

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN PAKABI (PAPAN
KANTONG BILANGAN) MATERI NILAI TEMPAT BILANGAN UNTUK
SISWA KELAS II SD NEGERI TIRON 4**

SKRIPSI

Diajukan Untuk Memenuhi Sebagian Syarat Guna
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)
Pada Prodi PDSD FKIP UN PGRI Kediri



OLEH :

PITA WULANDARI

NPM: 2114060106

**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN (FKIP)
UNIVERSITAS NUSANTARA PGRI KEDIRI**

2025

HALAMAN PERSETUJUAN

Skripsi oleh :

PITA WULANDARI

NPM. 2114060106

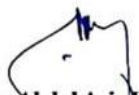
Judul :

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN PAKABI (PAPAN
KANTONG BILANGAN) MATERI NILAI TEMPAT BILANGAN UNTUK
SISWA KELAS II SD NEGERI TIRON 4**

Telah disetujui untuk diajukan Kepada
Panitia ujian/Sidang Skripsi Prodi PGSD
FKIP UN PGRI KEDIRI

Tanggal : 26 Juni 2025

Dosen Pembimbing I


Dr. Abdul Aziz Hunaifi, MA.
NIDN. 0704078402

Dosen Pembimbing II


Frans Aditia Wiguna, M.Pd.
NIDN. 0719048206

HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi oleh :

PITA WULANDARI

NPM. 2114060106

Judul :

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN PAKABI (PAPAN
KANTONG BILANGAN) MATERI NILAI TEMPAT BILANGAN UNTUK
SISWA KELAS II SD NEGERI TIRON 4**

Telah dipertahankan di depan panitia Ujian/Sidang Skripsi

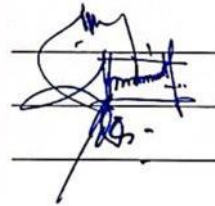
Prodi PGSD FKIP UN PGRI KEDIRI

Pada tanggal : 17 JULI 2025

Dan Dinyatakan Telah Memenuhi Persyaratan

Panitia Penguji :

1. Ketua : Dr. Abdul Aziz Hunaifi, MA.
2. Penguji I : Muhamad Basori, S.Pd. I., M.Pd.
3. Penguji II : Frans Aditia Wiguna, M.Pd.



Mengetahui,

Dekan FKIP



PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah saya,

Nama : Pita Wulandari

Jenis Kelamin : Perempuan

Tempat/Tgl. Lahir : Nganjuk, 05 November 2002

NPM : 2114060106

Fak/Jur/Prodi : FKIP/S1 PGSD

Menyatakan dengan sebenarnya, bahwa dalam Skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu perguruan tinggi, dan sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya tulis atau pendapat yang pernah di terbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara sengaja dan tertulis diacu dalam naskah ini dan di sebutkan dalam daftar pustaka.

Kediri, 26 Juni 2025

Yang Menyatakan



PITA WULANDARI

NPM. 2114060106

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

MOTTO

“Allah tidak mengatakan hidup ini mudah. Tetapi Allah berjanji, bahwa sesungguhnya kesulitan ada kemudahan”.

(QS. Al-Insyirah : 5-6)

“orang lain tidak akan bisa paham *struggle* dan masa sulit nya kita yang mereka ingin tahu hanya bagian *succes stories*. Berjuanglah untuk diri sendiri walaupun gak ada yang tepuk tangan. Kelak diri kita dimasa depan akan sangat bangga dengan apa yang kita perjuangkan hari ini, tetap berjuang ya!”

PERSEMBAHAN

Alhamdulillah Rabbil Aalamin, sujud serta rasa syukur kepada Allah SWT. Terimakasih atas karunia-Mu yang telah memberikan kemudahan dan kelancaran sehingga skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik.

Halaman motto dan persembahan ini diajukan sebagai tanda penghargaan kecil dan ucapan terimakasih kepada orang-orang istimewa dalam hidup saya.

Yang pertama, karya tulis ini saya persembahkan kepada kedua orang tua saya yang saya sayangi dengan setulus hati, sekaligus saya ucapkan banyak terimakasih karena selalu mendoakan setiap proses putri kecilmu yang sudah dewasa ini.

Selanjutnya, skripsi ini juga saya persembahkan kepada pihak-pihak lain yang tidak dapat disebutkan satu persatu, yang telah membantu menyelesaikan skripsi ini.

Terimakasih banyak untuk semuanya yang seraya memotivasi dan membantu dalam perjuangan ini.

ABSTRAK

Pita Wulandari : Pengembangan Media Pembelajaran PAKABI (Papan Kantong Bilangan) Materi Nilai Tempat Bilangan Untuk Siswa Kelas II SD Negeri Tiron 4.

Kata kunci : Media pembelajaran, Nilai Tempat Bilangan, Matematika.

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh hasil observasi dan wawancara. Berdasarkan kegiatan pembelajaran matematika materi nilai tempat bilangan di SD Negeri Tiron 4 Kabupaten Kediri, bahwa guru masih menggunakan metode ceramah dan tanya jawab yang hanya terpaku pada buku paket dan LKS. Waktu pembelajaran berlangsung guru kurang memanfaatkan media pembelajaran dalam menyampaikan materi, sehingga siswa kurang tertarik dengan pembelajaran matematika dan mengakibatkan siswa kurang memahami materi dan hasil belajar siswa kurang maksimal.

Jumlah siswa kelas II di SD Negeri Tiron 4 Sebanyak 21 siswa. Dari 21 siswa yang ada di kelas II hanya 7 siswa yang mendapatkan nilai cukup tinggi di atas KKTP dan 14 siswa masih terdapat kendala dalam proses pembelajaran. Nilai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) dibawah nilai minimum yaitu rata-rata dibawah 75. Guru kurang maksimal dalam menggunakan media pembelajaran. Rumusan masalah dari penelitian ini meliputi kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan media pembelajaran PAKABI (Papan Kantong Bilangan) pada materi nilai tempat bilangan untuk siswa kelas II SD Negeri Tiron 4.

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan media pembelajaran PAKABI (Papan Kantong Bilangan) pada materi nilai tempat bilangan. Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan (*Research and Development*) yang menggunakan model ADDIE, model ini ada 5 tahapan yaitu, (1) Analisis, (2) Desain, (3) Pengembangan, (4) Penerapan, (5) Evaluasi. Subjek penelitian ini siswa kelas II SD Negeri Tiron 4. Pada penelitian ini menggunakan uji coba terbatas dan uji coba luas. Penelitian ini menggunakan 2 teknik analisis data yaitu data kualitatif dan data kuantitatif. Analisis data kualitatif diperoleh dari validasi media dan validasi materi. Sedangkan analisis data kuantitatif diperoleh dari hasil skor validasi media dan validasi materi.

Pengembangan ini menghasilkan sebuah produk berupa media pembelajaran PAKABI (Papan Kantong Bilangan). Simpulan dari hasil penelitian ini adalah (1) Media PAKABI (Papan Kantong Bilangan) dinyatakan sangat valid dan dapat digunakan di Sekolah Dasar karena memperoleh hasil validasi media sebesar 82% dan hasil validasi materi memperoleh skor sebesar 95% dengan rata-rata sebesar 88,5%. (2) Media PAKABI (Papan Kantong Bilangan) dinyatakan sangat praktis karena memperoleh rata-rata skor sebesar 94% yang didapatkan dari angket respon guru dan angket respon siswa terbatas. (3) Media PAKABI (Papan Kantong Bilangan) dinyatakan sangat efektif karena memperoleh hasil ketuntasan 83% pada uji coba terbatas dan 86% pada uji coba luas.

KATA PENGANTAR

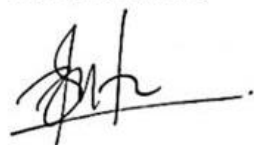
Puji syukur kami panjatkan kehadirat Allah Tuhan Yang Maha Kuasa, karena hanya atas perkenan-Nya penyusunan skripsi ini dapat diselesaikan. Skripsi dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran PAKABI (Papan Kantong Bilangan) Materi Nilai Tempat Bilangan Untuk Siswa Kelas II SD Negeri Tiron 4” ini ditulis guna memenuhi syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan, pada Prodi PGSD FKIP UN PGRI Kediri. Pada kesempatan ini diucapkan terimakasih dan penghargaan yang setulus-tulusnya kepada :

1. Dr. Zainal Arifin, M.Pd, selaku Rektor Universitas Nusantara PGRI Kediri.
2. Dr. Agus Widodo, M.Pd, selaku Dekan FKIP Universitas Nusantara PGRI Kediri.
3. Bagus Amirul Mukmin, M.Pd, selaku Kaprodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar.
4. Abdul Aziz Hunaifi, M.A, selaku Dosen Pembimbing I yang selalu memberikan bimbingan dan pengarahan demi terselesainya penyusunan skripsi ini.
5. Frans Aditia Wiguna, M.Pd, selaku Dosen Pembimbing II yang selalu memberikan bimbingan dan pengarahan demi terselesainya penyusunan skripsi ini.
6. Segenap Bapak dan Ibu dosen Pendidikan Guru Sekolah Dasar, yang telah memberikan banyak bekal ilmu pengetahuan serta pengalaman berharga yang tentunya sangat berguna bagi saya nanti.
7. Linda Dwiyanti, M.Pd, selaku validator ahli media.
8. Widi Wulansari, M.Pd, selaku validator ahli materi.
9. Eka Wijayanti, S.Pd, selaku Kepala Sekolah SD Negeri Tiron 4 yang telah memberi izin untuk penelitian.
10. Richo Yuniarto, S.Pd, selaku guru kelas II SD Negeri Tiron 4 yang telah meluangkan waktu untuk penelitian.
11. Siswa-siswi kelas II SD Negeri Tiron 4, terima kasih atas kerja sama selama penelitian ini berlangsung.

12. Kepada kedua orang tua dan keluarga terdekat yang selalu memberikan do'a dan dukungan dengan sepenuh hati.
13. Sahabat saya yang telah memberikan semangat dan mensupport dalam menyelesaikan skripsi ini.
14. Saya ucapkan terima kasih juga saya sampaikan kepada pihak-pihak lain yang tidak dapat disebutkan satu persatu, yang telah banyak membantu menyelesaikan skripsi ini.
15. Terakhir, terima kasih kepada wanita sederhana yang memiliki impian besar, namun terkadang sulit untuk di mengerti isi kepalanya, yaitu penulis diriku sendiri Pita Wulandari. Terima kasih sudah berusaha keras untuk menyakinkan dan menguatkan diri sendiri bahwa kamu bisa dan dapat menyelesaikan studi ini sampai selesai. Berbahagialah selalu dengan dirimu sendiri. Rayakan kehadiranmu sebagai berkah di mana pun kamu menginjakkan kaki. Jangan sia-siakan usahamu dan doa-doa yang kamu langitkan setiap malam demi kedua orang tuamu. Semoga langkah kebaikan selalu menyertaimu, dan semoga Allah selalu meridhai setiap langkah dan perjalananmu dalam lindungan-Nya. Amin Yarabbal Alamin.

Disadari bahwa skripsi ini masih banyak kekurangan, maka diharapkan tegur sapa, kritik, dan saran-saran, dari berbagai pihak. Akhirnya, disertai harapan semoga skripsi ini ada manfaatnya bagi kita semua, khususnya bagi dunia pendidikan, meskipun hanya ibarat setitik air bagi samudra luas.

Kediri, 26 Juni 2025



PITA WULANDARI

NPM. 2114060106

DAFTAR ISI

HALAMAN PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
PERNYATAAN.....	iv
MOTTO DAN PERSEMBAHAN.....	v
ABSTRAK	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
BAB 1	1
PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Penelitian	1
B. Batasan Masalah	5
C. Rumusan Masalah.....	5
D. Tujuan Penelitian.....	5
E. Manfaat Penelitian	6
F. Sistematika Penulisan	7
BAB II	9
LANDASAN TEORI.....	9
A. Kajian Penelitian Terdahulu	9
B. Kajian Teori	10
1. Hakikat Media Pembelajaran	10
2. Hakikat Media PAKABI (Papan Kantong Bilangan).....	13
3. Hakikat Nilai Tempat Bilangan.....	15
4. Hakikat Matematika Di Sekolah Dasar Kelas II	17
C. Kerangka Berfikir	20
BAB III.....	22
METODE PENELITIAN	22

A. Model Pendekatan Pengembangan	22
B. Prosedur Pengembangan	23
1. Analisis (<i>Analysis</i>)	23
2. Perancangan (Design)	23
3. Pengembangan (Development)	24
4. Implementasi (implementation)	25
5. Evaluasi (evaluation).....	25
C. Desain Pengembangan	25
D. Tempat Dan Waktu Pengembangan	26
1. Tempat Pengembangan	26
2. Waktu Pengembangan	26
E. Instrumen Penelitian	27
1. Pedoman Wawancara	27
2. Pedoman Observasi	28
3. Lembar Angket Validasi	28
4. Lembar Angket Respon Guru dan Siswa	29
5. Tes (Lembar Soal Evaluasi)	31
F. Teknik Pengumpulan Data	31
G. Teknik Analisis Data	32
1. Kevalidan	32
2. Kepraktisan	33
3. Keefektifan	34
H. Metode, Uji Coba, Dan Validasi Produk	35
1. Metode.....	35
2. Uji Coba Produk.....	35
3. Validasi Produk	36
I. Norma Pengujian	36
1. Kevalidan	37
2. Kepraktisan	37
3. Keefektifan	37
BAB IV	38

HASIL DAN PEMBAHASAN	38
A. Data Produk Hasil Pengembangan	38
1. Analisis.....	38
2. Desain Akhir	39
3. Pengembangan	40
B. Data Uji Coba	44
1. Uji Coba Terbatas.....	44
2. Uji Coba Luas	48
C. Analisis Data	50
1. Analisis Data Kevalidan.....	50
2. Analisis Data Kepraktisan.....	51
3. Analisis Data Keefektifan	51
D. Revisi Produk.....	51
1. Validator	52
2. Pengguna (Guru Kelas II)	52
E. Kajian Produk Akhir	53
1. Spesifikasi Media	53
2. Faktor Pendukung dan Penghambat Implementasi Media.....	55
BAB V.....	56
PENUTUP.....	56
A. Simpulan	56
B. Saran.....	57
DAFTAR PUSTAKA.....	58
LAMPIRAN.....	61

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Capaian Pembelajaran Matematika Kelas II	19
Tabel 2. 2 Tujuan Pembelajaran Matematika Kelas II	19
Tabel 3. 1 Waktu penelitian dan Pengembangan.....	26
Tabel 3. 2 Pedoman Wawancara.....	27
Tabel 3. 3 Pedoman Observasi	28
Tabel 3. 4 Angket Validasi Ahli Media	28
Tabel 3. 5 Angket Validasi Ahli Materi	29
Tabel 3. 6 Angket Respon Guru	29
Tabel 3. 7 Angket Respon Siswa.....	30
Tabel 3. 8 Kisi-Kisi Soal	31
Tabel 3. 9 Teknik Pengumpulan Data	32
Tabel 3. 10 Kriteria Validitas.....	33
Tabel 3. 11 Kategori Penilaian Kepraktisan	34
Tabel 3. 12 Kategori Penilaian Keefektifan	34
Tabel 4. 1 Desain Media.....	39
Tabel 4. 2 Hasil Angket Validasi Ahli Media	41
Tabel 4. 3 Hasil Angket Validasi Ahli Materi.....	43
Tabel 4. 4 Hasil Angket Respon Guru.....	45
Tabel 4. 5 Hasil Angket Respon Siswa Terbatas	46
Tabel 4. 6 Hasil Soal Evaluasi Uji Coba Terbatas.....	47
Tabel 4. 7 Hasil Angket Respon Siswa Luas.....	49
Tabel 4. 8 Hasil Soal Evaluasi Uji Coba Luas	50
Tabel 4. 9 Saran dan Komentar Para Validator Ahli	52
Tabel 4. 10 Saran dan Komentar Pengguna Guru Kelas II	53

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Contoh Nilai Tempat Bilangan.....	16
Gambar 2. 2 Contoh Nilai Tempat Bilangan.....	16
Gambar 2. 3 Kerangka Berpikir	21
Gambar 3. 1 Tahapan Model ADDIE.....	22
Gambar 3. 2 Tata letak (Layout) Depan Media PAKABI	25
Gambar 3. 3 Tata letak (Layout) Belakang Media PAKABI	26

DAFTAR LAMPIRAN

LAMPIRAN 1 : Lembar Pengajuan Judul	62
LAMPIRAN 2 : Lembar Berita Acara Kemajuan Bimbingan	63
LAMPIRAN 3 : Surat Izin Validasi Media	65
LAMPIRAN 4 : Surat Izin Validasi Materi	66
LAMPIRAN 5 : Lembar Validasi Media	67
LAMPIRAN 6 : Lembar Validasi Materi	69
LAMPIRAN 7 : Perangkat Pembelajaran	72
LAMPIRAN 8 : Lembar Angket Respon Guru	97
LAMPIRAN 9 : Lembar Angket Respon Siswa	99
LAMPIRAN 10 : Lembar Hasil Soal Evaluasi Siswa	103
LAMPIRAN 11 : Surat Pengantar atau Izin Penelitian	115
LAMPIRAN 12 : Surat Keterangan Telah Melakukan Penelitian	117
LAMPIRAN 13 : Surat Pemanfaatan Produk	118
LAMPIRAN 14 : Dokumentasi Kegiatan Penelitian	119
LAMPIRAN 15 : Surat Izin Bebas Plagiasi	122
LAMPIRAN 16 : Bukti Cek Plagiasi	123
LAMPIRAN 17 : Lembar Hasil Angket Kebutuhan Siswa	124
LAMPIRAN 18 : Lembar Hasil Wawancara Observasi	127
LAMPIRAN 19 : Dokumentasi Kegiatan Observasi	129

BAB 1

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penelitian

Matematika merupakan salah satu pelajaran dengan muatan materi beberapa angka yang akan dijumlah, dikurangi atau pengolahan angka dan penggunaan media pembelajaran matematika materi nilai tempat bilangan nantinya akan mempengaruhi beberapa kegiatan pembelajaran (Wiguna Frans, 2024). Definisi tentang matematika menurut (Badriyah et al., n.d. 2020) merupakan salah satu ilmu pengetahuan yang dapat meningkatkan kemampuan berpikir, bernalar dan dapat memecahkan permasalahan sehari-hari di dunia kerja, serta menunjang pengembangan ilmu pengetahuan dan teknologi. Sedangkan menurut (Novita et al., 2017) definisi ini dapat diketahui bahwa matematika memiliki peran dalam penyelesaian masalah sehari-hari manusia bahkan hampir selalu berguna dalam setiap proses pemecahan masalah. Selain itu matematika merupakan jantung perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi. Dengan belajar matematika siswa dapat meningkatkan kemampuan berpikir untuk menentukan setiap keputusan dan berargumentasi dalam penyelesaian masalah sehari-hari di sekolah maupun di lingkungan sekitar (Sartika Ika, 2019). Untuk menjadikan siswa berpikir secara kritis, kreatif, dan aktif maka kegiatan proses pembelajaran yang dilakukan bukan hanya memberikan pengetahuan dan kemampuan yang dibutuhkan saja, tetapi juga membentuk karakter dan sikap siswa yang baik dalam masyarakat.

Suatu proses pembelajaran pasti memiliki tujuan yang harus dicapai oleh siswa. Tujuan pembelajaran tersebut mengarah pada kemampuan siswa dalam memahami proses pembelajaran. Tujuan pembelajaran ini dapat dicapai secara maksimal apabila pembelajaran berjalan secara efektif. Pembelajaran yang efektif adalah pembelajaran yang mampu mengikutsertakan semua siswa secara aktif dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Menurut (Diah Putriningsih & Ain, 2024) bahwa pembelajaran matematika di Sekolah Dasar memiliki tujuan yang harus dicapai oleh siswa yaitu agar siswa dapat menerapkan konsep-konsep matematika untuk memecahkan masalah yang ditemukan dalam lingkungannya ataupun dalam kehidupan sehari-hari.

Tujuan pembelajaran di antaranya adalah materi tersebut dapat menjadi optimal ketika diberikan bantuan berupa media pembelajaran. Berdasarkan kajian teori menurut (Dwi Setyawan, 2020) yang menjelaskan bahwa media pembelajaran dapat dimanipulasi dari berbagai bentuk yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang melibatkan siswa dalam belajar matematika. Atas dasar itu, peneliti mencoba mengembangkan media PAKABI (Papan Kantong Bilangan) pada materi nilai tempat.

Penggunaan media pembelajaran konkrit sangat penting dalam proses pembelajaran karena dapat membantu siswa dalam memahami materi dengan cara yang lebih menarik. Menurut (Sholeh et al., 2022), “Penggunaan media permainan yang mendidik dan menyenangkan dalam kegiatan pembelajaran memang selayaknya digunakan, karena dengan adanya media tersebut siswa akan termotivasi untuk berpartisipasi aktif dalam pembelajaran”. Menurut (Bahan, 2021) “media papan kantong bilangan berfungsi agar mengembangkan daya semangat siswa. Dari pernyataan tersebut dapat diketahui bahwa media permainan edukatif tidak hanya untuk bermain dan bersenang-senang melainkan untuk melatih kemampuan pemahaman serta daya ingat siswa terhadap materi yang telah disampaikan sebelumnya. Sehingga dapat terlihat bahwa fungsi media pembelajaran untuk meningkatkan motivasi siswa untuk belajar dan mendorong yang lebih aktif di kelas, selain itu media PAKABI (Papan Kantong Bilangan) tidak hanya meningkatkan motivasi belajar siswa saja, tetapi juga membantu siswa lebih cepat memahami apa yang telah dipelajari dan meningkatkan minat bakat siswa dalam pembelajaran. Sehingga dengan pemanfaatan media pembelajaran yang tepat, proses belajar mengajar akan menjadi lebih efektif dan menyenangkan.

Media pembelajaran memiliki peran yang dapat membantu siswa dalam mewujudkan potensi diri mereka, khususnya dalam kurikulum merdeka. Kurikulum merdeka menekankan pada pembelajaran yang fleksibel, berbasis minat bakat dan kebutuhan siswa. Menurut (Lestari et al., 2023) dalam kurikulum merdeka, siswa diberikan kebebasan untuk belajar secara mandiri, sehingga mereka merasa bertanggung jawab atas pembelajaran. Dalam hal ini media pembelajaran dapat menjadi sarana yang efektif untuk menciptakan pengalaman belajar siswa.

Kurikulum merdeka sudah ditetapkan sejak 2021 melalui peraturan Mendikbudristek No.12 Tahun 2024, Kurikulum Merdeka ditetapkan secara resmi menjadi kerangka dasar dan struktur kurikulum untuk seluruh satuan pendidikan di Indonesia. Menurut (Iskandar Sofyan, 2023) kurikulum merdeka merupakan rencana pembelajaran yang isinya lebih optimal dan di dalam proses pembelajaran guru mempunyai hak untuk memilih perangkat media pembelajaran dalam menyesuaikan pembelajaran dengan kebutuhan siswa.

SD Negeri Tiron 4 juga menerapkan kurikulum merdeka dalam proses pembelajaran. Nilai tempat bilangan merupakan salah satu materi pelajaran matematika di kelas II. Namun, pada nilai pelajaran matematika lebih rendah dibandingkan mata pelajaran lain, khususnya materi nilai tempat. Hal tersebut dikarenakan siswa kurang menguasai materi nilai tempat bilangan. Berdasarkan hasil observasi pada siswa kelas II SD Negeri Tiron 4, diketahui bahwa pada hasil pembelajaran matematika siswa masih mengalami kesulitan dalam memahami materi nilai tempat bilangan. Dari 21 siswa ada 14 siswa yang masih mendapat nilai di bawah KKTP dan 7 siswa yang mendapatkan nilai cukup tinggi di atas KKTP. Hal ini disebabkan karena kurangnya pemahaman siswa terkait materi yang disampaikan oleh guru. Dari hasil wawancara yang dilakukan terhadap guru kelas II menyampaikan bahwa nilai mata pelajaran matematika kelas II masih banyak di bawah KKTP. Hal ini disebabkan karena proses pembelajaran guru belum optimal. Selain itu, guru hanya menggunakan media konkrit sederhana, buku paket dan LKS dalam menyampaikan materi pembelajaran. Hal tersebut menjadikan siswa kurang memahami materi dan siswa menjadi terpaku pada materi yang terdapat dalam buku paket dan LKS.

Kemudian berdasarkan hasil angket yang peneliti berikan pada siswa kelas II, terdapat 21 siswa menyampaikan bahwa guru pernah menggunakan media pembelajaran di kelas, namun hingga saat ini masih menggunakan media sederhana pada materi nilai tempat bilangan. Berdasarkan hasil angket yang dilakukan, sebagian besar siswa menunjukkan ketertarikan dan siswa setuju dengan adanya media pembelajaran pada materi nilai tempat bilangan. Hal ini dikarenakan bahwa dengan adanya media PAKABI yang dirancang untuk mempermudah siswa dalam memahami konsep nilai tempat secara visual dan interaktif. Selain itu, di SD Negeri

Tiron 4 terdapat permasalahan terkait dengan tidak adanya jaringan internet yang memadai sehingga penggunaan media pembelajaran berbasis digital menjadi terbatas. Situasi ini sangat diperlukan adanya media pembelajaran konkrit yang dapat digunakan secara langsung di kelas tanpa bergantung pada jaringan internet. Oleh karena itu, pengembangan media pembelajaran PAKABI menjadi solusi yang tepat untuk membantu siswa dalam memahami materi nilai tempat bilangan secara langsung melalui alat peraga yang dapat disentuh, sehingga proses pembelajaran dapat berjalan dengan lancar dan menyenangkan.

Peneliti dapat menarik kesimpulan bahwa permasalahannya pada materi nilai tempat bilangan, untuk memudahkan siswa memahami konsep nilai tempat bilangan, dibutuhkan media yang menarik yaitu peneliti memutuskan mengembangkan media PAKABI (Papan Kantong Bilangan) untuk pembelajaran matematika sebagai hasil dari masalah yang disebutkan di atas. Menurut (Lilis Saniah & Pujiastuti, 2021) menjelaskan bahwa dalam pembelajaran siswa dituntut untuk selalu aktif agar hasil pembelajaran bisa lebih baik dan siswa dengan mudah memahami pelajaran, selain itu media tidak hanya dapat membantu siswa memahami dan bersemangat dalam belajar, tetapi juga dapat mencegah siswa dari rasa bosan saat belajar.

Untuk mengatasi masalah tersebut dan mewujudkan pembelajaran matematika yang efektif sesuai tujuan pembelajaran matematika di Sekolah Dasar, salah satunya yaitu dapat dilakukan pengembangan media PAKABI (Papan Kantong Bilangan) yang merupakan media visual dan dapat dilihat oleh mata secara langsung dan media ini berupa papan permainan yang memuat materi nilai tempat bilangan berbentuk persegi panjang. Dalam penelitian yang ditujukan untuk mengembangkan produk media pembelajaran matematika PAKABI (Papan Kantong Bilangan) ini diharapkan membantu siswa dalam memahami dan bisa membedakan mana antara ratusan, puluhan, dan satuan dalam materi nilai tempat bilangan, sehingga siswa mendapatkan pengalaman yang berkesan dan menyenangkan dalam proses pembelajaran di kelas. Untuk menyelesaikan permasalahan tersebut media PAKABI (Papan Kantong Bilangan) ini dipilih karena dinilai dapat memotivasi siswa untuk fokus dalam mengikuti pembelajaran serta melatih siswa berpikir secara aktif dalam mengidentifikasi berbagai nilai tempat bilangan berdasarkan ratusan, puluhan, dan

satuan. Media PAKABI (Papan Kantong Bilangan) ini sangat menarik siswa dalam pelaksanaan pembelajaran berlangsung khususnya pada materi nilai tempat bilangan, selain itu media ini juga merupakan salah satu media permainan yang cukup menantang, menyenangkan, dan menarik minat siswa dalam belajar di kelas.

Berdasarkan pendahuluan diatas adalah kurang maksimalnya siswa dalam memahami materi nilai tempat bilangan, maka perlu dikembangkan media pembelajaran PAKABI. Oleh karena itu, penelitian ini berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran PAKABI (Papan Kantong Bilangan) Materi Nilai Tempat Bilangan Untuk Siswa Kelas II SD Negeri Tiron 4 Tahun Ajaran 2024/2025”.

B. Batasan Masalah

Agar tidak keluar dari permasalahan yang terlalu luas, maka masalah yang dibatasi pada penelitian ini sebagai berikut.

1. Media pembelajaran yang dikembangkan oleh peneliti adalah media PAKABI (Papan Kantong Bilangan) yang hanya berfokus pada materi Nilai Tempat.
2. Penelitian dilakukan pada siswa kelas II.
3. Penelitian dilakukan di SD Negeri Tiron 4.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah di atas, masalah dalam penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut.

1. Bagaimana kevalidan pengembangan media pembelajaran PAKABI (Papan Kantong Bilangan) materi nilai tempat bilangan untuk siswa kelas II SD Negeri Tiron 4?
2. Bagaimana kepraktisan pengembangan media pembelajaran PAKABI (Papan Kantong Bilangan) materi nilai tempat bilangan untuk siswa kelas II SD Negeri Tiron 4?
3. Bagaimana keefektifan pengembangan media pembelajaran PAKABI (Papan Kantong Bilangan) materi nilai tempat bilangan untuk siswa kelas II SD Negeri Tiron 4?

D. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan yang ingin dicapai dari penelitian ini berdasarkan rumusan masalah di atas adalah sebagai berikut.

1. Mendeskripsikan kevalidan pengembangan media pembelajaran PAKABI (Papan Kantong Bilangan) materi nilai tempat bilangan untuk siswa kelas II SD Negeri Tiron 4.
2. Mendeskripsikan kepraktisan pengembangan media pembelajaran PAKABI (Papan Kantong Bilangan) materi nilai tempat bilangan untuk siswa kelas II SD Negeri Tiron 4.
3. Mendeskripsikan keefektifan pengembangan media pembelajaran PAKABI (Papan Kantong Bilangan) materi nilai tempat bilangan untuk siswa kelas II SD Negeri Tiron 4.

E. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan produk dalam bentuk media pembelajaran PAKABI (Papan Kantong Bilangan) yang dapat digunakan untuk pembelajaran matematika pada materi nilai tempat. Melalui penelitian ini diharapkan bertambahnya pengetahuan dan dapat dimanfaatkan untuk peneliti lain yang relevan sesuai dengan topik penelitian.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Guru

Hasil Penelitian ini bermanfaat bagi guru sebagai penambah wawasan terkait media pembelajaran matematika yang sesuai dengan materi yang dituju dan sebagai alternatif untuk menentukan media pembelajaran, sehingga diharapkan dapat mempermudah guru dalam menyampaikan materi.

b. Bagi Kepala Sekolah

Diharapkan media PAKABI (Papan Kantong Bilangan) ini dapat dipertimbangkan kegunaannya serta saran untuk pelaksanaan pembelajaran dan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di Sekolah Dasar.

c. Bagi Peneliti Lain

Pengembangan media PAKABI (Papan Kantong Bilangan) ini memiliki hal yang harus diperhatikan dalam menyusun atau menerapkannya dalam proses belajar mengajar, sehingga ketika ada

keinginan untuk mengembangkan media ini hendaknya mempertimbangkan kelemahannya. Salah satu kelemahannya yaitu dalam proses pembuatan media ini membutuhkan waktu yang cukup lama. Sebaiknya untuk mengembangkan media ini perlu adanya perencanaan waktu yang lebih.

F. Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan pada penelitian pengembangan ini yaitu bagian awal karya tulis ilmiah terdiri dari halaman judul, halaman persetujuan, halaman pengesahan, kata pengantar dan daftar isi. Bagian isi terdiri dari 5 bab antara lain.

Bab I berisi tentang uraian-uraian pendahuluan yang terdiri dari subab yaitu latar belakang penelitian yang mengungkapkan permasalahan yang ada pada Sekolah Dasar serta pengembangan media PAKABI. Setelah itu ada batasan penelitian yang membahas tentang obyek dan subyek yang dibahas. Setelah batasan penelitian ada rumusan masalah penelitian yang membahas tentang masalah yang hendak dipecahkan. Selanjutnya tujuan penelitian digunakan untuk menjawab pertanyaan pada rumusan masalah. Setelah tujuan penelitian ada manfaat penelitian yang isinya tentang manfaat media bagi peneliti lain. Kemudian sistematika penulisan yang memaparkan penulisan Karya Tulis Ilmiah dari bab I sampai bab V.

Bab II berisi tentang kajian penelitian terdahulu berisi penelitian mengenai penggunaan media pembelajaran matematika yang sudah banyak ditemukan. Selanjutnya landasan teori penelitian yaitu kajian teori, hakikat media pembelajaran, media PAKABI, nilai tempat bilangan, matematika di Sekolah Dasar Kelas II. Kemudian kerangka berpikir yang digunakan sebagai acuan dalam memecahkan masalah yang dihadapi dalam mengembangkan produk media PAKABI.

Bab III berisi tentang model pengembangan yang dilakukan, prosedur pengembangan, desain pengembangan, tempat dan waktu pengembangan (mendeskripsikan mitra penelitian), instrumen penelitian, teknik pengumpulan data, teknik analisis data, dan metode, uji coba, atau validasi produk.

Bab IV berisi tentang hasil data produk hasil pengembangan, data uji coba, analisis data, revisi produk, dan kajian produk akhir.

Bab V berisi mengenai simpulan penelitian, kemudian saran yang berisi tentang harapan-harapan agar pelaksanaan penelitian dapat berjalan sesuai dengan rencana.

DAFTAR PUSTAKA

- Aedi, N. (2010). *Pengolahan dan Analisis Data Hasil Penelitian*. Bandung: Universitas Pendidikan Indonesia.
- Ajeng, S. (2023). *Pengembangan Media Pembelajaran Spedaheru Berbasis Sparkol Videoscribe Pada Mata Pelajaran IPA Kelas V SD*. Universitas Nusantara PGRI Kediri.
- Arikunto, S. (2013). *Prosedur Penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Asyar,Rayandra 2012. *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Jakarta: Refrensi Jakrata.
- Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan, Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan T. (2024). *Keputusan Kepala BSKAP No. 032/H/KR/2024 tentang Capaian Pembelajaran pada Pendidikan Anak Usia Dini, Pendidikan Dasar, dan Pendidikan Menengah pada Kurikulum Merdeka*.
- Badriyah, N., dan, S., Eka Subekti, E., & Ervina Eka Subekti, dan. (2020). *ANALISIS KESULITAN BELAJAR SISWA DALAM MENYELESAIKAN SOAL CERITA MATEMATIKA PADA MATERI PECAHAN KELAS III SDN LAMPER TENGAH 02 Analysis Of Student Learning Difficulty In Solving Mathematics Stories In Grade III Solution Materials SDN Lamper Central 02*. *Pedagogik Jurnal Pendidikan*, Volume 15 Nomor 1, (10-15).
- Bahan, S. (2021). Pengembangan Media Pakapin Dalam Pembelajaran Tematik Muatan Ppkn Pada Siswa Kelas Ii Sd Pangudi Luhur St. Aloysius Sedayu. *Jurnal Pendidikan Ke-SD-an*, Vol. 8, Nomor 1, September 2021, hlm.1259-1263.
- Diah Putriningsih, K., & Ain, S. Q. (2024). Pengembangan Media Papan Kantong Pintar (PAKAPIN) Tema 6 Subtema 1 untuk Siswa Kelas III SDN 005 Bukit Jaya Pelalawan. In *Jurnal Kependidikan* (Vol. 13, Issue 1). <https://jurnaldidaktika.org>
- Dwi Setyawan, D. (2020). Pengembangan Media Spedomatik pada Pemahaman Konsep Nilai Tempat di Sekolah Dasar. *Jurnal Didaktika Pendidikan Dasar*, 4(1), 1–18. <https://doi.org/10.26811/didaktika.v4i1.120>
- Ira, A. (2022). *Matematika Untuk SD/MI Kelas II Semester 1*. Sukoharjo: CV Sindunata.
- Iskandar Sofyan. (2023). Implementasi Kurikulum Merdeka Di Sekolah Dasar. *Journal Of Social Science Research*, Volume 3 Nomor 2 Page 2322-2336.

- Islamiyah, E. S., & Lelly Qodariah. (2022). Alat Peraga Kantong Bilangan dan Dampaknya terhadap Hasil Belajar Matematika pada Materi Nilai Tempat Bilangan. *Jurnal Imiah Pendidikan Dan Pembelajaran*, 6(2), 294–304. <https://doi.org/10.23887/jipp.v6i2.50124>
- Kholifah, N., Aqsalita, W., Setiawaty, R., & Najikhah, F. (2023). Pengembangan Media Patungka (Papan Hitung Angka) Untuk Pembelajaran Penjumlahan Dan Pengurangan Matematika Kelas 1 Sd. *Prosiding Seminar Nasional Dies Natalis Universitas Muria Kudus ke-43 Implementasi Sustainable Development Goals dalam Kajian Disiplin Ilmu Volume 2 Nomor 1*.
- Kristanti, A. A. P. (2022). Pengembangan Modul Belajar IPA Pada Materi Siklus Air Untuk Siswa Kelas V SDN Mojoroto 4 Kota Kediri. *SEMDIKJAR 5*
- Lestari, D., Asbari, M., & Yani, E. E. (2023). Kurikulum Merdeka: Hakikat Kurikulum dalam Pendidikan. *JOURNAL OF INFORMATION SYSTEMS AND MANAGEMENT*, 02(05). <https://lipi.go.id/id/>
- Lilis Saniah, S., & Pujiastuti, H. (2021). Analisis Penggunaan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Di SD Bakung III. *Jurnal Hasil Pemikiran, Penelitian, dan Pengembangan Keilmuan Sosiologi Pendidikan* Vol. 8, Nomor 2.
- Nadya, A. (2023). *Pengembangan Media Komik Cerita Anak Berbentuk LKPD Utuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Narasi Pada Siswa Kelas IV SDN Kalirong 2 Tarokan Kabupaten Kediri*. Universitas Nusantara PGRI Kediri.
- Namlu'atul, U. (2018). *Pengembangan media papan sirkuit matematika pada pembelajaran materi bangun datar menurut sifatnya siswa kelas III SDN Gayam 3 Kota Kediri*. Universitas Nusantara PGRI Kediri.
- Noprizal, R. (2024). Pengembangan Multimedia Interaktif Peta Bilangan Cacah (Pebica) Berbasis Android Pada Materi Sifat-Sifat Operasi Hitung. *Jurnal Inovasi Pendidikan Berbantuan Teknologi* 4(1), 19–30.
- Novita, R., Putra, M., Bina, S., Getsempena, B., Stkip Bina,), & Meulaboh, B. (2017). Peran Desain Learning Trajectory Nilai Tempat Bilangan Berbantuan Video Animasi Terhadap Pemahaman Konsep Nilai Tempat Siswa Kelas II SD. *Jurnal Pendidikan Matematika*, Volume 11, Nomor 1.
- Permendikbudristek Nomor 12 Tahun 2024 tentang Kurikulum pada Pendidikan Anak Usia Dini, Jenjang Pendidikan Dasar, dan Jenjang Pendidikan Menengah.
- Pratiwi. (2021). Multimedia Interaktif Berbasis Pendidikan Matematika Realistik Indonesia pada Pembelajaran Matematika. *Jurnal Edutech Undiksha*, 8(1), 85–94. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JEU/index>
- Rahmadhani, D. N. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika

- Genius Graph Board Materi Penyajian Data Kelas 4 Sekolah Dasar. *Konstruktivisme : Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 16(2), 221–231. <https://doi.org/10.35457/konstruk.v16i2.3490>
- Riduwan. (2015). *Skala Pengukuran Variabel-variabel Penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- Rif'atul Amaliah, N., Indrawati, D., Guru, P., & Dasar, S. (2022). Pengembangan Permainan Cobra (Congklak Berbasis Android) Sebagai Media Pembelajaran Materi Nilai Tempat Bilangan Untuk Kelas 2 SD. *JPGSD Volume 10 Nomer 3*, 544 – 557.
- Sartika Ika. (2019). Kemampuan Berpikir Kritis Dalam Pendekatan Matematika Realistik di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 3, no. 2
- Sugiyono, S. (2015). *Metode penelitian & pengembangan research and development*. Bandung: Alfabeta.
- Suryani, E. (2018). Televisi Sebagai Media Pembelajaran. *Jurnal Riset Kajian Teknologi dan Lingkungan*, 1(1), 62-65.
- Susanti, S., & Zulfiana, A. (2018). Jenis–jenis media dalam pembelajaran. *Jenis–Jenis Media Dalam Pembelajaran*, 1-16.
- Susanto. (2013). *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sholeh, A., Cacik, S., Sari, M. P., & Diputra, G. (2022). pengembangan media (PAKAPIN) papan kantong pintar berbasis literasi untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa kelas IV sekolah dasar. *ELENOR: Elementary School Journal*, 1(1), 23-32.
- Tegeh, I Made., Jampel. I Nyoman., dan Pudjawan, K. (2014). *Model Penelitian Pengembangan*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Tegeh, I. Made & Kirna. (2014). *Model Penelitian Pengembangan*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Tissa, D. (2018). *Pengembangan Media SAPI (Saku Pintar) Untuk Materi Melakukan Penjumlahan dan Pengurangan Tiga Angka Siswa Kelas III SDN 1 Karangwaru Kabupaten Tulungagung Tahun Pelajaran 2017/2018*. Universitas Nusantara PGRI Kediri.
- Wardatul, M. (2022). *Pengembangan Media Jaman (Jam Kejadian) Pada Materi Satuan Waktu Tema 6 Siswa Kelas III SDN 01 Banumas Tahun Ajaran 2021/2022*. Repository Universitas Nusantara PGRI Kediri.
- Zef Risal, R. H. (2022). *Metode Penelitian dan Pengembangan*. Malang: Literasi Nusantara Abadi.