

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan suatu usaha yang dilakukan untuk mengembangkan potensi peserta didik melalui proses pembelajaran. Sesuai yang dijelaskan dalam Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 Pasal 1 tentang Sistem Pendidikan Nasional menjelaskan pendidikan sebagai upaya yang dilakukan secara sadar dan terencana untuk tercapainya suasana belajar dalam proses pembelajaran agar peserta didik aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara.¹

Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Pasal 3 beserta penjelasannya pada Bab II tentang Sistem Pendidikan Nasional menyebutkan pendidikan nasional bertujuan mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.² Sekolah atau lembaga pendidikan diharapkan dapat berupaya dalam memberikan jaminan pendidikan yang layak dan berkualitas kepada masyarakat sesuai yang diharapkan

¹ Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional.

² Imam Wahyudi, *Pengembangan Pendidikan*, PT Prestasi Pustakaraya, Jakarta, 2012, hal.

pemerintah sehingga kualitas pendidikan memiliki pengembangan yang terus berprogres ke arah yang lebih baik.

Pendidikan juga dijelaskan dalam Islam, yaitu suatu kegiatan menuntut ilmu yang dilakukan dengan belajar. Belajar diartikan sebagai hal yang wajib bagi setiap muslim baik laki-laki maupun perempuan. Menuntut ilmu atau belajar dijelaskan dalam Al-Qur'an sesuai perintah Allah SWT yang kemudian disampaikan oleh Rasulullah kepada umatnya.

Sebagaimana Allah SWT berfirman dalam Al-Qur'an surah Al-Mujadalah ayat 11 berikut ini:

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ آمَنُوا إِذَا قِيلَ لَكُمْ تَفَسَّحُوا فِي الْمَجَالِسِ فَافْسَحُوا يَفْسَحِ اللَّهُ لَكُمْ وَإِذَا قِيلَ امشُرُوا فَامشُرُوا يَرْفَعِ اللَّهُ الَّذِينَ آمَنُوا مِنْكُمْ وَالَّذِينَ أُوتُوا الْعِلْمَ دَرَجَاتٍ وَاللَّهُ بِمَا تَعْمَلُونَ خَبِيرٌ ﴿١١﴾

Artinya: “Wahai orang-orang yang beriman, apabila dikatakan kepadamu “Berilah kelapangan di dalam majelis-majelis,” lapangkanlah, niscaya Allah akan memberi kelapangan untukmu. Apabila dikatakan, “Berdirilah,” (kamu) berdirilah. Allah niscaya akan mengangkat orang-orang yang beriman di antaramu dan orang-orang yang diberi ilmu beberapa derajat. Allah Maha teliti terhadap apa yang kamu kerjakan.” (QS. Al-Mujadalah 58: 11)³

Berdasarkan ayat di atas, dapat diketahui dengan belajar menuntut ilmu Allah akan mengangkat beberapa derajat dibandingkan orang-orang yang tidak berilmu. Ibnu Abbas *radīyallāhu ‘anhu* mengatakan: “untuk ulama beberapa tingkat di atas orang mu'min, dengan 700 tingkat tingginya. Antara dua tingkat,

³ Al-Qur'an Kemenag in Ms Word dan Terjemahannya, Lajnah Pentashihan Mushaf Al-Qur'an, 2019.

jaraknya sampai 500 tahun perjalanan”. Jadi, untuk mendapatkan sebuah ilmu, maka harus dengan belajar.

Jenis belajar dalam dunia pendidikan ditinjau dari cara atau gaya belajarnya meliputi, gaya belajar visual, auditori, kinestik, membaca atau menulis. Pembelajaran yang dilakukan di kelas rendah kebanyakan menggunakan jenis belajar auditori yang menekankan pada suara dibanding tulisan. Gaya belajar yang seperti ini mengakibatkan siswa lebih banyak mendengarkan materi tanpa harus menuliskannya. Jadi, selama proses pembelajaran guru sangat berperan aktif, akan tetapi siswa hanya mengikuti alur yang dijelaskan oleh guru.

Guru sebagai seorang pendidik berperan mengelola pembelajaran dan memberikan stimulus kepada siswa agar termotivasi dalam belajar. Guru diharapkan mampu merancang dan mengimplementasikan media pembelajaran yang menarik dan menyenangkan, sehingga siswa termotivasi untuk belajar secara aktif. Peran guru dalam pembelajaran lebih ditekankan dalam merancang berbagai sumber dan fasilitas yang tersedia untuk dimanfaatkan peserta didik dalam belajar atau mempelajari sesuatu.⁴

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara kepada kepala sekolah dan wali kelas 3A Madrasah Ibtidaiyah Salafiyah Bangilan didapat informasi bahwa selama pembelajaran guru jarang melibatkan media pembelajaran. Media yang digunakan guru terbatas pada penggunaan media kertas tempel untuk memahamkan siswa pada materi operasi hitung, akan tetapi media

⁴ Estu Niana Syamiya (*et al*), *Inovasi Pembelajaran Peningkatan Kualitas Guru*, Yayasan Wiyata Bestari Samasta, Cirebon, 2022, hal. 118.

tersebut belum bisa membantu guru dalam memahami siswa secara keseluruhan. Bahan ajar yang digunakan guru meliputi buku mapel, LKS, dan materi yang bersumber dari Internet.

Ibu Siti Rochmah, S.Pd.I selaku wali kelas 3A Madrasah Ibtidaiyah Salafiyah Bangilan menjelaskan bahwa dalam belajar operasi hitung memiliki hambatan-hambatan selama proses pembelajaran, yaitu terbatasnya penggunaan media pembelajaran untuk memahami siswa, sehingga sebagian siswa merasa kesulitan memahami materi operasi hitung penjumlahan dan pengurangan terutama ketika menggunakan teknik menyimpan.

Berdasarkan penjelasan di atas, disimpulkan bahwa proses pembelajaran yang diterapkan selama ini masih belum menemukan media yang sesuai untuk membantu guru dalam menjelaskan dan memahami siswa pada materi yang sulit dipahami. Oleh karena itu, guru diharapkan mampu mengolah kegiatan belajar-mengajar dengan suasana belajar yang aktif, yakni dengan menciptakan media pembelajaran.

Media pembelajaran diartikan sebagai alat yang digunakan dalam penyampaian materi pembelajaran. Media yang digunakan harus memperhatikan jenis, fungsi, manfaat, dan kriteria pemilihan media misalnya, media yang dibuat oleh manusia bertujuan membantu siswa untuk memahami materi atau pesan yang disampaikan dalam proses pembelajaran yang disebut sebagai media konvensional. Oleh karena itu, peneliti berupaya mengembangkan media pembelajaran berupa media *Marienkäfer* agar siswa lebih mudah memahami materi operasi hitung penjumlahan dan pengurangan.

Marienkäfer adalah istilah lain dari serangga jenis kumbang. *Marienkäfer* diambil dari Bahasa Jerman yang memiliki arti kumbang koksi atau lebih dikenal dengan kepik. *Marienkäfer* sebagai media pengembangan pembelajaran inspiratif karena memiliki warna yang beragam menjadi daya tarik media tersebut. Bentuknya yang menarik dengan perpaduan warna merah dan jingga yang menyala sehingga menghasilkan warna vermilion yang sangat cantik dengan tambahan variasi polkadot hitam. Hal inilah yang menyebabkan *Marienkäfer* sebagai inspirasi baru dalam media pengembangan. *Marienkäfer* merupakan media yang terbuat dari bahan dasar *tray* telur yang dibentuk menyerupai kepik. Media *Marienkäfer* berupa memasang atau menempelkan marien yang memiliki jumlah bintik sesuai dengan angka yang ada pada *card* daun, yaitu kartu berbentuk daun yang terdapat angka di bagian tengahnya. Sehingga hasil penjumlahan dan pengurangan dalam soal yang disajikan dapat diketahui jawabannya.

Media pembelajaran *Marienkäfer* memberikan suasana pembelajaran yang menarik dan membangun minat siswa untuk belajar materi operasi hitung penjumlahan dan pengurangan dalam proses pembelajaran guna menciptakan pembelajaran yang bersifat *student center*. Pembelajaran akan mengarah pada aspek pengetahuan siswa dalam menjawab, mencari solusi, dan membuktikan kebenaran sebuah jawaban yang ada pada media pembelajaran *Marienkäfer*.

Penelitian yang sejalan dengan penelitian dan pengembangan ini, yaitu penelitian oleh Lalu Abdul Aziz, "Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga Materi Operasi Hitung Pecahan Kelas V Sekolah

Dasar Negeri 24 Cakranegara Tahun Pelajaran 2017/2018” diperoleh informasi bahwa media Ular Tangga dibuat dari alat dan bahan yang sederhana, mudah dijangkau, dan berpengaruh baik bagi siswa agar termotivasi dalam belajar serta aktivitas maupun hasil belajar matematika siswa.⁵ Penelitian Agit Darojatil Izzaty, Sunanah, Meiliana Nurfitriani, “Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Ludo Pada Materi Operasi Pengurangan Kelas 3 MIS Sindangraja”, diperoleh informasi media Ludo layak digunakan dalam pembelajaran berdasarkan penilaian ahli materi dan ahli media dengan rata-rata 4,5 dalam kategori sangat baik dan 4.1 dalam kategori baik. Diperoleh hasil *pre-test* 72,5 dan *post-test* 85 setelah dilakukan uji coba sebanyak tiga kali.⁶

Penelitian oleh Nova Sari, diperoleh informasi penggunaan media animasi berbasis macromedia *flash* pada operasi hitung bilangan cacah sangat layak digunakan di kelas III dengan hasil validasi ahli media 88% dan ahli materi 92% dengan kriteria sangat layak digunakan serta hasil respon siswa 96,6% dan hasil respon guru mencapai skor 100% dengan kriteria sangat menarik.⁷ Penelitian Novika Dian Pancasari Gabriela dan Indri Anugraheni, bahwa media pembelajaran gurica (game edukasi ular tangga operasi hitung pecahan) memperoleh persentase ahli materi 92,00% (sangat tinggi) dan ahli

⁵ Lalu Abdul Aziz, “Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga Materi Operasi Hitung Pecahan Kelas V Sekolah Dasar Negeri 24 Cakranegara Tahun Pelajaran 2017/2018,” *Jurnal Media Pendidikan Matematika*, vol.6, no.2 (Desember 2018): hal. 98.

⁶ Agit Darojatil Izzaty, Sunanah, Meiliana Nurfitriani, “Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Ludo Pada Materi Operasi Pengurangan Kelas 3 MIS Sindangraja,” *Jurnal Buana Pendidikan*, vol. 17, no. 1 (Februari 2021): hal. 33.

⁷ Nova Sari, Nida Jarmita, Zikra Hayati, “Pengembangan Media Pembelajaran Animasi Berbasis Macromedia Flash pada Materi Operasi Hitung Bilangan Cacah di Kelas III MIN 11 Aceh Tengah,” *Jurnal Keilmuan dan Kependidikan Dasar*, vol. 13, no. 02 (Desember 2021): hal. 131.

media 90,00% (tinggi).⁸ Penelitian Annisa Rizqi Hendrada Putri, yaitu pengembangan media “Billway” berbasis aplikasi android mendapatkan hasil sebesar 92,5% dan 92,5% untuk ahli materi dan ahli media serta validasi *pre-test-post-test* 85% mendapatkan nilai rata-rata sebesar 90 sehingga dapat disimpulkan bahwa pengembangan media “Billway” telah valid dan dapat dikatakan efektif.⁹

Berdasarkan latar belakang yang diuraikan di atas, menjadi daya tarik peneliti melakukan penelitian pengembangan berupa media pembelajaran *Marienkäfer* pada materi operasi hitung penjumlahan dan pengurangan dengan melakukan penelitian dan judul: “Pengembangan Media Pembelajaran *Marienkäfer* pada Materi Operasi Hitung Penjumlahan dan Pengurangan Kelas 3 Madrasah Ibtidaiyah”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang diuraikan, penulis memberikan rumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana pengembangan media pembelajaran *Marienkäfer* pada materi operasi hitung penjumlahan dan pengurangan kelas 3 Madrasah Ibtidaiyah?

⁸ Novika Dian Pancasari Gabriela, Indri Anugraheni, “Pengembangan Media Pembelajaran GURICA (Game Edukasi Ular Tangga Operasi Hitung Pecahan) di Sekolah Dasar”, *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, vol. 8, no. 8, (Juni 2022), hal. 292.

⁹ Annisa Rizqi Hendrada Putri, “Pengembangan Media “Billway” Berbasis Aplikasi Android Materi Operasi Hitung Bilangan Bulat Peserta Didik Kelas III Sekolah Dasar”, *Jurnal JPGSD*, vol. 10, no. 3, (2022), hal. 508.

2. Bagaimana hasil pengembangan media pembelajaran *Marienkäfer* pada materi operasi hitung penjumlahan dan pengurangan kelas 3 Madrasah Ibtidaiyah?

C. Tujuan Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah di atas, penelitian ini bertujuan sebagai berikut:

1. Untuk mengembangkan media pembelajaran *Marienkäfer* pada materi operasi hitung penjumlahan dan pengurangan kelas 3 Madrasah Ibtidaiyah.
2. Untuk mengetahui hasil pengembangan media pembelajaran *Marienkäfer* pada materi operasi hitung penjumlahan dan pengurangan kelas 3 Madrasah Ibtidaiyah.

D. Manfaat Pengembangan

Pengembangan yang dilakukan ini diharap memiliki manfaat baik secara teoritis maupun praktis. Adapun manfaat yang diharapkan dalam penelitian dan pengembangan ini:

1. Manfaat secara Teoritis

Penelitian ini dapat digunakan sebagai bahan kajian dalam menambah pengetahuan di bidang pendidikan khususnya tentang pengembangan media pembelajaran.

2. Manfaat secara Praktis

- a. Bagi Siswa

- 1) Meningkatkan partisipasi peserta didik dalam proses pembelajaran.

- 2) Meningkatkan pemahaman siswa dalam materi operasi hitung penjumlahan dan pengurangan.
- 3) Siswa dapat memahami materi dengan mudah.

b. Bagi Guru

- 1) Menambah informasi tentang variasi bahan ajar sebagai referensi media pembelajaran dengan hasil pengembangan yang menarik, dapat menumbuhkan motivasi dan minat belajar siswa dalam proses pembelajaran.
- 2) Mendorong guru untuk lebih kreatif dalam menyampaikan materi pelajaran dengan menggunakan media pembelajaran yang telah dikembangkan.
- 3) Guru dapat membantu siswa untuk lebih mudah memahami materi yang diajarkan dengan menggunakan media pembelajaran *Marienkäfer*.

c. Bagi Sekolah

- 1) Menambah informasi tentang variasi media pembelajaran berupa *Marienkäfer* dengan hasil pengembangan yang menarik, bervariasi, dan dapat menumbuhkan motivasi dan minat belajar siswa dalam proses pembelajaran.
- 2) Meningkatkan mutu pembelajaran.
- 3) Meningkatkan kualitas peserta didik.

d. Bagi Peneliti Selanjutnya

Menambah wawasan dalam ilmu pengetahuan mengenai media pembelajaran yang layak dan menarik bagi peserta didik dalam

pembelajaran Matematika dan sebagai bahan referensi bagi peneliti yang melakukan penelitian sejenis.

E. Komponen dan Spesifikasi Produk yang akan dikembangkan

Penelitian ini akan menghasilkan produk berupa media pembelajaran *Marienkäfer*. Komponen dan spesifikasi produk yang dikembangkan adalah sebagai berikut:

1. Media pembelajaran *Marienkäfer* berbahan dasar *tray* telur.
2. Media pembelajaran *Marienkäfer* ditujukan kepada siswa kelas 3A Madrasah Ibtidaiyah.
3. Media pembelajaran *Marienkäfer* disajikan dengan warna, gambar, dan dalam bentuk soal pertanyaan yang mewakili beberapa indikator pembelajaran pada materi operasi hitung penjumlahan dan pengurangan.
4. Media pembelajaran *Marienkäfer* dimainkan secara berkelompok berjumlah 5-8 siswa.
5. Media pembelajaran *Marienkäfer* dilengkapi dengan *box* menyerupai bentuk tubuh kepik dan petunjuk atau peraturan bermain yang sangat sederhana serta mudah dipahami.

F. Ruang Lingkup dan Keterbatasan Pengembangan

Penelitian pengembangan media pembelajaran *Marienkäfer* ini terdapat beberapa ruang lingkup dan keterbatasan, antara lain:

1. Produk pengembangan media pembelajaran *Marienkäfer* terbatas pada penggunaan manual.
2. Produk pengembangan media pembelajaran *Marienkäfer* yang dikembangkan terbatas pada mata pelajaran tematik khususnya matematika.
3. Produk pengembangan media pembelajaran *Marienkäfer* berfokus pada materi operasi hitung penjumlahan dan pengurangan.

G. Definisi Operasional

Upaya dalam mempermudah pemahaman dan mengatasi perbedaan persepsi dalam penelitian ini, maka akan diuraikan penjelasan secara istilah yang terkandung dalam judul penelitian sebagai berikut:

1. Pengembangan Media

Pengembangan media adalah suatu proses yang digunakan untuk meningkatkan kualitas sebuah konsep guna memberikan pengetahuan dalam belajar mengajar secara efektif dan efisien. Kegiatan belajar mengajar yang dilakukan dengan menghasilkan suatu produk berupa bahan ajar termasuk sebuah pengembangan media yang digunakan guru dalam menyampaikan materi pembelajaran.

2. *Marienkäfer*

Marienkäfer adalah istilah lain dari serangga jenis kumbang atau dalam Bahasa Jerman lebih dikenal dengan sebutan kumbang koksi (kepek).

Marienkäfer disini yang dimaksud adalah media pembelajaran yang terbuat dari bahan dasar *tray* telur yang dimodifikasi menyerupai bentuk kepik sebagai bahan ajar yang dikemangkan pada materi operasi hitung penjumlahan dan pengurangan.

3. Operasi Hitung Penjumlahan dan Pengurangan

Operasi hitung adalah cara yang digunakan sebagai pemecahan persoalan matematika dengan teknik menjumlahkan, mengurangi, mengkalikan, dan membagi. Operasi hitung penjumlahan dan pengurangan merupakan teknik menjumlahkan dan pengurangan angka yang digunakan dalam menyelesaikan persoalan matematika.

H. Orisinalitas Penelitian

Penelitian pengembangan media pembelajaran *Marienkäfer* ini diharapkan dapat membantu memahamkan siswa mengenai materi operasi hitung penjumlahan dan pengurangan. Beberapa penelitian terdahulu yang relevan dengan penelitian ini sebagai berikut:

Tabel 1.1 Orisinalitas Penelitian

No.	Nama Peneliti, Judul, dan Tahun Penelitian	Persamaan	Perbedaan	Orisinalitas Penelitian
1.	Lalu Abdul Aziz, Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga Materi Operasi Hitung Pecahan Kelas V Sekolah Dasar	Pengembangan media pembelajaran pada materi operasi hitung dan sebagai peningkatan motivasi belajar siswa.	Media pembelajaran berupa permainan ular tangga, materi operasi hitung tentang pecahan, pengembangan	Penelitian pengembangan yang dilakukan Lalu Abdul Aziz ini mengembangkan bahan ajar yang valid dan efektif untuk mengetahui

	Negeri 24 Cakranegara Tahun Pelajaran 2017/2018. ¹⁰		menggunakan model 4-D oleh Thiagarajan, Semmer dan Semmer, melalui tiga tahapan yaitu <i>define, design, dan develop</i> .	hasil pengembangan penggunaan media permainan ular tangga pada materi operasi hitung pecahan mempunyai dampak yang baik bagi peningkatan motivasi belajar siswa kelas V SDN 24 Cakranegara. Sedangkan dalam penelitian ini peneliti mengembangkan media pembelajaran berupa media <i>Marienkafer</i> pada materi operasi hitung penjumlahan dan pengurangan. Menggunakan model pengembangan Borg dan Gall.
2.	Agit Darojatil Izzaty, Sunanah, Meiliana Nurfitriani, Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Ludo Pada Materi Operasi Pengurangan Kelas 3 MIS	Pengembangan media pembelajaran pada materi operasi hitung untuk memudahkan proses pembelajaran, menggunakan model pengembangan Borg dan Gall.	Media pembelajaran ludo, terbatas pada materi operasi hitung pengurangan.	Penelitian pengembangan yang dilakukan Agit Darojatil Izzaty, Sunanah, Meiliana Nurfitriani ini, mengembangkan media pembelajaran permainan ludo sebagai media pembelajaran yang dapat merangsang

¹⁰ Lalu Abdul Aziz, "Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga Materi Operasi Hitung Pecahan Kelas V Sekolah Dasar Negeri 24 Cakranegara Tahun Pelajaran 2017/2018," *Jurnal Media Pendidikan Matematika*, vol.6, no.2 (Desember 2018): hal. 96.

	Sindangraja. ¹¹			atau memudahkan proses pembelajaran. pada materi operasi pengurangan. Sedangkan dalam penelitian ini peneliti mengembangkan media pembelajaran <i>Marienkäfer</i> pada materi operasi hitung penjumlahan dan pengurangan.
3.	Nova Sari, Nida Jarmita, Zikra Hayati, Pengembangan Media Pembelajaran Animasi Berbasis Macromedia Falsh pada Materi Operasi Hitung Bilangan Cacah di Kelas III MIN 11 Aceh Tengah, 2021. ¹²	Pengembangan media pembelajaran pada materi operasi hitung bilangan cacah di kelas III.	Media pembelajaran animasi macromedia flash, pengembangan menggunakan model ADDIE.	Penelitian pengembangan yang dilakukan Nova Sari, Nida Jarmita, Zikra Hayati ini menghasilkan media pembelajaran animasi macromedia flash dan pengujian kelayakan media dengan hasil sangat layak digunakan dalam pembelajaran materi operasi hitung bilangan cacah pada penjumlahan dan pengurangan.

¹¹ Agit Darojatil Izzaty, Sunanah, Meiliana Nurfitriani, "Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Ludo Pada Materi Operasi Pengurangan Kelas 3 MIS Sindangraja," *Jurnal Buana Pendidikan*, vol. 17, no. 1 (Februari 2021): hal. 33.

¹² Nova Sari, Nida Jarmita, Zikra Hayati, "Pengembangan Media Pembelajaran Animasi Berbasis Macromedia Falsh pada Materi Operasi Hitung Bilangan Cacah di Kelas III MIN 11 Aceh Tengah," *Jurnal Keilmuan dan Kependidikan Dasar*, vol. 13, no. 02 (Desember 2021): hal. 131.

					Sedangkan dalam penelitian ini peneliti mengembangkan media pembelajaran <i>Marienkäfer</i> pada materi operasi hitung penjumlahan dan pengurangan. Menggunakan model pengembangan Borg dan Gall.
4.	Annisa Rizqi Hendrada Putri, Pengembangan Media “Billway” Berbasis Aplikasi Android Materi Operasi Hitung Bilangan Bulat Peserta Didik Kelas III Sekolah Dasar. ¹³	Media pembelajaran dikembangkan pada mata pelajaran Matematika, subjek uji coba kelas 3	Menggunakan model ADDIE, yakni <i>analysis, design, development, implementation, and evaluation.</i>		Penelitian pengembangan yang dilakukan Annisa Rizqi Hendrada Putri, dirancang untuk meningkatkan pemahaman mengenai konsep operasi hitung bilangan bulat melalui media “Billway” berbasis aplikasi android. Pengembangan media ini bertujuan untuk mendeskripsikan kevalidan, kepraktisan dan keefektifan. Sedangkan dalam penelitian ini peneliti mengembangkan media pembelajaran

¹³ Annisa Rizqi Hendrada Putri, “Pengembangan Media “Billway” Berbasis Aplikasi Android Materi Operasi Hitung Bilangan Bulat Peserta Didik Kelas III Sekolah Dasar”, *Jurnal JPGSD*, vol. 10, no. 3, (2022), hal. 508.

				<i>Marienkäfer</i> pada materi operasi hitung penjumlahan dan pengurangan kelas 3 Madrasah Ibtidaiyah.
5.	Novika Dian Pancasari Gabriela, Indri Anugraheni, Pengembangan Media Pembelajaran GURICA (Game Edukasi Ular Tangga Operasi Hitung Pecahan) di Sekolah Dasar. ¹⁴	Media pembelajaran dikembangkan pada mata pelajaran Matematika	Media pembelajaran GURICA (Game Edukasi Ular Tangga Operasi Hitung Pecahan), menggunakan model pengembangan ASSURE	Penelitian yang dilakukan Novika Dian Pancasari Gabriela dan Indri Anugraheni, mengembangkan media pembelajaran Matematika yaitu GURICA (Pendidikan Permainan Ular Tangga Operasi Menghitung Pecahan). GURICA adalah aplikasi game yang terdiri dari aritmatika yang menyenangkan operasi penjumlahan dan pengurangan untuk kelas 5 Sekolah Dasar. Sedangkan dalam penelitian ini, peneliti mengembangkan media pembelajaran <i>Marienkäfer</i> pada materi operasi hitung kelas 3 Madrasah Ibtidaiyah.

¹⁴ Novika Dian Pancasari Gabriela, Indri Anugraheni, "Pengembangan Media Pembelajaran GURICA (Game Edukasi Ular Tangga Operasi Hitung Pecahan) di Sekolah Dasar", *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, vol. 8, no. 8, (Juni 2022), hal. 292.

				Menggunakan model pengembangan Borg dan Gall.
--	--	--	--	---

Berdasarkan beberapa penelitian terdahulu di atas, belum ada penelitian pengembangan media pembelajaran *Marienkäfer* pada materi operasi hitung khususnya penjumlahan dan pengurangan.

I. Sistematika Pembahasan

Sistematika pembahasan digunakan sebagai gambaran untuk memperoleh penjelasan mengenai penulisan skripsi pengembangan ini, maka penulis akan menguraikan sistematikanya. Sistematika ini mempermudah memahami jalan pikiran penulis dalam menyelesaikan dan memecahkan permasalahan yang ada. Sistematika pembahasan terdiri dari tiga bagian yaitu bagian awal, inti, dan akhir.

Bagian awal berisi tentang halaman judul, halaman persetujuan, halaman pengesahan, halaman pernyataan keaslian tulisan, halaman moto, halaman persembahan, abstrak, kata pengantar, pedoman transliterasi, daftar isi, daftar tabel, dan daftar gambar.

Bagian inti terdiri dari lima bab dan setiap bab dibagi dalam sub bab: BAB I Pendahuluan, berisi latar belakang, 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, menjelaskan tentang pengembangan media pembelajaran, jenis-jenis media pembelajaran, fungsi media pembelajaran,

manfaat media pembelajaran, kriteria pemilihan media pembelajaran, *Marienkäfer*, operasi hitung penjumlahan dan pengurangan, perencanaan desain produk, dan kerangka berpikir.

BAB III Metode Penelitian dan Pengembangan, terdiri dari desain penelitian dan pengembangan, model penelitian dan pengembangan, prosedur penelitian dan pengembangan, uji coba produk, teknik pengumpulan data dan instrumen penelitian dan pengembangan, dan teknik analisis data.

BAB IV Penyajian Data dan Temuan Penelitian dan Pengembangan, memaparkan penyajian data, temuan penelitian dan pengembangan, dan pembahasan.

BAB V Penutup yang berisi kesimpulan dan saran. Adapun bagian akhir terdiri dari daftar pustaka dan lampiran-lampiran.



UNUGIRI