh peneliti yaitu pada siswa kelas II Madrasah Ibtidaiyah yang sudah menempuh mata pelajaran matematika khususnya materi perkalian.

I. Sistematika Pembahasan

Penulisan sistematika ini bertujuan untuk mempermudah peneliti memahami jalan pikiran penulis dalam menyelesaikan permasalahan yang ada. Adapun bagian-bagian dalam skripsi ini antara lain :

¹² Kemampuan and others.2022. Peningkatan kemampuan pemahaman konsep perkalian melalui penggunaan media tutup botol pada siswa kelas 2.

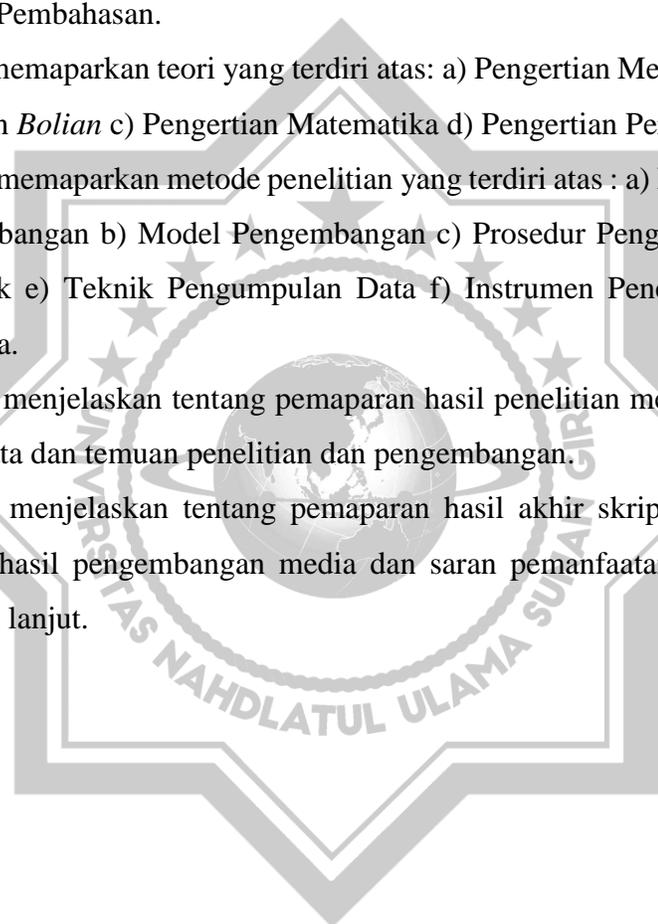
Bab I memuat Pendahuluan yang terdiri atas: a) Latar Belakang Permasalahan b) Rumusan Masalah c) Tujuan Penelitian d) Manfaat penelitian e) komponen dan spesifikasi produk yang akan dikembangkan f) Ruang Lingkup dan Keterbatasan Pengembangan g) Definisi Operasional h) Orisinalitas Penelitian i) Sistematika Pembahasan.

Bab II memaparkan teori yang terdiri atas: a) Pengertian Media Pembelajaran b) Pengertian *Bolian* c) Pengertian Matematika d) Pengertian Perkalian.

Bab III memaparkan metode penelitian yang terdiri atas : a) Desain Penelitian dan Pengembangan b) Model Pengembangan c) Prosedur Pengembangan d) Uji Coba Produk e) Teknik Pengumpulan Data f) Instrumen Penelitian g) Teknik Analisis Data.

Bab IV menjelaskan tentang pemaparan hasil penelitian media *bolian* yakni penyajian data dan temuan penelitian dan pengembangan.

Bab V menjelaskan tentang pemaparan hasil akhir skripsi yang meliputi kesimpulan hasil pengembangan media dan saran pemanfaatan pengembangan produk lebih lanjut.



UNUGIRI