

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Dunia pendidikan merupakan dunia yang dinamis dan konsep pendidikan terus mengalami perkembangan, baik dari segi konsep yang diterapkan maupun materi yang disampaikan. Hak Pendidikan bagi seluruh warga Indonesia tercantum dalam Undang-Undang No 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional bahwa Pendidikan adalah suatu upaya yang dilaksanakan secara sadar dan terencana untuk menciptakan proses dan suasana belajar yang mendorong peserta didik dapat aktif dalam mengembangkan segala potensi yang dimilikinya. Tujuannya adalah agar peserta didik memiliki kekuatan spiritual keagamaan, mampu mengendalikan diri, memiliki kepribadian yang baik, kecerdasan, akhlak mulia, dan keterampilan yang dibutuhkan baik untuk dirinya sendiri, masyarakat, bangsa, maupun negara.¹

Menurut Ki Hajar Dewantara (dalam Pratiwi, 2022) pengertian pendidikan adalah Proses membimbing peserta didik dalam proses pertumbuhan kehidupan anak-anak. Tujuan dari pendidikan adalah dapat membimbing potensi-potensi kodrati yang dimiliki anak, supaya mereka mampu mencapai keselamatan dan kebahagiaan sebagai individu dan anggota masyarakat.²

Selain itu beberapa ahli juga mengemukakan pengertian-pengertian lain tentang pendidikan. Menurut *Langeveld*, (dalam Kompri, 2014) pendidikan diartikan sebagai pemberian bimbingan dan pertolongan rohani yang dilakukan

¹ Syafruddin Umar, *Pengantar Pendidikan Islam* (Depok: PT Rajagrafindo Persada, 2020).

² Sri Nurabdiah Pratiwi, *Filsafat Pendidikan* (Medan: UMSU Pres, 2022).

dari orang dewasa kepada mereka yang masih memerlukannya. Selain itu juga ada pendapat Crow & Crow (dalam Kompri, 2014) pendidikan merupakan suatu proses yang memungkinkan seseorang memperoleh pengalaman yang memberikan pemahaman, cara pandang, serta kemampuan untuk menyesuaikan diri, sehingga dapat mendukung perkembangan dirinya. Sementara itu, Cryn (dalam Kompri, 2014) mengemukakan bahwa pendidikan adalah suatu bantuan yang diberikan oleh pihak yang bertanggung jawab atas pertumbuhan anak, guna mengarahkan anak menuju kedewasaan. Sedangkan menurut John Dewey (dalam Kompri, 2014), pendidikan dipandang sebagai proses menjalani pengalaman. Karena kehidupan identik dengan pertumbuhan, maka pendidikan adalah serangkaian proses yang mendukung perkembangan batiniah seseorang tanpa dibatasi oleh usia.³

Hasil belajar yang maksimal merupakan cerminan dari proses pembelajaran yang berjalan secara optimal. Untuk itu, upaya mengoptimalkan baik proses maupun hasil belajar peserta didik harus dilakukan secara menyeluruh, mulai dari tahap perencanaan, pelaksanaan kegiatan belajar, hingga proses penilaian. Tujuan dari optimalisasi ini adalah untuk mengurangi bahkan menghindari adanya peserta didik yang mengalami kegagalan. Dengan demikian, optimalisasi proses dan hasil pembelajaran diharapkan mampu menjamin bahwa setiap peserta didik memperoleh keberhasilan, baik dalam proses maupun capaian belajar, baik di sekolah maupun lingkungan sekitarnya.

Menurut Pitadjeng, salah satu faktor yang menyebabkan rendahnya keberhasilan dalam proses dan hasil pembelajaran adalah kurangnya

³ Kompri, *Belajar; Faktor-Faktor Yang Mempengaruhinya* (Yogyakarta: Media Akademi, 2014).

ketersediaan media pembelajaran yang memadai. Media sendiri merupakan berbagai unsur di sekitar peserta didik yang mampu merangsang mereka untuk belajar. Terdapat pendapat lain yang menyatakan bahwa media adalah alat yang dapat menyampaikan pesan serta mampu membangkitkan pikiran, perasaan, dan motivasi peserta didik untuk belajar. Dalam konteks ini, media dapat diartikan sebagai sarana penyampai pesan dari pengirim kepada penerima. Proses penyampaian pesan dalam hal ini pendidik menyampaikan materi kepada peserta didik memiliki tingkat kesulitan yang beragam. Ada materi yang dapat disampaikan tanpa bantuan alat khusus, namun ada pula yang membutuhkan media pembelajaran, salah satunya adalah pelajaran matematika. Menurut Pitadjeng, peserta didik lebih cenderung menganggap bahwa matematika sebagai mata pelajaran yang sulit, pendidiknya tidak menyenangkan, membosankan, bahkan menakutkan. Persepsi inilah yang menyebabkan banyak peserta didik merasa enggan belajar matematika, dan pada akhirnya berpengaruh pada rendahnya hasil belajar mereka. Oleh karena itu, pendidik perlu melakukan berbagai upaya untuk meningkatkan hasil belajar matematika, salah satunya dengan menggunakan media pembelajaran yang menarik agar peserta didik merasa belajar sambil bermain, bukan sekadar belajar secara formal.⁴

Berdasarkan hasil wawancara dengan Bapak Izzudin Ahda selaku pendidik matematika kelas VI MI Darul Ma'arif Jombang pada 4 November 2024, diketahui bahwa peserta didik juga merasa matematika merupakan mata pelajaran yang sulit. Dalam pembelajaran, MI Darul Ma'arif Jombang masih

⁴ Pitadjeng, *Pembelajaran Matematika Yang Menyenangkan* (Yogyakarta: Graha Ilmu, 2015).

menggunakan metode ceramah dan sesekali juga menggunakan media digital. Beliau juga memaparkan bahwa peserta didik kesulitan dalam operasi penjumlahan dan pengurangan bilangan bulat. Dari angket minat belajar peserta didik, ditemukan bahwa 70% peserta didik merasa bosan dengan pelajaran matematika, selain itu ditemukan data bahwa 50% peserta didik tidak mencatat materi pembelajaran,⁵ walaupun mencatat bukan cara utama agar belajar dengan efektif, namun sudah menjadi kekhawatiran pendidik bahkan orang tua sekalipun peserta didik tidak bisa mengulang materi yang sudah diajarkan, selain itu keterbatasan pendidik dalam menyediakan media pembelajaran membuat peserta didik malas belajar sehingga hasil belajar peserta didik rendah.⁶

Berangkat dari permasalahan diatas, maka penulis memberikan alternatif lain sehingga belajar peserta didik lebih efektif yaitu dengan menggunakan media pembelajaran, selain dapat menjadikan belajar peserta didik menjadi lebih efektif, media pembelajaran juga dapat membantu dalam pemahaman konsep materi, penulis juga mencoba untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik, sehingga dapat membantu peserta didik memperoleh hasil belajar yang maksimal. Media tersebut menggunakan media SEMBILAT (Sempoa Bilangan Bulat), yaitu media manipulatif alat peraga. Media ini memiliki kelebihan yaitu memudahkan peserta didik dalam melakukan operasi hitung penjumlahan dan pengurangan bilangan bulat, serta memahami konsep bilangan bulat. Peneliti menawarkan media ini dengan tujuan agar Hasil

⁵ Hasil Angket minat belajar peserta didik MI Darul Ma'arif Gebangbunder

⁶ Sumber Wawancara dengan Bapak Izzudin Ahda selaku pendidik matematika kelas 6 MI Darul Ma'arif Jombang

Belajar di MI Darul Ma'arif Gebangbunder dapat meningkat. Media ini dipilih untuk membantu peserta didik dalam memahami materi dan memudahkan mereka dalam mengoperasikan hitung penjumlahan dan pengurangan. Dari uraian-uraian diatas maka peneliti akan melakukan suatu penelitian dengan judul: Pengembangan Media Pembelajaran SEMBILAT (Sempoa Bilangan Bulat) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta didik Pada Materi Bilangan Bulat Kelas VI Di MI Darul Ma'arif Gebangbunder.

B. Rumusan Masalah

1. Bagaimana prosedur Pengembangan media pembelajaran SEMBILAT (Sempoa Bilangan Bulat) untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik pada materi bilangan bulat kelas VI di MI Darul Ma'arif Gebangbunder?
2. Bagaimana Kelayakan media pembelajaran SEMBILAT (Sempoa Bilangan Bulat) untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik pada materi bilangan bulat kelas VI di MI Darul Ma'arif Gebangbunder?
3. Bagaimana keefektifan media pembelajaran SEMBILAT (Sempoa Bilangan Bulat) untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik pada materi bilangan bulat kelas VI di MI Darul Ma'arif Gebangbunder?

C. Tujuan Penelitian dan Pengembangan

1. Mengembangkan media pembelajaran SEMBILAT (Sempoa Bilangan Bulat) untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik pada materi bilangan bulat pada materi bilangan bulat kelas VI di MI Darul Ma'arif Gebangbunder

2. Menjabarkan kelayakan media pembelajaran SEMBILAT (Sempoa Bilangan Bulat) untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik pada materi bilangan bulat kelas VI di MI Darul Ma'arif Gebangbunder
3. Menganalisa keefektifan media pembelajaran SEMBILAT (Sempoa Bilangan Bulat) untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik pada materi bilangan bulat kelas VI di MI Darul Ma'arif Gebangbunder

D. Spesifikasi Produk Yang Diharapkan

Spesifikasi produk dalam penelitian pengembangan ini dan besar harapan peneliti untuk dapat dikembangkan yaitu sebagai berikut:

1. Media SEMBILAT (Sempoa Bilangan Bulat) memiliki bentuk persegi panjang/kubus dengan ukuran 70 cm x 50 cm.
2. Media SEMBILAT memiliki 2 pintu yang bisa dibuka. Didalamnya terbagi menjadi 3 bagian yaitu Bagian tengah, pintu kanan dan pintu kiri.
3. Bagian tengah berisi :
 - a. 6 batang Peluncur yang memiliki nilai tempat satuan, puluhan dan ratusan.
 - b. Setiap batang peluncur terdapat biji sempoa sejumlah 10 biji pada masing-masing batang
 - c. Sempoa atas untuk biji sempoa warna hijau menandakan bilangan positif dan sempoa bawah untuk biji sempoa warna merah menandakan bilangan negatif.
 - d. Selain sempoa juga terdapat perbandingan bilangan yang di ilustrasikan dengan moncong buaya.
4. Bagian pintu kanan berisi aturan dasar dan cara penggunaan

5. Bagian pintu kiri berisi kincir angka yang digunakan sebagai quiz dan dilengkapi dengan soal.
6. Media SEMBILAT (Sempoa Bilangan Bulat) disajikan dengan buku panduan penggunaan SEMBILAT (Sempoa Bilangan Bulat) sehingga memudahkan peserta didik mengoperasikan penjumlahan dan pengurangan bilangan bulat
7. Media SEMBILAT (Sempoa Bilangan Bulat) dibuat dengan bahan kayu yang tentu tahan lama.

E. Pentingnya Penelitian dan Pengembangan

1. Bagi Peneliti

Penelitian ini memberikan pengalaman baru dalam merancang dan mengembangkan media pembelajaran SEMBILAT (Sempoa Bilangan Bulat) untuk mata pelajaran matematika di tingkat sekolah dasar.

2. Bagi Peneliti Lain

Penelitian ini dapat menjadi inspirasi untuk terus berkarya, serta menambah wawasan dan pemahaman terhadap topik yang diteliti. Selain itu, hasilnya dapat dijadikan referensi bagi penelitian berikutnya.

3. Bagi Peserta Didik

Media pembelajaran yang dikembangkan oleh peneliti diharapkan dapat membantu peserta didik dalam memahami materi dengan lebih mudah, serta memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan, dan mendorong peningkatan hasil belajar.

4. Bagi Pendidik

Media pembelajaran yang dikembangkan diharapkan dapat membantu peserta didik dalam memahami materi dengan lebih mudah, memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan, dan mendorong peningkatan hasil belajar.

5. Bagi sekolah.

Penelitian ini diharapkan dapat menjadikan bahan masukan yang bermanfaat serta menjadi bahan evaluasi dalam upaya meningkatkan efektivitas proses pembelajaran di lingkungan sekolah.

F. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

1. Peneliti mengasumsikan bahwa peserta didik sebagai subjek penelitian akan mengikuti proses pembelajaran matematika dengan menggunakan media SEMBILAT (Sempoa Bilangan Bulat), melalui penggunaan media ini, peserta didik menjadi lebih termotivasi dalam belajar matematika sehingga berdampak pada peningkatan hasil belajar mereka.
2. Pengembangan media pembelajaran SEMBILAT difokuskan khusus pada materi Bilangan Bulat untuk peserta didik kelas VI sekolah dasar.

G. Penelitian Terdahulu

Penelitian terdahulu dilakukan untuk menghindari terjadinya duplikasi dalam penelitian, penting untuk meninjau studi-studi sebelumnya. Sejauh ini, telah banyak penelitian yang mengangkat tema pengembangan media pembelajaran bilangan bulat, baik dalam bentuk skripsi maupun artikel ilmiah:

1. Penelitian yang dilakukan oleh Widi Nurannisa Putri, Mohammad Fahmi Nugraha, dan Yopa Taufik Saleh berjudul "*Pengembangan Media*

Pembelajaran Papibilat untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta didik pada Materi Bilangan Bulat Kelas VI SD di Kecamatan Tamansari."

Memiliki tujuan penelitian untuk mengembangkan sekaligus menguji efektivitas media pembelajaran Papibilat. Latar belakang dari penelitian ini adalah hasil belajar peserta didik yang rendah pada materi bilangan bulat serta belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM), yakni dengan nilai rata-rata ≤ 75 , serta kurangnya inovasi pendidik dalam menciptakan media pembelajaran yang menarik, yang turut memengaruhi capaian hasil belajar. Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (R&D) dengan pendekatan model Borg & Gall. Hasil yang diperoleh menunjukkan bahwa media Papibilat layak digunakan dalam pembelajaran matematika. Selain itu, media ini dinilai efektif dan mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas VI SD di wilayah Kecamatan Tamansari. Perbedaan antara penelitian tersebut dan penelitian yang akan dilakukan terletak pada jenis media pembelajaran yang dikembangkan.⁷ Perbedaan antara penelitian ini dan penelitian yang akan dilaksanakan terletak pada media pembelajaran yang dikembangkan. Penelitian sebelumnya mengembangkan media Papibilat, sedangkan penelitian yang dirancang akan mengembangkan media SEMBILAT (Sempoa Bilangan Bulat). Selain itu, pendekatan yang digunakan juga berbeda: penelitian terdahulu menggunakan metode *Research and Development* (R&D) dengan model Borg & Gall, sementara penelitian yang akan dilakukan menggunakan

⁷ Widi Nurannisa Putri and Yopa Taufik Nugraha, Mohammad Fahmi Saleh, "Pengembangan Media Pembelajaran Papibilat Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Bilangan Bulat Kelas VI SD Di Kecamatan Tamansari," *Journal of Humanities Education Management Accounting and Transportation* 1, no. 2 (2024): 576.

model ADDIE. Meskipun demikian, keduanya memiliki kesamaan, yakni sama-sama meneliti variabel terikat berupa hasil belajar serta membahas materi Bilangan Bulat untuk peserta didik kelas VI.

2. Penelitian yang dilakukan oleh Mahayani, Natasya Sukma, dan Danang Setyad berjudul "*Pengembangan Media Kartu Domino pada Materi Bilangan Bulat Positif dan Negatif pada Peserta didik Sekolah Dasar.*" Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berupa kartu domino yang difokuskan pada materi bilangan bulat, dan ditujukan kepada peserta didik kelas VI sekolah dasar. Penelitian ini termasuk dalam jenis *Research and Development* (R&D) dengan menggunakan model Borg & Gall. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media tersebut mampu meningkatkan penguasaan peserta didik terhadap operasi hitung bilangan bulat karena kegiatan belajar dilakukan secara menyenangkan melalui permainan. Hal ini membuat peserta didik tidak mudah merasa bosan. Penggunaan media kartu domino terbukti mampu meningkatkan hasil belajar, sekaligus menarik minat dan mempermudah peserta didik dalam memahami pelajaran matematika.⁸ Perbedaan antara penelitian ini dan penelitian yang akan dilakukan terletak pada pendekatan dan media yang digunakan. Penelitian sebelumnya menggunakan metode *Research and Development* dengan model Borg & Gall serta mengembangkan media pembelajaran berupa kartu domino. Sementara itu, penelitian yang akan dilaksanakan menerapkan model ADDIE dan mengembangkan media SEMBILAT (Sempoa Bilangan Bulat). Di sisi lain, variabel terikat pada

⁸ Natasya Sukma Mahayani and Danang Setyad, "Pengembangan Media Kartu Domino Pada Materi Bilangan Bulat Positif Negatif Pada Siswa Sekolah Dasar," *Pedagogy* 8, no. 1 (2023): 271.

penelitian terdahulu adalah penguasaan materi, sedangkan dalam penelitian ini fokusnya pada hasil belajar peserta didik. Meskipun demikian, keduanya memiliki kesamaan dalam hal materi yang dibahas, yaitu bilangan bulat untuk peserta didik kelas VI sekolah dasar.

3. Penelitian yang dilakukan oleh Agil Nahar Febri, Ema Tri Jida Maharani, Prayuningtyas Angger Wardhan, dan Herlina Usman berjudul *“Pengembangan Media Pembelajaran Papan Garis Bilangan untuk Meningkatkan Pemahaman Soal Cerita Materi Bilangan Bulat Kelas VI SD.”* Tujuan utama dari penelitian ini adalah untuk mengetahui tingkat validitas, efektivitas, dan kepraktisan dari media pembelajaran berupa Puzzle Multimedia Interaktif yang digunakan di dalam kelas. Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development (R&D)* dengan model pengembangan ADDIE. Berdasarkan hasil angket dan wawancara, diketahui bahwa banyak peserta didik masih mengalami kesulitan dan merasa takut saat belajar matematika, terutama pada materi bilangan bulat. Oleh karena itu, dibutuhkan media pembelajaran yang menarik dan sesuai dengan karakter peserta didik agar pembelajaran lebih menyenangkan. Kesimpulan dari penelitian ini menunjukkan bahwa pengembangan media berupa papan garis bilangan sangat dibutuhkan guna membantu peserta didik dalam memahami soal cerita pada materi bilangan bulat.⁹ Perbedaan antara penelitian ini dan penelitian yang akan dilaksanakan terletak pada jenis media pembelajaran dan fokus variabel yang dikaji. Penelitian ini

⁹ Agil Nahar Febri Ema Tri Jida Maharani, Prayuningtyas Angger Wardhani, and Herlina Usman, “Pengembangan Media Pembelajaran Papan Garis Bilangan Untuk Meningkatkan Pemahaman Soal Cerita Materi Bilangan Bulat Kelas VI SD,” *Ilmiah Pendidikan Dasar* 9, no. 2 (2024): 4889.

mengembangkan media berupa Papan Garis Bilangan, sedangkan penelitian yang akan dilakukan mengembangkan media SEMBILAT (Sempoa Bilangan Bulat). Selain itu, variabel terikat dalam penelitian ini adalah pemahaman soal cerita, sementara dalam penelitian yang akan dilaksanakan variabel terikatnya adalah hasil belajar. Adapun kesamaan dari kedua penelitian ini yaitu sama-sama menggunakan pendekatan *Research and Development* dengan model ADDIE serta membahas materi bilangan bulat untuk peserta didik kelas VI.

4. Penelitian yang dilakukan oleh Ari Rohmawati berjudul "*Penggunaan Media Cola untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pengurangan Bilangan Bulat Kelas VI.*" Tujuan utama dari penelitian ini adalah untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas VI SDN Darurejo II pada materi pengurangan bilangan bulat dengan memanfaatkan media Coin Bilangan. Latar belakang penelitian ini adalah rendahnya nilai peserta didik dalam materi tersebut yang disebabkan oleh metode pembelajaran pendidik yang masih bersifat konvensional, yaitu menggunakan metode ceramah. Hal ini membuat hasil belajar peserta didik belum mencapai tingkat yang optimal, sehingga diperlukan media pembelajaran yang dapat meningkatkan keaktifan dan pemahaman peserta didik. Penelitian ini menggunakan pendekatan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan metode campuran, yaitu kuantitatif dan kualitatif. Berdasarkan hasil penelitian, penggunaan media Coin Bilangan terbukti mampu meningkatkan aktivitas peserta didik selama pembelajaran materi pengurangan bilangan bulat. Hal ini tercermin dari peningkatan persentase keterlibatan peserta didik dari siklus I ke siklus

II. Selain itu, penggunaan media ini juga berdampak positif terhadap peningkatan aktivitas pendidik selama proses pembelajaran berlangsung¹⁰ Perbedaan antara penelitian ini dan penelitian yang akan dilaksanakan terletak pada jenis pendekatan dan media yang digunakan. Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK), sedangkan penelitian yang dirancang akan menggunakan jenis penelitian *Research and Development* dengan model ADDIE. Selain itu, media yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah media Cola, sedangkan penelitian yang akan dilakukan akan mengembangkan media SEMBILAT (Sempoa Bilangan Bulat). Meskipun demikian, kedua penelitian memiliki kesamaan dalam hal materi yang dibahas, yaitu bilangan bulat untuk kelas VI, serta sama-sama menggunakan variabel terikat berupa hasil belajar.

5. Penelitian yang dilakukan oleh Aynun Mardiyah berjudul “*Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Materi Bilangan Bulat Kelas VI Melalui Si Bela Bilu Berbasis Adobe Animate.*” Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menghasilkan media pembelajaran matematika kelas VI yang mengangkat materi bilangan bulat, serta untuk mengetahui sejauh mana efektivitas media tersebut, yakni Si Bela Bilu yang dikembangkan menggunakan Adobe Animate. Penelitian ini merupakan jenis penelitian dan pengembangan (Research and Development) dengan pendekatan model Borg & Gall. Berdasarkan hasil penilaian dari para ahli media, ahli materi, serta uji coba pada kelompok besar, media Si Bela Bilu dinyatakan layak digunakan. Selain itu, hasil penelitian juga menunjukkan bahwa media ini

¹⁰ Ari Rohmawati, “Penggunaan Media Cola Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pengurangan Bilangan Bulat Kelas VI,” *Journal of Education Research* 3, no. 2 (2022): 48.

sangat efektif dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik pada materi bilangan bulat kelas VI.¹¹ Perbedaan antara penelitian ini dengan penelitian yang akan dilakukan terletak pada media pembelajaran dan model pengembangan yang digunakan. Penelitian ini mengembangkan media pembelajaran “Si Bela Bilu”, sedangkan penelitian yang akan dilaksanakan akan mengembangkan media SEMBILAT (Sempoa Bilangan Bulat). Selain itu, penelitian ini menggunakan model pengembangan Borg & Gall, sementara penelitian yang dirancang akan menggunakan model ADDIE. Meski demikian, keduanya memiliki kesamaan, yakni sama-sama menggunakan variabel terikat berupa hasil belajar dan membahas materi bilangan bulat untuk peserta didik kelas VI.

Tabel 1.1 Penelitian Terdahulu

No	Judul Penelitian	Perbedaan	Persamaan	Orisinalitas
1	Pengembangan Media Pembelajaran Papibilat Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta didik pada Materi Bilangan Bulat Kelas VI SD di Kecamatan Tamansari	Dalam segi media yang dikembangkan berupa media papibilat sedangkan penelitian yang hendak dilakukan mengembangkan media SEMBILAT (Sempoa Bilangan Bulat), menggunakan jenis penelitian dan pengembangan (<i>Research and Development</i>) dengan model Borg&Gall sedangkan penelitian yang hendak dilaksanakan menggunakan model ADDIE	Variabel terikat menggunakan hasil belajar dan membahas materi Bilangan Bulat Kelas 6.	Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan dengan mata pelajaran Matematika Model pengembangan yang digunakan yaitu ADDIE (analysis, design, develop, implement, evaluate). Tujuan penelitian ini meningkatkan Hasil belajar peserta didik kelas VI menggunakan Media SEMBILAT (Sempoa Bilangan Bulat)
2	Pengembangan Media Kartu Domino Pada Materi	Dalam segi metode penelitian menggunakan jenis	Variabel terikat menggunakan hasil belajar dan	Pengembangan

¹¹ Aynun Mardliyah, “Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Materi Bilangan Bulat Kelas Vi Melalui Si Bela Bilu Berbasis Adobe Animate,” *Jurnal Pendidikan Tematik* 4, no. 1 (2023).

No	Judul Penelitian	Perbedaan	Persamaan	Orisinalitas
	Bilangan Bulat Positif Negatif Pada Peserta didik Sekolah Dasar	penelitian <i>Research and Development</i> model Borg&Gall sedangkan penelitian yang hendak dilaksanakan menggunakan model ADDIE, media yang terkait adalah media Kartu Domino sedangkan penelitian yang hendak dilaksanakan adalah media SEMBILAT (Sempoa Bilangan Bulat).	membahas materi Bilangan Bulat Kelas 6.	media ini disesuaikan dengan materi Operasi Hitung Penjumlahan dan Pengurangan Bilangan Bulat Subjek penelitian ini yaitu peserta didik di kelas VI MI Darul Ma'arif Jombang yang berjumlah 27 peserta didik. Produk yang dikembangkan pada penelitian ini yaitu berupa Media SEMBLAT (Sempoa Bilangan Bulat) yang berisi Tiang dan biji Sempoa Positif Negatif, yang bisa dimainkan, ruas bilangan, ruas operasi, dan ruas eliminasi
3	Pengembangan Media Pembelajaran Papan Garis Bilangan Untuk Meningkatkan Pemahaman Soal Cerita Materi Bilangan Bulat Kelas VI SD	Dalam segi media yang dikembangkan adalah Media Papan Garis Bilangan, sedangkan penelitian yang hendak dilaksanakan menggunakan media SEMBILAT (Sempoa Bilangan Bulat).	Variabel terikat menggunakan hasil belajar, jenis penelitian dan pengembangan (<i>Research and Development</i>) dengan model ADDIE dan membahas materi bilangan bulat Kelas 6.	
4	Penggunaan Media Cola untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pengurangan Bilangan Bulat Kelas VI	Dalam segi jenis penelitian yaitu penelitian tindakan kelas sedangkan penelitian yang hendak dilaksanakan menggunakan Penelitian Resert and Developmen model ADDIE, media yang terkait adalah media Cola sedangkan penelitian yang hendak dilaksanakan adalah media SEMBILAT (Sempoa Bilangan Bulat).	Variabel terikat menggunakan hasil belajar dan membahas materi Bilangan Bulat Kelas 6.	

No	Judul Penelitian	Perbedaan	Persamaan	Orisinalitas
5	Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Materi Bilangan Bulat Kelas VI Melalui Si Bela Bilu Berbasis Adobe Animate	Dalam segi media yang dikembangkan adalah Si Bela Bilu, sedangkan penelitian yang hendak dilaksanakan menggunakan media SEMBILAT (Sempoa Bilangan Bulat), jenis penelitian ini adalah pengembangan (<i>Research and Development</i>) dengan model Borg&Gall. sedangkan jenis penelitian yang hendak dilaksanakan adalah pengembangan (<i>Research and Development</i>) dengan model ADDIE.	Variabel terikat menggunakan hasil belajar dan membahas materi Bilangan Bulat Kelas 6.	

H. Definisi Istilah

Tujuan dari pemberian definisi istilah adalah untuk memperjelas dan menegaskan makna dari istilah yang dibahas. Berdasarkan penjelasan tersebut, maka pengertian istilah pengembangan dalam konteks ini dapat dijelaskan sebagai berikut:

1. Media Pembelajaran

Media pembelajaran berperan sebagai sarana atau alat bantu yang dimanfaatkan oleh pendidik untuk menyampaikan materi kepada peserta didik. Tujuan penggunaannya adalah agar peserta didik menjadi lebih termotivasi, berpartisipasi aktif, serta dapat memusatkan perhatian selama proses pembelajaran berlangsung.

2. Media SEMBILAT (Sempoa Bilangan Bulat)

Media SEMBILAT adalah alat bantu pembelajaran yang digunakan dalam proses mengajar untuk menyampaikan materi secara visual dan konkret.

Media ini terbuat dari kayu dan memiliki bentuk menyerupai sempoa, namun hanya terdiri dari dua batang vertikal sebagai pembeda dari sempoa biasa.

3. Bilangan Bulat

Bilangan bulat adalah kumpulan angka yang mencakup bilangan negatif, nol, dan bilangan positif. Dengan demikian, bilangan bulat mencakup bilangan cacah, angka asli, bilangan nol, bilangan satu, bilangan prima, bilangan komposit, serta bilangan negatif.

4. Peserta Didik

Peserta didik adalah individu yang sedang menempuh proses pembelajaran untuk mengembangkan potensi dirinya, baik melalui jalur pendidikan formal maupun nonformal, pada jenjang dan jenis pendidikan tertentu.

5. Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan wujud dari proses interaksi berbagai faktor internal dan eksternal yang memengaruhi peserta didik. Hasil ini tampak dalam perubahan sikap, pengetahuan, dan keterampilan yang diperoleh melalui kegiatan belajar.

6. Hasil Belajar Meningkat

Hasil belajar meningkat adalah adanya perubahan positif pada kemampuan peserta didik setelah mengikuti proses pembelajaran, yang ditunjukkan melalui kenaikan nilai tes, peningkatan pemahaman konsep, dan keterampilan dalam menerapkan materi pelajaran.