

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *BUTTON*
BOARD PADA MATERI PENJUMLAHAN DAN
PENGURANGAN SISWA KELAS I di SDN 001 PALEMBANG**

SKRIPSI

Oleh

Deza Marisa

NIM : 06131181924006

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar



FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

UNIVERSITAS SRIWIJAYA

TAHUN 2023

Universitas Sriwijaya

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *BUTTON*
BOARD PADA MATERI PENJUMLAHAN DAN
PENGURANGAN SISWA KELAS I di SDN 001 PALEMBANG**

SKRIPSI

Oleh

Deza Marisa

NIM : 06131181924006

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Disetujui untuk diajukan dalam ujian akhir Program Sarjana

Pembimbing,



Dr. Siti Dewi Maharani, M.Pd

NIP. 196012151986032002

Mengetahui,

Koordinator Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar



Dr. Siti Dewi Maharani, M.Pd

NIP. 196012151986032002

Universitas Sriwijaya

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *BUTTON*
BOARD PADA MATERI PENJUMLAHAN DAN
PENGURANGAN SISWA KELAS I di SDN 001 PALEMBANG**

SKRIPSI

Oleh

Deza Marisa

NIM : 06131181924006

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Mengesahkan:

Pembimbing,



Dr. Siti Dewi Maharani, M.Pd

NIP. 196012151986032002

Mengetahui,

Ketua Jurusan



Prof. Dr. Sri Sumarni, M.Pd
NIP. 195901011986032001

Koordinator Program Studi

Pendidikan Guru Sekolah Dasar



Dr. Siti Dewi Maharani, M.Pd

NIP. 196012151986032002

Universitas Sriwijaya

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *BUTTON*
BOARD PADA MATERI PENJUMLAHAN DAN
PENGURANGAN SISWA KELAS I di SDN 001 PALEMBANG**

SKRIPSI

Oleh

Deza Marisa

NIM : 06131181924006


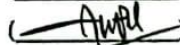
Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Telah diujikan dan lulus pada:

Hari : Selasa

Tanggal : 30 Mei 2023

TIM PENGUJI

- | | | |
|------------|--------------------------------|--|
| 1. Ketua | : Dr. Siti Dewi Maharani, M.Pd |  |
| 2. Anggota | : Drs. Marwan Pulungan, M.Pd |  |

Palembang, Agustus 2023

Mengetahui,

Koordinator Program Studi PGSD


Dr. Siti Dewi Maharani, M.Pd

NIP. 196012151986032002

Universitas Sriwijaya

PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Deza Marisa

Nim : 06131181924006

Program Studi : Pendedikan Guru Sekolah Dasar

Menyatakan dengan sungguh-sungguh bahwa skripsi yang berjudul "Pengembangan Media Pembelajaran *Button Board* Pada Materi Penjumlahan dan Pengurangan Siswa Kelas I di SDN 001 Palembang" ini adalah benar-benar karya saya sendiri dan saya tidak melakukan penjiplakan atau pengutipan dengan cara yang tidak sesuai dengan etika keliruan yang berlaku sesuai dengan peraturan menteri nasional Indonesia nomor 17 tahun 2010 tentang pencegahan dan penanggulangan plagiat di perguruan tinggi. Apabila dikemudian hari, ada pelanggaran yang ditemukan dalam skripsi ini dan/atau ada pengakuan dari pihak lain terhadap keaslian karya ini, saya bersedia menanggung sanksi yang dijatuhkan kepada saya.

Demikianlah pernyataan ini dibuat dengan sungguh-sungguh tanpa pemaksaan dari pihak manapun.

Palembang, Agustus 2023

Yang membuat pernyataan,



Deza Marisa

NIM. 06131181924006

v

PERSEMBAHAN DAN MOTTO

Segala puji dan syukur atas rahmat serta kasih sayang Allah SWT yang telah meridhoi saya, atas izin Allah SWT dan doa kedua orang tua saya Alhamdulillah skripsi ini dapat terselesaikan. Dengan segala rasa syukur, hormat dan kasih sayang saya persembahkan skripsi ini kepada :

1. Kedua orang tua saya tercinta, Bapak Kgs. Idris dan Ibu Mariam yang selalu mendoakan yang terbaik dan memberikan semangat kepada saya dan tidak pernah lelah mendidik saya untuk masa depan kita yang lebih baik.
2. Saudara tersayang, Nyayu Marista yang selalu memberikan motivasi dan bantuan materi untuk saya menyelesaikan kuliah, Kgs.Ariyansyah dan Risma Febiana yang selalu memberikan semangat sekaligus mendo'akan semua hal baik untuk saya.
3. Ibu Dr. Siti Dewi Maharani, M.Pd. Selaku dosen pembimbing skripsi sekaligus dosen pembimbing akademik yang banyak sekali berpartisipasi dalam proses pembuatan skripsi dan sekaligus koordinator Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar yang mendedikasikan kemudahan dan kelancaran administrasi selama penulisan skripsi ini.
4. Bapak Drs. Marwan Pulungan, M.pd selaku dosen penguji sidang skripsi yang telah menguji serta memberikan arahan untuk hasil skripsi yang saya buat lebih baik.
5. Septianti, Rena Amelia, Dyah Handayani, Annisya Shabrina yang sangat membantu saya dalam penyusunan skripsi ini
6. Rona, Dwik, Nadya, Nurlita, Salwah, Uland, Hafifah, Putri L, Erinza, Balqis dan Mona sahabat seperjuangan S.PD
7. Almamater Universitas Sriwijaya dan HMPD yang selalu saya banggakan.

MOTTO

“Tetaplah berbuat baik meskipun kamu tidak diperlakukan dengan baik, serta ikhlas lah dalam menerima takdir Allah”

Universitas Sriwijaya

PRAKATA

Skripsi dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran *Button Board* Pada Materi Penjumlahan dan Pengurangan Siswa Kelas I di SDN 001 Palembang” disusun untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.) pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Sriwijaya. Dalam mewujudkan skripsi ini, penulis telah mendapatkan bantuan dari berbagai pihak.

Oleh sebab itu, penulis mengucapkan terima kasih kepada Ibu Dr. Siti Dewi Maharani, M.Pd. sebagai pembimbing atas segala bimbingan yang telah diberikan dalam penulisan skripsi ini. Penulis juga mengucapkan terima kasih kepada Bapak Dr. Hartono, M.A. selaku Dekan FKIP Unsri, Ibu Prof. Dr. Sri Sumarni, M.Pd. selaku Ketua Jurusan Pendidikan, Ibu Dr. Siti Dewi Maharani, M.Pd. selaku Koordinator Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar yang telah memberikan kemudahan dalam pengurusan administrasi selama penulisan skripsi ini. Ucapan terima kasih juga ditujukan kepada Ibu Vina Amilia Suganda, M.Pd sebagai anggota penguji yang telah memberikan sejumlah saran untuk perbaikan skripsi ini. Lebih lanjut penulis juga mengucapkan terima kasih kepada seluruh dosen, orang tua penulis dan seluruh orang yang telah memberikan bimbingan, bantuan dan dukungannya selama penulis mengikuti perkuliahan.

Akhir kata, semoga skripsi ini dapat bermanfaat untuk pembelajaran bidang studi Sekolah Dasar dan pengembangan ilmu pengetahuan, teknologi, dan seni.

Palembang, Agustus 2023

Penulis,



Deza Marisa

NIM. 06131181924006

vii

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PERSETUJUAN SKRIPSI.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN SKRIPSI.....	iii
HALAMAN PENGESAHAN TIM PENGUJI.....	iv
PERNYATAAN.....	v
PERSEMBAHAN.....	vi
PRAKATA.....	vii
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL.....	xi
DAFTAR GAMBAR.....	xii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiii
ABSTRAK.....	xiv
ABSTRACT.....	
BAB 1 PENDAHULUAN.....	
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Batasan Masalah.....	3
1.3 Rumusan Masalah.....	4
1.4 Tujuan Penelitian.....	4
1.5 Manfaat Penelitian.....	4
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	6
2.1 Penelitian Pengembangan.....	6
2.1.1 Pengertian Pengembangan.....	6

2.1.2	Macam-macam model pengembangan	8
2.2	Media Pembelajaran	8
2.2.1	Pengertian Media Pembelajaran	8
2.2.2	Klasifikasi Media Pembelajaran	9
2.2.3	Manfaat Media Pembelajaran	11
2.2.4	Fungsi Media Pembelajaran	11
2.3	Pengertian Button Board	12
2.3.1	Manfaat Button Board	12
2.4	Penjumlahan dan Pengurangan	13
2.4.1	Penjumlahan	13
2.4.2	Pengurangan	13
2.5	Penelitian Relevan	13
2.6	Kerangka Berpikir	14
BAB III METODOLOGI PENELITIAN		
3.1	Jenis Penelitian	17
3.2	Subjek Penelitian	18
3.3	Waktu dan Tempat Penelitian	18
3.4	Prosedur Penelitian	18
3.4.1	Analyze	19
3.4.2	Design	19
3.4.3	Development	19
3.4.4	Implementation	20
3.4.5	Evaluation	20
3.5	Teknik Pengumpulan Data	21
3.5.1	Lembar Validasi	20
3.5.2	Angket	21
3.5.3	Wawancara	21
3.5.4	Dokumentasi	22
3.6	Instrumen Penelitian	22
3.6.1	Instrumen Validasi Ahli	23

3.6.1.1 Instrumen Validasi Ahli Materi	22
3.6.1.2 Instrumen Validasi Ahli Media.....	23
3.6.2 Instrumen Angket Respon Peserta Didik.....	25
3.6.3 Instumen Angket Respon Guru	26
3.7 Teknik Analisis Data	26
3.7.1 Analisis Data Validasi Ahli	27
3.7.2 Analisis Data Angket Respon.....	28
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....	30
4.1 Hasil Penelitian	30
4.1.1 Analyze	30
4.1.2 Design	31
4.1.3 Development.....	33
4.1.4 Implementation	43
4.1.5 Evaluation	48
4.2 Pembahasan produk Media Pemelajaran Button Board Pada Materi Penjumlahan dan Pengurangan di Kelas I SDN 001 Palembang	49
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	51
5.1 Kesimpulan.....	52
5.2 Saran.....	52
DAFTAR PUSTAKA

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Lembar Validasi Ahli Materi	23
Tabel 3.2 Lembar lembar Validasi Ahli Media	24
Tabel 3.3 Angket Respon peserta Didik	25
Tabel 3.4 Angket Respon Guru.....	26
Tabel 3.5 Kriteria Nilai Validasi	27
Tabel 3.6 Kriteria Tingkat Kevalidan	27
Tabel 3.7 Kriteria Penilaian Peserta Didik.....	28
Tabel 3.8 Klasifikasi Kriteria Angket	28
Tabel 4.1 Desain Media Pembelajaran Berbasis Microsoft Word.....	34
Tabel 4.2 Desain Pengembangan media Pembelajaran Secara Manual.....	35
Tabel 4.3 Hasil Validasi oleh Ahli Media.....	37
Tabel 4.4 Hasil Validasi Ahli Materi	39
Tabel 4.5 Hasil Revisi Ahli Media dan Ahli Materi	39
Tabel 4.6 Hasil Revisi Ahli Media.....	40
Tabel 4.7 Hasil Revisi Ahli Materi	41
Tabel 4.8 Hasil Angket Respon Peserta Didik Uji Coba Kelompok Kecil.....	44
Tabel 4.9 Hasil Angket Respon Peserta Didik Uji coba Kelompok Besar	46
Tabel 4.10 Hasil Angket raspon Guru.....	47

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Gambar Kerangka Berpikir	16
Gambar 3.1 Model Pengembangan ADDIE.....	18
Gambar 4.1 Dokumentasi Uji Coba kelompok kecil	44

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Usul Judul Skripsi.....	58
Lampiran 2 SK Pembimbing.....	59
Lampiran 3 Surat Izin Penelitian FKIP UNSRI.....	61
Lampiran 4 Surat Izin Penelitian Dinas Pendidikan Sumsel	62
Lampiran 5 Surat Keterangan Sudah Melakukan Penelitian	63
Lampiran 6 Surat Permohonan Validasi Ahli Materi	64
Lampiran 7 Permohonan Validasi Ahli Media	64
Lampiran 8 Lembar Validasi Ahli Media	65
Lampiran 9 Lembar Validasi Ahli Materi.....	69
Lampiran 10 Angket Respon Peserta Didik.....	72
Lampiran 11 Angket respon Guru.....	94
Lampiran 12 Dokumentasi Pelaksanaan Penelitian	95
Lampiran 13 kartu Bimbingan skripsi.....	96
Lampiran 14 Tabel Perbaikan Skripsi.....	100
Lampiran 15 Bukti Perbaikan Skripsi	105
Lampiran 16 Izin Penjilidan	106

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *BUTTON BOARD* PADA MATERI PENJUMLAHAN DAN PENGURANGAN SISWA KELAS I di SDN 001 PALEMBANG

Deza Marisa

06131181924006@student.unsri.ac.id

Dr. Siti Dewi Maharani, M.Pd

Siti_dewi_maharani@fkip.unsri.ac.id

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

ABSTRAK

Pengembangan media pembelajaran *button board* pada materi penjumlahan dan pengurangan siswa kelas I di sdn 001 Palembang bertujuan untuk mengetahui prosedur pembuatan produk, kualitas produk dan kepraktisan produk media pembelajaran yang dikembangkan. Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan dengan model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation dan Evaluation*). Penelitian ini melakukan validasi media dan materi, uji coba kelompok kecil, uji coba kelompok besar dan respon guru terhadap media. Pada validasi ahli media memperoleh persentase nilai 93% dengan kategori “**Sangat Praktis**”, sedangkan untuk validasi ahli materi memperoleh persentase nilai 88,8% dengan kategori “**Sangat Valid**”. Pada uji coba kelompok kecil memperoleh hasil 89%, sedangkan untuk uji coba kelompok besar memperoleh hasil 95% dengan kategori “**Sangat Valid**”. Selanjutnya untuk respon guru terhadap Media pembelajaran *button board* pada materi penjumlahan dan pengurangan siswa kelas I di sdn 001 Palembang memperoleh hasil persentase 92% dengan kategori “**Sangat Valid**”. Dengan demikian produk media pembelajaran *button board* pada materi penjumlahan dan pengurangan siswa kelas I di sdn 001 Palembang sudah layak untuk digunakan guru dan siswa dalam kegiatan belajar mengajar di kelas.

Kata kunci: pengembangan, media *button board*, Penjumlahan dan pengurangan

**DEVELOPMENT OF BUTTON BOARD LEARNING MEDIA
FOR SUMMARY AND REDUCTION MATERIALS OF CLASS
I STUDENTS AT SDN 001 PALEMBANG**

Deza Marisa

06131181924006@student.unsri.ac.id

Dr. Siti Dewi Maharani, M.Pd

Siti_dewi_maharani@fkip.unsri.ac.id

Elementary School Teacher Education Study Program

ABSTRACT

The development of button board learning media on addition and withdrawal material for class I students at 001 Palembang Elementary School aims to find out product procedures, product quality and practicality of the developed learning media products. This study uses research and development methods with the ADDIE model (Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation). This study conducted media and material validation, small group trials, large group trials and the teacher's response to the media. In the media expert validation, a value proportion of 93% was obtained in the "Very Practical" category, while for the material expert validation, the value proportion was 88.8% in the "Very Valid" category. In the small group trial it obtained 89% results, while for the large group trial it obtained 95% results in the "Very Valid" category. Furthermore, for the teacher's response to the Media learning keyboard on the material for addition and withdrawal of grade I students at SDN 001 Palembang, the proportion of 92% was obtained in the "Very Valid" category. Thus the product of button board learning media in the material for addition and withdrawal of class I students at SDN 001 Palembang is suitable for use by teachers and students in teaching and learning activities in class.

Keywords: *development, button board media, addition and subtraction.*

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pembelajaran merupakan proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar berdasarkan Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional. Menurut Haryati (2017) menemukan pembelajaran ialah perubahan afektif dan kognitif yang berlangsung relatif lama dengan rancangan. Dengan kata lain, pembelajaran ialah suatu proses komunikasi transfer ilmu yang dilakukan oleh pendidik yaitu guru kepada peserta didik berorientasi pada tujuan.

Teknologi dapat membuat pembelajaran menjadi lebih mudah dipahami oleh siswa. Salah satu pembelajaran yang dapat dipermudah dengan pemanfaatan alat teknologi di masa sekarang yaitu pembelajaran matematika. Matematika adalah ilmu yang berkaitan dengan kehidupan kita sehari-hari. Di mana matematika adalah ilmu yang di dalamnya terkait angka-angka, hitung-hitungan, bernalar dan lain sebagainya. Guru sebagai pendidik dan peserta didik sebagai siswa dapat diwujudkan dengan interaksi mengajar dan belajar atau proses belajar. Agar pembelajaran berjalan dengan baik, guru merencanakan pengajarannya kegiatan secara sistematis (Siti Dewi Maharani., dkk 2022: 393).

Melihat begitu pentingnya matematika bagi kehidupan kita sehari-hari, pembelajaran matematika dimasukkan ke dalam semua jenjang pendidikan di Indonesia mulai dari sekolah dasar hingga universitas (Rahmayani, 2020). Di tingkat sekolah dasar, siswa akan mulai diajarkan mengenal bilangan dalam satuan, puluhan, ratusan, dan ribuan. Setelah itu, siswa akan mempelajari operasi aritmatika,

penjumlahan, pengurangan, perkalian, dan pembagian, serta materi pembelajaran matematika lainnya.

Pelajaran Matematika di tingkat sekolah dasar merupakan pembelajaran yang ditakutkan oleh sebagian besar siswa karena dianggap sangat sulit. Salah satu kesulitan siswa dalam pembelajaran matematika adalah kesulitan belajar dalam berhitung matematika atau yang biasa disebut juga diskalkulia (*dyscalculia*). Kesulitan belajar berhitung matematika ini masih banyak ditemukan di sekolah dasar di mana salah satu penyebab dari hal ini adalah cara penyampaian seorang guru yang dianggap monoton oleh siswa (Syahputri, 2018). Belajar dilakukan dan diarahkan untuk mencapai tujuan tertentu yang telah dirumuskan sebelum pembelajaran tersebut dilakukan. Dari proses belajar maka diperoleh hasil belajar yang dicapai peserta didik dengan mengarah ke tujuan pengajaran yang sudah dilakukan oleh guru (Rika Wiani., dkk 2022: 138).

Media pembelajaran merupakan komponen penting untuk menyampaikan materi abstrak menjadi lebih konkret kepada peserta didik (Budiman, 2016). Meskipun begitu, penggunaan media di sekolah masih kurang karena sebagian besar guru mengajar dengan buku. Bahkan, guru sekolah dasar biasanya menggunakan media pembelajaran berupa buku, gambar, benda-benda, dan lingkungan (Saputri, dkk., 2018). Pembelajaran haruslah memiliki kondisi yang interaktif, inspiratif, menyenangkan serta dapat memotivasi siswa untuk berpartisipasi dalam proses pembelajaran dan memberikan ruang bagi kreatifitas dan kemandirian berdasarkan bakat dan minat peserta didik (Jessy Ria S., dkk 2022: 122).

Media pembelajaran yang kurang variatif menyebabkan peserta didik kurang antusias dalam belajar. Media pembelajaran efektif adalah yang memudahkan peserta didik dalam memahami materi pembelajaran, meningkatkan motivasi belajar dan keaktifan 2 peserta didik (Alannasir, 2016). Dengan begitu, media pembelajaran perlu disesuaikan dengan kebutuhan dan karakteristik peserta didik.

Berdasarkan hasil observasi peneliti pada saat magang di SDN 001 Palembang diketahui bahwa pada kelas I, peneliti melihat masih banyak peserta didik yang

berhitung menggunakan jari. Selain itu, peneliti juga melakukan wawancara secara tidak terstruktur kepada guru kelas I SDN 001 Palembang, bahwa ada beberapa peserta didik yang belum bisa berhitung. Di SDN 001 Palembang sudah menggunakan media pembelajaran, namun media pembelajaran di SDN 001 Palembang sudah menggunakan teknologi, seperti laptop dan proyektor yang sulit digunakan oleh peserta didik kelas rendah. Oleh karena itu, peneliti tertarik untuk mengembangkan suatu media secara nyata yang dapat mempermudah peserta didik dalam berhitung. Adapun kajian terdahulu yang relevan dari hasil penelitian yang dilakukan oleh dilakukan oleh *Auliya Robiah Adawiyah dengan judul “Pengembangan media pembelajaran kartu domino pada pembelajaran matematika materi operasi perkalian siswa sekolah dasar”* Penelitian ini diuji cobakan kepada siswa kelas IV SDN Jelambar Baru. Berdasarkan hasil lembar validasi yang telah diujikan mendapat persentase sebesar 90,7% sangat valid untuk dimanfaatkan siswa. Pada hasil lembar validasi media yang sudah diujikan mendapat persentase sebesar 83,3% sangat layak untuk digunakan siswa. hasil efisiensi kartu domino sebanyak 89%. Adapun hasil lembar penilaian kepraktisan dari respon guru sebanyak 74,6%.

Berdasarkan uraian di atas peneliti tertarik untuk mengangkat judul penelitian **“Pengembangan Media Pembelajaran *Button Board* Pada Materi Penjumlahan Dan Pengurangan Siswa Kelas I di SDN 001 Palembang”**. Dengan adanya media pembelajaran ini diharapkan peserta didik dapat meningkatkan semangat dan ketertarikan untuk mengikuti pembelajaran matematika khususnya penjumlahan dan pengurangan di kelas I.

1.2 Batasan Masalah

Dari identifikasi masalah diatas, perlu adanya batasan masalah agar masalah dalam penelitian terarah sehingga dalam penelitian ini dibatasi pada :

1. Peneliti membatasi penelitian pada pengembangan media pembelajaran *button board* pada materi penjumlahan dan pengurangan di kelas I SD ditinjau dari minat peserta didik.
2. Implementasi produk dibatasi pada uji kevalidan, respon peserta didik dan guru.

1.3 Rumusan Masalah

Dari penjelasan latar belakang di atas yang menyoroti masalah dalam penelitian ini sebagai berikut :

1. Bagaimana kepraktisan mengembangkan media pembelajaran *button board* pada materi penjumlahan dan pengurangan bagi peserta didik di kelas I?
2. Bagaimana kevalidan materi penjumlahan dan pengurangan dalam media pembelajaran *button board* pada siswa kelas I?

1.4 Tujuan Penelitian

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

1. Untuk mengembangkan media pembelajaran *button board* pada materi penjumlahan dan pengurangan siswa kelas I.
2. Untuk mengetahui kepraktisan dan kevalidan media pembelajaran *button board* pada materi penjumlahan dan pengurangan siswa kelas I.

1.5 Manfaat Penelitian

1. Bagi Peneliti

Dapat menambah wawasan dan pengetahuan peneliti mengenai pengembangan media pembelajaran *button board* pada materi penjumlahan dan pengurangan siswa kelas I dan Peneliti dapat menggunakannya ketika peneliti sudah mengajar nantinya.

2. Bagi Program Studi

Penelitian ini dapat berguna untuk menambah pengetahuan serta wawasan dan hasil dari penelitian ini bisa menjadi referensi untuk penelitian selanjutnya terutama yang berkaitan dengan pengembangan media pembelajaran *button board*.

3. Bagi Sekolah

Dapat menjadi sebuah refensi baru terkait media atau bahan ajar baru yang bisa digunakan sekolah dan para guru untuk mempermudah mendidik para peserta didik di dalam pembelajaran.

4. Bagi Peserta didik

Peneliti berharap penelitian ini dapat menambah keaktifan sisiwa dalam belajar dan mempermudah peserta didik dalam berhitung

5. Bagi Guru

Dapat mempermudah guru dalam mengajari peserta didik dalam berhitung dan membuat pembelajaran lebih kreatif.

DAFTAR PUSTAKA

- Ainin, M. (2013). *Penelitian pengembangan dalam pembelajaran bahasa Arabi. OKARA: Jurnal Bahasa dan Sastra*, 7(2).
- Alannasir, W. (2016). *Pengaruh penggunaan media animasi dalam pembelajaran IPS terhadap motivasi belajar siswa kelas IV SD Negeri Mannuruki. Journal of EST*. 2(2): 81-90
- Alfianika, Ninit. (2018). *Buku Ajar Metode Penelitian Pengajaran Bahasa Indonesia. Yogyakarta: Deepublish*.
- Budiman, H. (2016). *Penggunaan media visual dalam proses pembelajaran. Al Tadzkiyyah: Jurnal Pendidikan Islam*.7:171-182.
- Cahyadi, R. A. H., (2019) *Pengembangan Bahan Ajar Berbasis ADDIE Model. Islamic Education Journal*. 3(2):36-37.
- Dikemjur. (2003). *Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional*. Jakarta: Kemdikbud.
- Daryanto. (2016). *Media Pembelajaran . Yogyakarta: Penerbit Gava Media*.
- Egok, A. S., & Hajani, T. J., (2018) *Pengembangan Multimedia Interaktif pada Pembelajaran IPA Bagi Siswa Sekolah Dasar Kota Lubuk Linggau. Jurnal of Elementary School*. 1(2):142-145)
- Fatirul, A. N., & Walujo, D. A. (2022). *Metode Penelitian Pengembangan Bidang Pembelajaran (Edisi Khusus Mahasiswa Pendidikan dan Pendidik)*. Pascal Books.

- Fitri, A. C., (2022) *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Smart Apps Creator Pada Tema Makanan Sehat Kelas V SD Negeri 104 Palembang*. Skripsi. Indralaya. FKIP Universitas Sriwijaya.
- Hidayat, Fitri., (2021) *Model Addie (Analysis, Design, Development, Implementation And Evaluation) Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam*. Jurnal Inovasi Pendidikan Agama Islam. 1(1):29
- Kustandi, C., & Darmawan, D. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran Konsep & Aplikasi Pengembangan Media Pembelajaran bagi Pendidik di Sekolah dan Masyarakat*. Jakarta: Prenada Media.
- Limbong, A. Z., Ngazizah, N., & Suyoto, S. (2022). *Meningkatkan Problem Solving dan Keaktifan Siswa Pada Materi Penjumlahan dan Pengurangan Pecahan Menggunakan Metode Permainan Dengan Kartu Domino Kelas V*. Jurnal Pendidikan Dasar, 3(2), 30-36.
- Maharani, SD, Husin, A., & Pulungan, M. (2022). *Pengaruh Desain Pembelajaran Out Class Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Pada Pembelajaran IPS Siswa Kelas IV Sekolah Dasar*. Al Ibtida: Jurnal Pendidikan Guru MI , 9 (2), 392-401.
- Mumpuni, A., & Supriyanto, A. (2020). *Pengembangan Kartu Domino Sebagai Media Pembelajaran Kosakata bagi Siswa Kelas V Sekolah Dasar*. Sekolah Dasar: Kajian Teori Dan Praktik Pendidikan, 29(1), 88-101.
- Ningrum, E. (2016) *Pengembangan Sumber Daya Manusia Bidang Pendidikan*. Jurnal geografi Gea
- Perwita, D. P., & Kandika, P. S. (2019). Analisis Model Pengembangan Bahan Ajar (4d, Addie, Assure, Hannafin Dan Peck).

- Prayetno, R. (2008). *Pembuatan Media Pembelajaran Math Scrabble Dengan Visual Basic Di Sekolah Dasar* (Doctoral Dissertation, University of Muhammadiyah Malang).
- Putra, D. D., Okilanda, A., Arisman, A., Lanos, M. E. C., Putri, S. A. R., Fajar, M., ... & Wanto, S. (2020). *Kupas Tuntas Penelitian Pengembangan Model Borg & Gall. Wahana Dedikasi: Jurnal PkM Ilmu Kependidikan*, 3(1), 46-55.
- Rahardjo, M. (2011). *Metode pengumpulan data penelitian kualitatif*.
- Rahma, F. I. (2019, Desember). *Media Pembelajaran (Kajian Terhadap Langkah-Langkah apemilihan Media dan Implementasinya Dalam Pembelajaran Bagi Anak Sekolah Dasar)*. *PANCAWAHANA: Jurnal Studi Islam*, XIV, 87-99.
- Ramadhani, F. N., Widiastuti, T., Ningrum, N. I., & Pratiwi, U. (2022). *Sosialisasi Penggunaan Button Board Media Pembelajaran Berbasis Digital Bagi Peserta Didik Tunagrahita SLB Muhammadiyah Purworejo*. *JURNAL TEPAT: Teknologi Terapan untuk Pengabdian Masyarakat*, 5(1), 15-25.
- Rayanto, Y. H., & Sugianto. (2020) *Penelitian Pengembangan Model ADDIE dan R2D2 : Teori dan Praktek*. Pasuruan: Lembaga Academic & Research Institute.
- Samfitri, JR, Maharani, SD, & Gandi, I. (2022). *Model Pembelajaran Problem Based Learning Dalam Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV Pada Pelajaran Matematika Sdn 11 Merapi Barat*. *Jurnal Inovasi Sekolah Dasar* , 8 (2), 121-136.
- Saputra, T. F., & Mampouw, H. L. (2022, Januari). *Pengembangan Pembelajaran Bermedia Powtoon Untuk Materi Sistem Persamaan Linier Dua Variabel*. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, VI, 314-328.

- Saputri, D. Y., Rukayah., & Indriayu, M. (2018). *Need assessment of interactive multimedia based on game in elementary school : a challenge into learning in 21st century. International Journal of Education Research Review*.3(3): 1- 8
- Sugiyono. (2020). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung:
- Suryani, N., Setiawan, A., & Putra, A. (2018). *Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Tanujaya, C. (2017). Perancangan Standart Operational Procedure Produksi Pada Perusahaan Coffeein. *Jurnal Manajemen Dan Start-Up Bisnis*, 2(1), 90-95.
- Pribadi, B. A. (2017). *Media dan Teknologi dalam Pembelajaran*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Sapri, J., Agustriana, N., & Kusumah, R. G. T. (2019, April). The Application of Dick and Carey Learning Design toward Student's Independence and Learning Outcome. In *International Conference on Educational Sciences and Teacher Profession (ICETeP 2018)* (pp. 218-222). Atlantis Press.
- Wiani, R., Maharani, SD, & Susanto, R. (2022). *Hasil Belajar Peserta Didik Tentang Keragaman Budaya di Indonesia Menggunakan Model Quantum Learning Pada Kelas IV SD Negeri 118 Palembang*. *Jurnal Inovasi Sekolah Dasar* , 8 (2), 137-145.
- Widiastuti, E. (2018). *Meningkatkan Hasil Belajar Dan Keaktifan Siswa Dalam Materi Penjumlahan Dan Pengurangan Bilangan Sampai Angka 20 Dengan Menggunakan Permainan Bola Keranjang Siswa Kelas 1 Sd Negeri Kaliangkrik I*. *e-Jurnal Mitra Pendidikan*, 2(11), 1323-1336.