

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Ilmu pengetahuan adalah sesuatu yang esensial dalam kehidupan manusia. Secara naluri sejak lahir manusia sudah mampu merasakan pentingnya ilmu pengetahuan. Pemenuhan kebutuhan hidup, membuat manusia belajar untuk mendapatkan ilmu pengetahuan. Pendidikan adalah cara yang paling baik untuk memberikan ilmu pengetahuan karena tolak ukur pendidikan adalah baiknya penggunaan ilmu pengetahuan untuk keberlanjutan hidup manusia. Manusia disebut makhluk sempurna karena dengan kemampuannya manusia dapat menggunakan ilmu pengetahuan secara bijak dan sesuai dengan norma yang berlaku di kehidupan.¹

Secara umum, pendidikan di Indonesia memegang peranan yang sangat penting dalam menjamin kelangsungan hidup Bangsa dan Negara, Pendidikan merupakan sarana penting untuk meningkatkan sumber daya manusia guna menjamin kemajuan bangsa dan negara. Pendidikan merupakan sebuah proses humanime yang selanjutnya dikenal dengan istilah memanusiakan manusia. Oleh karena itu kita seharusnya bisa menghormati hak asasi setiap manusia Pendidikan. Menurut Ki Hadjar Dewantara yang merupakan Bapak Pendidikan di Indonesia menyatakan bahwa Pendidikan adalah usaha dasar untuk memberikan nilai-nilai kebatinan dan kebudayaan yang ada dalam hidup masyarakat yang memiliki

¹ Haderani Haderani, "Tinjauan Filosofis Tentang Fungsi Pendidikan Dalam Hidup Manusia," *Jurnal Tarbiyah : Jurnal Ilmiah Kependidikan* 7, no. 1 (2018): 41–49, <https://doi.org/10.18592/tarbiyah.v7i1.2103>.

kebudayaan pada setiap keturunan, tidak saja berupa “pemeliharaan” tetapi juga bertujuan untuk memajukan dan mengembangkan kebudayaan.²

Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan menyatakan bahwa pendidikan adalah “Usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan pembelajaran agar siswa secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan sepiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, Bangsa dan Negara”.³ Dalam pengertian Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) kata pendidikan juga berasal dari kata “didik” diambil akhiran “pe” dan akhiran “an”, jadi kata ini dapat diartikan sebagai cara, metode, ataupun kegiatan membimbing.⁴

Pendidikan memiliki peran yang sangat penting bagi kelangsungan hidup suatu bangsa dan negara. Pendidikan merupakan kebutuhan dasar sumber daya manusia (SDM), dengan pendidikan manusia akan mampu mengembangkan kemampuan dan meningkatkan kualitas hidup suatu bangsa. Pendidikan merupakan salah satu bidang yang sangat diutamakan dalam pembangunan nasional dalam mewujudkan cita-cita mencerdaskan kehidupan bangsa. Pendidikan juga merupakan investasi bagi manusia karena dapat dengan cepat menghasilkan manusia yang berkompeten di masyarakat dan di negara. Pendidikan juga ialah bidang yang memfokuskan kegiatannya pada proses belajar mengajar. Pendidikan

² Mardinal Tarigan et al., “Filsafat Pendidikan Ki Hajar Dewantara Dan Perkembangan Pendidikan Di Indonesia,” *Mahaguru: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar* 3, no. 1 (2022): 149–59, <https://doi.org/10.33487/mgr.v3i1.3922>.

³ Tajuddin Noor, “Rumusan Tujuan Pendidikan Nasional Pasal 3 Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional No 20 Tahun 2013 Melalui Pendekatan Nilai-Nilai Yang Terkandung Dalam Ayat 30 Surah Ar-Ruum dan Ayat 172 Surah Al-‘Araaf,” *Universitas Singaperbangsa Karawang*, no. 20 (2018): 123–44.

⁴ D Pristiwanti et al., “Pengertian Pendidikan,” *Jurnal Pendidikan Dan Konseling (JPDK)* 4, no. 6 (2022): 1707–15.

adalah pertumbuhan peserta didik agar dapat mengembangkan bakat dan keberaniannya dalam kehidupan. Oleh karena itu, penguatan sumber daya manusia sejak dini menjadi prioritas utama untuk memajukan bangsa dan negara.

Salah satu upaya peningkatan mutu pendidikan adalah dengan meningkatkan kualitas pembelajaran. Belajar pada prinsipnya adalah proses komunikasi yang disampaikan dan diterima secara utuh. Menurut pengertian di atas, konsep pendidikan mengacu pada suatu proses orientasi, bimbingan atau kepemimpinan yang meliputi unsur-unsur seperti pendidik, dan siswa. Sumber belajar (media pendidikan) dapat dipahami sebagai peralatan, bahan, peralatan, lingkungan, dan orang-orang yang dapat berinteraksi dengan peserta didik untuk menciptakan kondisi belajar yang kondusif, dan meningkatkan efisiensi belajar.

Media pembelajaran adalah perangkat pembelajaran sebagai sumber belajar yang menyampaikan pesan dalam bentuk dokumen kepada siswa. Kemudian, media pembelajaran dipandang sebagai pengantar komunikasi antara guru dan siswa. Jika dalam proses pembelajaran guru menggunakan media pembelajaran, maka akan memberikan kontribusi terhadap perkembangan pengetahuan kognitif, psikomotor dan emosional siswa. Media pembelajaran dapat membantu siswa memecahkan masalah yang mereka hadapi.

Pada usia sekolah dasar yang berada pada tahap kegiatan konkrit, hal ini berdasar pada Tahapan Perkembangan Kognitif Anak Berdasarkan Teori Piaget, yakni:⁵ 1) Tahap Sensorimotor (Usia 18–24 Bulan), 2) Tahap Praoperasional (Usia 2–7 Tahun), 3) Tahap Operasional Konkret (Usia 7–11 Tahun), 4) Tahap

⁵ Nina Agustyaningrum and Paskalia Pradanti, "Teori Perkembangan Piaget Dan Vygotsky: Bagaimana Implikasinya Dalam Pembelajaran Matematika Sekolah Dasar?," *Jurnal Absis: Jurnal Pendidikan Matematika Dan Matematika* 5, no. 1 (2022): 568–82.

Operasional Formal (12 Tahun Ke Atas). Anak usia sekolah dasar belum memiliki kemampuan berpikir dan berimajinasi tentang benda-benda abstrak, mengingat materi lebih mudah dipahami ketika diberikan contoh benda di kehidupan nyata. Karena usia sekolah dasar juga merupakan masa dimana anak-anak bersenang-senang. Konsisten dengan pernyataan tersebut, pendidik tidak menyajikan konsep pembelajaran secara abstrak melainkan dengan cara yang menarik yaitu dengan menggunakan media pembelajaran yang memungkinkan siswa mengalami pembelajaran sambil bermain. Pernyataan ini menyiratkan bahwa pembelajaran di kelas harus semenyenangkan mungkin dan disesuaikan dengan kebutuhan siswa.

Saat ini kelas III-A MI Miftahul Falaah masih menggunakan Kurikulum K13, Karakteristik Kurikulum K13 menggunakan pendekatan yang bersifat alamiah (kontekstual) karena berfokus dan bermuara pada hakekat siswa untuk mengembangkan berbagai kompetensi sesuai dengan kompetensinya masing-masing. Dalam hal ini siswa merupakan subjek belajar dan proses belajar berlangsung secara alamiah berdasarkan kompetensi tertentu, bukan transfer pengetahuan.⁶ Dengan adanya kurikulum ini, siswa dituntut untuk aktif, karena Pembelajaran berpusat pada siswa (*student centered learning*) merupakan suatu pembelajaran yang menempatkan siswa sebagai pusat dari proses belajar, Namun Media yang digunakan belum berpusat pada siswa, sehingga perlu adanya media yang berpusat pada siswa.

Berdasarkan hasil wawancara yang telah dilakukan di MI Miftahul Falaah Manisrenggo Kediri, yang dilakukan pada hari Rabu tanggal 13 September 2023 bertempat di kantor guru dengan Bapak Ahmad Selaku Wali Kelas III, Dalam satu

⁶ Wiwin Fachrudin Yusuf, "Yusuf, Wiwin Fachrudin," *Implementasi Kurikulum 2013 (K-13) Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Sekolah Dasar (Sd)*, no. 20 (2018): 263–78.

kelas terdapat 30 siswa, dimana terdapat 17 siswa laki laki, dan 13 siswa perempuan. Diperoleh bahwa pembelajaran dari media sangat penting dalam proses pembelajaran, karena media dapat memudahkan siswa untuk memahami mata pelajaran yang dipelajari, sehingga menimbulkan semangat belajar dan rasa senang.

Menurut wawancara tersebut, Mata pelajaran yang paling sulit dipahami adalah Bahasa Arab dan Bahasa Inggris karena kedua mata pelajaran tersebut tidak sering diucapkan dalam kehidupan sehari hari, namun ada yang lebih membutuhkan penanganan khusus yaitu mata pelajaran matematika. Menurut bapak Ahmad hal tersebut wajar karena beberapa siswa masih lemah dalam menghitung. Hal ini didapat dilihat dari fakta bahwa dari 30 peserta didik, 16 peserta didik mendapatkan nilai dibawah KKM (Kriteria ketuntasan minimum).

Untuk mata pelajaran matematika bapak Ahmad saat ini menggunakan model pembelajaran antar teman, dimana siswa membuat soal sendiri sesuai kemampuannya, lalu soal yang telah dibuat oleh siswa ditukarkan dan dikerjakan oleh teman sebangkunya, Kemudian yang mengoreksi jawaban adalah pembuat soal dan penjawab soal. Disana terdapat proses diskusi, menentukan mana yang salah dan mana yang benar, sehingga siswa bisa mengambil keputusan dari hasil diskusi. Namun permasalahan terletak pada siswa yang merasa kesulitan dimateri Pembagian, karena membutuhkan pemahaman secara kongkret. Hal ini dapat dibuktikan dalam penelitian terdahulu, yang menunjukkan kesulitan belajar operasi hitung pembagian meliputi kesulitan dalam memahami konsep pembagian dan kesulitan dalam penggunaan prinsip pembagian.⁷

⁷ Erika Yuliana, Iin Purnamasari, and Verylana Purnamasari, "Analisis Kesulitan Belajar Pada Materi Operasi Hitung Pembagian Di Sd," *Jurnal Sinetik* 3, no. 1 (2020): 67–74.

Berdasarkan hasil wawancara tersebut, diperoleh analisis bahwa guru secara konsisten menyatakan bahwa siswa kurang memahami materi pembagian karena kurangnya pemahaman, yang mana dapat dibuktikan dari tes sederhana yang dilakukan bapak Ahmad dan hasil belajar siswa yang masih tergolong rendah. Hal ini menarik untuk diteliti, yang mana kelas III-A terdapat buku tema, salah satunya adalah tema 4, terdapat 4 subtema, dalam pembelajaran ini mengintegrasikan mata pelajaran PPKn, Matematika, Bahasa Indonesia, SBdP dan PJOK. Namun Fokus penelitian yang dilakukan terdapat pada mata pelajaran matematika di subtema 4 yaitu materi pembagian. Dengan Kompetensi Inti Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas, sistematis, dan logis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia. Dan Kompetensi Dasar 3.3 Menyatakan suatu bilangan sebagai hasil bagi dua bilangan cacah. Dengan indikator 3.3.1 Menentukan jumlah benda dan jumlah pembagiannya, dan 3.3.2 Memerinci hasil bagi dua bilangan cacah.

Matematika adalah mata pelajaran yang unik dan sampai sekarang masih belum ada kepastian tentang pengertian matematika dari matematikawan. Beberapa pengertian matematika merujuk pada pengertian bilangan, struktur dan bangun.⁸ Dilihat dari pernyataan dan masalah di atas, ditawarkan solusi dan ide untuk bahan pembelajaran interaktif dan kreatif untuk menjadikan suasana kelas yang positif dan memaksimalkan keberhasilan dalam pembelajaran. Salah satu media yang ditawarkan adalah media papan hitung. Hal ini didukung oleh penelitian yang dilakukan oleh Annisa Fitriana Mardhotillah, Nadia Destovia, Tiara

⁸ Erik Santoso et al., "Teori Behaviour (E . Thordike) Dalam Pembelajaran Matematika," *Prisma* 4 (2021): 174–78, <https://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/prisma/>.

Ananda, Choiriyani Annisyah MP, Rio, dengan hasil bahwa papan hitung mampu meningkatkan hasil belajar siswa.⁹

Menurut Supardi dalam Andri Yandi, Ada 3 indikator dari hasil belajar siswa, yaitu: 1) Afektif, 2) Kognitif, 3) Psikomotor.¹⁰ Hasil belajar siswa dapat didefinisikan sebagai sesuatu yang dapat dilakukan siswa yang sebelumnya tidak dapat mereka lakukan sebagai cerminan dari kompetensi siswa. Hasil belajar adalah pola-pola perbuatan, nilai-nilai, pengertian-pengertian, sikap-sikap, apresiasi, dan keterampilan sebagai hasil interaksi dalam pembelajaran. Berdasarkan Penelitian Suryani, Setiawan, dan Putria, Papan hitung ini memiliki beberapa keunggulan, dibuktikan dari hasil penelitiannya yang menyatakan bahwa media papan hitung bisa digunakan oleh pendidik sebagai jembatan untuk meningkatkan hasil belajar siswa, karena papan hitung berguna untuk membantu penalaran terhadap siswa sehingga siswa mudah untuk memahami sebuah materi yang telah disampaikan pendidik terhadap siswa.¹¹ Media Papan hitung dikembangkan dengan tujuan agar mata pelajaran matematika khususnya pada materi pembagian yang seringkali dianggap sulit oleh siswa akan lebih menyenangkan, sehingga dalam kegiatan belajarnya siswa tidak akan merasa cepat bosan, selain itu juga diharapkan dengan media ini dapat membantu kecepatan siswa dalam proses berhitung. Karena mata pelajaran matematika adalah salah satu ilmu yang harus dipelajari disetiap jenjang

⁹ Annisa Fitriana Mardhotillah, Nadia Destovia, and Tiara Ananda, "Pengembangan Media Papan Misteri Untuk Kemampuan" 4, no. 1 (2023).

¹⁰ Andri Yandi, Anya Nathania Kani Putri, and Yumna Syaza Kani Putri, "Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar Peserta Didik (Literature Review)," *Jurnal Pendidikan Siber Nusantara* 1, no. 1 (2023): 13–24.

¹¹ Annisa Fitriana Mardhotillah et al., "PENGEMBANGAN MEDIA PAPAN MISTERI UNTUK KEMAMPUAN PERKALIAN DAN PEMBAGIAN KELAS III SD," *Jurnal Pendidikan Dasar Flobamorata* 4, no. 1 (2023): 412–17.

pendidikan. Objek matematika bersifat abstrak. Banyak para siswa yang tidak senang dan bergairah untuk mempelajari matematika, karena sifatnya abstrak.

Sehingga media pembelajaran yang ditawarkan adalah PAHIMBA (Papan Hitung Pembagian). PAHIMBA (Papan Hitung Pembagian) adalah media pembelajaran yang membantu dalam pembelajaran, tujuan dari media yang ditawarkan ini adalah agar siswa dapat memahami konsep pembagian dengan benar, dan dapat menyelesaikan persoalan sederhana dengan menggunakan media pembelajaran ini, ini telah dimodifikasi dan disesuaikan dengan kemampuan dasar. Persamaan media pembelajaran PAHIMBA dengan media pembelajaran yang sudah ada terletak pada bentuknya yang berbentuk persegi dimana papan tersebut terdiri dari *Dividend* (Bilangan yang dibagi), *Divisor* (Pembagi) yang dapat memberikan gambaran tentang Materi Pembagian. Yang membedakan dengan penelitian yang sudah ada adalah media pembelajaran PAHIMBA ini memiliki bentuk seperti kotak catur sehingga mudah dibawa, dan isi didalamnya terdiri dari *Dividend* (Bilangan yang dibagi), *Divisor* (Pembagi), dilengkapi dengan soal dan jawaban yang disesuaikan dengan kemampuan usia sekolah dasar. Media pembelajaran ini dirancang sedemikian rupa agar memudahkan siswa untuk memahami materi yang disampaikan dan melatih kognitif siswa dan memberikan kesempatan kepada siswa untuk aktif, dimana mereka dapat belajar sambil bermain.

Berdasarkan pemaparan masalah di atas, berdampak pada hasil belajar kognitif siswa, khususnya pada mata pelajaran matematika, oleh sebab itu dapat dilakukan penelitian pengembangan media Papan Hitung Pembagian dengan tujuan supaya dapat meningkatkan hasil belajar kelas 3, seperti yang dibuktikan pada penelitian sebelumnya bahwa media papan hitung bisa digunakan oleh pendidik

sebagai jembatan untuk meningkatkan hasil belajar siswa, maka dari itu peneliti menggunakan judul penelitian **“Pengembangan Media PAHIMBA untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Materi Pembagian Di MI Miftahul Falaah Manisrenggo”**.

B. Rumusan Masalah

1. Bagaimana Prosedur pengembangan media PAHIMBA materi Pembagian kelas III-A di MI Miftahul Falaah Manisrenggo untuk meningkatkan hasil belajar kognitif siswa?
2. Bagaimana kelayakan media PAHIMBA materi pembagian kelas III-A di MI Miftahul Falaah Manisrenggo untuk meningkatkan hasil belajar kognitif siswa?
3. Bagaimana keefektifan media PAHIMBA materi pembagian kelas III-A di MI Miftahul Falaah Manisrenggo untuk meningkatkan hasil belajar kognitif siswa?

C. Tujuan Penelitian dan Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah dalam penelitian di atas, maka tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mendeskripsikan proses pengembangan media pembelajaran PAHIMBA materi pembagian kelas III-A MI Miftahul Falaah Manisrenggo Kota Kediri.
2. Untuk mendeskripsikan Kelayakan Media Pengembangan PAHIMBA pada materi pembagian kelas III-A MI Miftahul Falaah Manisrenggo Kota Kediri.
3. Untuk mendeskripsikan keefektifan mengembangkan produk berupa pengembangan media pembelajaran PAHIMBA materi pembagian kelas III-A MI Miftahul Falaah Manisrenggo Kota Kediri.

D. Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Spesifikasi produk media pembelajaran PAHIMBA (Papan Hitung Pembagian) yang dikembangkan adalah sebagai berikut

1. Jenis media yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah media papan hitung pembagian yang akan terbuat dari bahan dasar pvc yang memiliki ukuran 59cm x 49cm.
2. Papan tersebut terdapat kantong yang terbuat dari pvc yang memiliki ukuran 5cm x 5cm.
3. Papan Hitung Pembagian mempunyai 2 kolom, kolom sebelah kanan dan kolom sebelah kiri, diantaranya:
4. Fungsi kolom sebelah kiri atas adalah untuk bilangan yang dibagi (*dividend*), yang mana terdapat 20 kotak yang bertuliskan angka 1 sampai dengan 20 secara berurutan.
5. Kemudian kolom bagian kanan atas digunakan untuk bilangan pembagi (*divisor*), yang mana terdapat bilangan pembagi, terdapat 20 kotak yang bertuliskan angka 1 sampai dengan 20 secara berurutan.
6. Dibagian bawah *divisor* terdapat Tempat alat penghitung dan Bank soal (tempat untuk menyimpan soal-soal).
7. Dibagian bawah *dividend* terdapat tempat soal dan jawaban.
8. Alat yang digunakan untuk menghitung pembagian terbuat dari stik es krim.
9. Soal dan jawaban dicetak dengan kertas *art paper* dengan warna yang beragam agar menarik perhatian siswa dan di dilaminating dengan tujuan agar kertas tahan lama.

10. Ditengah Papan tersebut terdapat engsel, sehingga papan dapat dilipat seperti papan catur dengan tujuan agar papan hitung pembagian dapat dilipat dan mudah dibawa.
11. Dibagian luar papan bagian depan, terdapat tulisan huruf PAHIMBA (Papan Hitung Pembagian).
12. Kemudian ada pegangan yang terbuat dari kayu, agar mudah saat akan membawa media pembelajaran papan hitung pembagian.
13. Penggunaan media ini lebih menarik perhatian siswa, karena peserta didik akan disuguhkan dengan media pembelajaran yang terlihat nyata dan dapat di raba.
14. Media pembelajaran papan hitung pembagian ini ditujukan untuk dapat mencapai indikator pembelajaran yaitu dibuat sesuai dengan materi kelas III, fokus penelitian ini berada pada mata pelajaran matematika yang mana menjelaskan mengenai sifat-sifat operasi hitung pada bilangan cacah, dan menyelesaikan masalah yang melibatkan penggunaan sifat sifat operasi hitung pada bilangan cacah, seperti pembagian.

E. Pentingnya Penelitian dan Pengembangan

Meneliti pengembangan media PAHIMBA penting untuk mengikuti kebutuhan MI Miftahul Falaah yang membutuhkan media baru dalam pembelajaran matematika materi pembagian. Mengingat pentingnya penelitian ini, maka terdapat beberapa manfaat masing-masing bagi guru dan siswa, sebagai berikut:

1. Bagi Guru

Penelitian ini dapat memberikan alternatif penggunaan media pembelajaran dalam topik topikal. Dengan adanya media pembelajaran ini dapat

menunjang keberhasilan guru dengan memberikan materi atau ilmu yang mudah dipahami oleh siswa.

2. Bagi Siswa

Penelitian ini dapat membantu siswa belajar dengan cara yang lebih menyenangkan dan mudah dipahami. Penggunaan fasilitas dalam pembelajaran berbasis mata pelajaran dapat membantu siswa memahami materi dan juga dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

3. Bagi Peneliti

Penelitian ini dapat memberikan wawasan tentang media yang digunakan dalam pembelajaran mata pelajaran di sekolah dan sebagai bekal yang mungkin digunakan untuk mengajar ketika sudah menjadi guru.

4. Bagi Sekolah

Penelitian ini dapat menumbuhkan dan mengembangkan budaya akademik dalam lingkungan sekolah. Dimana sekolah dapat meningkatkan mutu pembelajaran secara efektif dan berkelanjutan.

F. Asumsi dan Keterbatasan

Asumsi dalam penelitian pengembangan Media Pembelajaran PAHIMBA pada mata pelajaran matematika untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas IIIA MI Miftahul Falaah Manisrenggo, antara lain:

1. Pengembangan media pembelajaran ini akan dapat meningkatkan hasil belajar siswa.
2. Siswa memiliki usia antara 9 sampai 10 tahun.
3. Siswa memiliki kecerdasan yang sama.
4. Sudah pernah mendapatkan materi pembagian sebelumnya.

Keterbatasan penelitian dan pengembangan ini antara lain:

1. Media hanya ditujukan di MI Miftahul Falaah Manisrenggo.
2. Penelitian dan pengembangan ini hanya terfokus untuk kelas III-A.
3. Media yang dibuat hanya untuk mata pelajaran matematika.
4. Media yang dibuat hanya berisi tentang materi pembagian.

G. Penelitian Terdahulu

Berikut merupakan kajian terhadap penelitian terdahulu yang mempunyai keterkaitan, akan tetapi dimaksudkan untuk menghindari pengulangan penelitian yang sama, antara lain sebagai berikut:

Tabel 1. 1 Penelitian Tedahulu

No	Nama, Tahun, Judul Penelitian	Hasil Penelitian	Perbedaan dan Persamaan
1	Midya Yuli Amreta, Firda Zakiyatur Rofi'ah, dan Alfina Luk Luul Markhamah, 2023. Tentang "Pengembangan Media Papan Hitung Pada Mata Pelajaran Matematika SD". ¹²	Hasil penelitian ini menyatakan bahwa media Pembelajaran Papan hitung layak digunakan karena mendapatkan presentase sebesar 90% dari ahli materi, dan dari perolehan keefektifian dapat digunakan pada pembelajaran matematika materi penjumlahan.	Persamaan pada penelitian ini dengan penelitian yang akan dilakukan adalah sama-sama menggunakan media papan hitung untuk mata pelajaran matematika. Perbedaannya materi yang digunakan dalam penelitian sebelumnya digunakan untuk materi Penjumlahan, sedangkan pada penelitian yang akan dilakukan menggunakan materi Pembagian. Perbedaan terletak pada bentuk desainnya.
2	Fina Atifatul Husna, 2023. Tentang "Pengembangan Media Papan Hitung Untuk Meningkatkan Hasil Belajar	Hasil penelitian ini menyatakan bahwa Hasil validasi terkait kelayakan dari ahli desain sebesar 88,33% termasuk kategori sangat layak, ahli materi sebesar 84,17%	Persamaan pada penelitian ini dengan penelitian yang akan dilakukan adalah sama-sama menggunakan papan hitung dan untuk meningkatkan hasil belajar. Perbedaannya materi yang digunakan pada penelitian sebelumnya adalah

¹² Midya Yuli Amreta, Firda Zakiyatur Rofi'ah, and Alfina Luk Luul Markhamah, "Pengembangan Media Papan Hitung Pada Mata Pelajaran Matematika Sd," *Jurnal Ilmiah Pendidikan Citra Bakti* 10, no. 1 (2023): 199–209, <https://doi.org/10.38048/jipcb.v10i1.990>.

	Materi Operasi Hitung Penjumlahan Siswa Madrasah Ibtidaiyah.” ¹³	termasuk kategori layak, ahli pembelajaran sebesar 92,5% termasuk kategori sangat layak. Sehingga produk pengembangan media papan hitung layak untuk digunakan pada proses pembelajaran matematika.	penjumlahan, sedangkan materi yang akan digunakan adalah materi pembagian, dan juga pada bentuk desain.
3	Dwi Virgo Mulia Asmara, Dedi Kuswandi, and Abdur Rahman As'ari, 2020. Tentang "Pengembangan Media Kobaki Pada Materi Perkalian Dan Pembagian Untuk Siswa Kelas II Sekolah Dasar.” ¹⁴	hasil data yang didapatkan dari proses validasi, bisa diketahui untuk kedua uji validasi tersebut masing-masing memiliki tingkat kevalidan cukup valid. Untuk hasil validasi materi mendapatkan skor 46 dengan presentase kevalidan sebesar 84%. Sedangkan untuk hasil validasi media mendapatkan skor 78 dengan presentase kevalidan sebesar 82%.	Persamaan pada penelitian ini dengan penelitian yang akan dilakukan adalah sama-sama untuk materi pembagian. Perbedaanya terletak pada kelas yang digunakan pada penelitian sebelumnya yaitu kelas II, sedangkan kelas yang akan digunakan untuk penelitian ini berada pada kelas III.

Dari semua penelitian itu, saya mengambil posisi penelitian di pengembangan media papan hitung Pembagian yang mana media papan hitung tersebut untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada materi pembagian.

¹³ Fina Atifatul Husna, "Pengembangan Media Papan Hitung Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Materi Operasi Hitung Penjumlahan Siswa Madrasah Ibtidaiyah" 8, no. 1 (2023): 33–49.

¹⁴ Dwi Virgo Mulia Asmara, Dedi Kuswandi, and Abdur Rahman As'ari, "Pengembangan Media Kobaki Pada Materi Perkalian Dan Pembagian Untuk Siswa Kelas II Sekolah Dasar," *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, Dan Pengembangan* 5, no. 12 (2020): 1839, <https://doi.org/10.17977/jptpp.v5i12.14358>.