

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN PUZZLE BANGUN
DATAR PADAMATERI KONSEP GABUNGAN BANGUN DATAR
UNTUK MENUMBUHKAN NUMERASI SISWA KELAS 2 SD**

SKRIPSI

Diajukan Untuk Penulisan Skripsi Guna Memenuhi Salah Satu
Syarat Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.)
Pada Prodi PGSD FKIP UN PGRI Kediri



Disusun oleh
Moses Faling
NPM: 2214060293

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NUSANTARA PGRI KEDIRI

2026

LEMBAR PERSETUJUAN

Skripsi Oleh:

Moses Faling

NPM: 221406029

Judul:

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN PUZZLE BANGUN
DATAR PADA MATERI KONSEP GABUNGAN BANGUN DATAR
UNTUK MENUMBUHKAN NUMERASI SISWA KELAS 2 SDN DERMO 2
KOTA KEDIRI**

Telah Disetujui untuk diajukan kepada
Panitia Ujian/Sidang Skripsi Program Studi PGSD
FKIP Universitas Nusantara PGRI Kediri

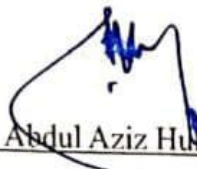
Tanggal: 19 Juni 2026

Pembimbing I

Pembimbing II



Dr. Dafan Dwi Nur Wenda, S.Pd, M.Pd
NIDN. 0701058701



Dr. Abdul Aziz Humaifi, S.S., M.A.
NIDN.0704078402

LEMBAR PENGESAHAN

Skripsi oleh:

MOSES FALING
NPM: 2214060293

Judul:

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN PUZZLE BANGUN
DATAR PADAMATERI KONSEP GABUNGAN BANGUN DATAR
UNTUK MENUMBUHKAN NUMERASI SISWA KELAS 2 SD**

Telah dipertahankan di depan Panitia Ujian/Sidang Skripsi Prodi PGSD FKIP
UN PGRI Kediri
Pada tanggal: 14 Juli 2026

Dan Dinyatakan telah Memenuhi Persyaratan

Panitia penguji:

1. Ketua Penguji : Dr. Dhian Dwi Nur Wenda, S.,Pd. M.Pd.
2. Penguji I : Farida Nurlaila Zunaidah, M.Pd.
3. Penguji II : Dr. Abdul Aziz Hunaifi. S.S., M.A.



Mengetahui,
Dekan FKIP



Dr. Agus Widodo, M. Pd.
NIDN.00024086901

PERNYATAAN

Yang bertanda tangan dibawah ini saya:

Nama : Moses Faling
Jenis Kelamin : Laki-Laki
Tempat/ Tanggal Lahir : Surunman, 29 Agustus 2003
NPM : 2214060293
Fak/Jur/Prodi : FKIP/S1/PGSD

Menyatakan dengan sebenarnya, bahwa dalam skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah di ajukan untuk memperoleh gelar keserjanaan di suatu perguruan tinggi, dan sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya tulis atau pendapat yang pernah diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara sengaja dan tertulis di acu dalam naskah ini disebutkan dalam daftar pustaka

Kediri, 14, juli 2026

Yang menyatakan



Moses Faling

NPM: 2214060293

MOTTO

Serahkanlah segala pekerjaanmu kepada TUHAN, maka terlaksanalah segala rencanamu. (Amsal 16:3). Dengan iman, doa, kerja keras, dan ketekunan, setiap tantangan dapat dihadapi dan setiap proses dapat dilalui. Keberhasilan bukan hanya tentang mencapai tujuan, tetapi juga tentang kesabaran, pengorbanan, dan semangat untuk terus belajar serta tidak pernah menyerah dalam mewujudkan citacita dan masa depan yang lebih baik.

RINGKASAN

Moses Faling. Pengembangan Media Pembelajaran Puzzle Bangun Datar pada Materi Konsep Gabungan Bangun Datar untuk Menumbuhkan Numerasi Siswa Kelas II SDN Dermo 2 Kota Kediri. Skripsi. Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD), FKIP Universitas Nusantara PGRI Kediri, 2026.

Kata Kunci : Penelitian ini dilatarbelakangi oleh masih rendahnya kemampuan numerasi siswa kelas II sekolah dasar pada materi konsep gabungan bangun datar.

pembelajaran masih didominasi metode ceramah dengan penggunaan media yang kurang bervariasi sehingga siswa mengalami kesulitan memahami konsep bangun datar secara konkret. Untuk mengatasi permasalahan tersebut dikembangkan media pembelajaran Puzzle Bangun Datar yang dirancang sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar agar pembelajaran menjadi lebih menarik, interaktif, dan bermakna.

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan tingkat kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan media pembelajaran Puzzle Bangun Datar pada materi konsep gabungan bangun datar untuk menumbuhkan kemampuan numerasi siswa kelas II SDN Dermo 2 Kota Kediri.

Penelitian ini menggunakan metode Research and Development (R&D) dengan model pengembangan ADDIE yang meliputi tahap *Analysis*, *Design*, *Development*, *Implementation*, dan *Evaluation*. Subjek penelitian berjumlah 28 siswa kelas II SDN Dermo 2 Kota Kediri. Instrumen penelitian meliputi lembar validasi ahli materi dan ahli media, angket respons guru dan siswa, serta tes hasil belajar numerasi. Analisis data dilakukan secara deskriptif kuantitatif menggunakan persentase untuk mengetahui tingkat kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan produk.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran Puzzle Bangun Datar memperoleh tingkat kevalidan sebesar 93%, yang terdiri atas validasi ahli materi sebesar 96% dan validasi ahli media sebesar 90%, sehingga termasuk kategori sangat valid. Tingkat kepraktisan memperoleh rata-rata 90%, berdasarkan respons guru dan siswa, sehingga termasuk kategori sangat praktis. Keefektifan media ditunjukkan oleh ketuntasan belajar klasikal sebesar 100% pada uji coba terbatas maupun uji coba luas, dengan rata-rata hasil belajar siswa mencapai 85,7 pada uji coba terbatas dan 83,57 pada uji coba luas, sehingga media memenuhi kategori sangat efektif.

Berdasarkan hasil penelitian tersebut, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran Puzzle Bangun Datar memenuhi kriteria valid, praktis, dan efektif, sehingga layak digunakan sebagai media pembelajaran matematika pada materi konsep gabungan bangun datar untuk menumbuhkan kemampuan numerasi siswa kelas II Sekolah Dasar.

HALAMAN PERSEMBAHAN

Kupersembahkan karya ini untuk:

Tuhan Yesus Kristus, sumber kekuatan, pengharapan, dan kasih yang tidak pernah berkesudahan. Dalam setiap air mata, kegagalan, dan pergumulan, Engkau tidak pernah meninggalkanku. Oleh kasih karunia-Mu, aku dapat berdiri kembali, melangkah dengan iman, dan akhirnya menyelesaikan perjalanan ini. Segala hormat, pujian, dan kemuliaan hanya bagi nama-Mu.

Almarhumah ibuku tercinta, yang telah dipanggil Tuhan ketika aku masih berusia satu minggu. Aku tumbuh tanpa sempat mengenal pelukan, suara, dan kasih sayangmu secara langsung. Namun, kerinduan kepadamu selalu menjadi bagian dari hidupku. Hari ini, meskipun engkau tidak dapat menyaksikannya secara langsung, karya ini kupersembahkan untukmu sebagai bukti bahwa anakmu terus berjuang meraih cita-cita yang mungkin dahulu engkau impikan. Semoga engkau tenang dalam damai bersama Bapa di surga.

Ayahku tercinta, yang telah menjadi ayah sekaligus ibu dalam hidupku. Terima kasih atas setiap pengorbanan, kerja keras, doa, kasih sayang, dan air mata yang mungkin tidak pernah terlihat oleh banyak orang. Engkau telah berjuang tanpa mengenal lelah agar aku dapat mengenyam pendidikan hingga menyelesaikan studi ini. Di balik keberhasilanku hari ini, ada perjuanganmu yang begitu besar yang tidak akan pernah mampu kubalas sepenuhnya. Kiranya Tuhan Yesus senantiasa memberkati kesehatan, umur panjang, kekuatan, dan kebahagiaan dalam setiap langkah hidupmu.

Kakak-kakakku, tanteku tercinta, terima kasih atas kasih sayang, perhatian, doa, dukungan, motivasi, serta semangat yang selalu kalian berikan. Terima kasih telah menjadi tempat berbagi, memberikan nasihat ketika aku menghadapi kesulitan, dan selalu percaya bahwa aku mampu menyelesaikan pendidikan ini. Kehadiran kalian menjadi salah satu kekuatan yang membuatku tetap bertahan hingga akhirnya dapat menyelesaikan karya ini. Kiranya Tuhan Yesus senantiasa memberkati kehidupan, keluarga, pekerjaan, dan masa depan kalian.

Bapak dan Ibu Pendeta, terima kasih atas setiap doa, bimbingan, nasihat, pelayanan, dan kasih yang telah diberikan selama perjalanan hidupku. Terima kasih karena selalu menguatkan imanku, mengingatkanku untuk tetap berharap kepada Tuhan, dan menjadi teladan dalam kehidupan. Kiranya Tuhan Yesus terus memberkati pelayanan, kesehatan, dan keluarga Bapak serta Ibu Pendeta.

Para hamba Tuhan, yang dengan setia mendoakan, membimbing, dan menguatkan aku ketika aku merasa lemah dan hampir menyerah. Terima kasih karena telah menjadi saluran kasih Tuhan dalam perjalanan hidupku. Kiranya Tuhan membalas setiap pelayanan dan pengorbanan yang telah diberikan.

Seluruh keluarga besar Asrama Padangan, terima kasih karena telah menjadi keluarga kedua selama aku menempuh pendidikan. Terima kasih atas kebersamaan, persaudaraan, perhatian, doa, dukungan, canda tawa, dan setiap kenangan indah yang telah kita lalui bersama. Kehadiran kalian telah memberikan semangat baru sehingga setiap proses terasa lebih ringan. Kiranya Tuhan Yesus selalu menjaga persaudaraan kita dan memberkati setiap langkah kehidupan kalian.

Keluarga besar, sahabat, teman-teman seperjuangan, dosen, serta semua orang baik yang pernah hadir dalam hidupku. Terima kasih atas setiap dukungan, motivasi, doa, bantuan, perhatian, dan semangat yang diberikan, baik secara langsung maupun tidak langsung. Setiap kebaikan yang kalian berikan telah menjadi bagian penting dalam keberhasilanku menyelesaikan karya ini. Semoga Tuhan Yesus membalas setiap kebaikan dengan berkat yang berlimpah.

Untuk diriku sendiri, terima kasih karena tidak memilih menyerah. Terima kasih telah bertahan melewati berbagai kesulitan, rasa lelah, air mata, kegagalan, dan keraguan. Semua proses yang telah dilewati membentukku menjadi pribadi yang lebih kuat, lebih dewasa, dan semakin percaya bahwa Tuhan selalu menyertai setiap langkah kehidupan.

Dan untuk siapa pun yang sedang berjuang, jangan pernah menyerah pada keadaan. Latar belakang yang sulit bukanlah akhir dari masa depan. Air mata hari ini tidak

menentukan kegagalan esok hari. Teruslah berdoa, berusaha, dan percaya kepada Tuhan. Jika seorang anak yang tumbuh tanpa kasih sayang seorang ibu sejak bayi dapat terus melangkah dan menyelesaikan pendidikannya, maka tidak ada alasan untuk berhenti memperjuangkan impian. Sebab, Tuhan mampu mengubah setiap keterbatasan menjadi berkat, setiap luka menjadi kekuatan, dan setiap perjuangan menjadi kesaksian yang memuliakan nama-Nya.

"Sebab Aku ini mengetahui rancangan-rancangan apa yang ada pada-Ku mengenai kamu, demikianlah firman TUHAN, yaitu rancangan damai sejahtera dan bukan rancangan kecelakaan, untuk memberikan kepadamu hari depan yang penuh harapan." (Yeremia 29:11)

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis haturkan kepada Tuhan Yang Maha Kuasa atas segala berkat, anugerah, dan petunjuk-Nya, sehingga penulis dapat menyusun proposal penelitian ini dengan judul PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN PUZZLE BANGUN DATAR PADA MATERI KONSEP GABUNGAN BANGUN DATAR UNTUK MENUMBUHKAN NUMERASI SISWA KELAS 2 SD sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan pendidikan di Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD).

Penyusunan proposal ini tentu tidak lepas dari dukungan, bantuan, dan arahan dari banyak pihak. Untuk itu, penulis menyampaikan terima kasih dan penghargaan yang sebesar-besarnya kepada:

1. Dr. Zainal Afandi, M.Pd selaku Rektor UN PGRI Kediri
2. Dr. Agus Widodo, M.Pd selaku Dekan FKIP UN PGRI Kediri
3. Bagus Amirul Mukmin, M.Pd selaku kaprodi PGSD UN PGRI Kediri
4. Dr. Dhian Dwi Nur wenda Wenda, M.Pd selaku dosen pembimbing yang selalu memberikan bimbingannya
5. Kedua orang tua saya dan keluarga atas doa dan dukungannya
6. Ucapan terimakasih juga disampaikan kepada pihak-pihak lain yang tidak dapat disebutkan satu persatu, yang telah banyak membantu menyelesaikan proposal ini.

Disadari bahwa skripsi ini masih banyak kekurangan, maka diharapkan tegur sapa, kritik, dan saran-saran, dari berbagai pihak sangat diharapkan.

Kediri, 19/06/2026


Moses Faling
NPM: 2214060293

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Matematika merupakan salah satu mata pelajaran yang memiliki peranan penting dalam pendidikan karena berkaitan erat dengan kehidupan sehari-hari. Melalui pembelajaran matematika, siswa dapat mengembangkan kemampuan berpikir logis, sistematis, kritis, dan mampu menyelesaikan berbagai permasalahan menggunakan konsep matematika. Salah satu kemampuan yang perlu dikembangkan dalam pembelajaran matematika sekolah dasar adalah kemampuan numerasi, yaitu kemampuan memahami, menggunakan, serta menerapkan konsep matematika dalam berbagai situasi kehidupan nyata (OECD, 2018). Pembelajaran matematika di sekolah dasar idealnya tidak hanya berorientasi pada kemampuan menghitung, tetapi juga memberikan pengalaman belajar yang memungkinkan siswa memahami konsep secara bermakna. Siswa sekolah dasar, khususnya kelas II, masih berada pada tahap perkembangan operasional konkret sehingga membutuhkan pembelajaran yang melibatkan benda nyata atau media manipulatif. Penggunaan media konkret dapat membantu siswa memahami konsep matematika yang bersifat abstrak karena siswa memperoleh kesempatan untuk melihat, menyentuh, dan memanipulasi objek secara langsung. Menurut McCarthy dan Anderson (2017), keterlibatan aktif siswa melalui pengalaman belajar secara langsung dapat meningkatkan pemahaman konseptual.

Salah satu materi matematika yang membutuhkan pemahaman konkret dan kemampuan berpikir spasial adalah konsep gabungan bangun datar. Pada materi ini, siswa tidak hanya dituntut mengenal berbagai bentuk bangun datar, tetapi juga memahami bagian penyusun bangun, hubungan antarbangun, serta menentukan ukuran yang berkaitan dengan luas dan keliling. Namun, dalam praktik pembelajaran, materi gabungan bangun datar masih menjadi salah satu materi yang mengalami kendala karena siswa sering mengalami kesulitan dalam membayangkan bentuk gabungan dari beberapa bangun yang berbeda. Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan di SDN Dermo 2 Kota Kediri pada pembelajaran matematika kelas II, ditemukan bahwa sebagian siswa masih

mengalami kesulitan dalam memahami konsep gabungan bangun datar. Siswa mengalami hambatan ketika mengidentifikasi bentuk penyusun bangun gabungan, menentukan bagian-bagian bangun, serta menyelesaikan soal yang berkaitan dengan luas dan keliling. Hal tersebut terlihat dari rendahnya kemampuan siswa dalam menjelaskan proses penyelesaian soal dan masih banyaknya kesalahan dalam menentukan langkah perhitungan.

Hasil wawancara dengan guru kelas II SDN Dermo 2 Kota Kediri juga menunjukkan bahwa pembelajaran matematika pada materi bangun datar masih lebih banyak menggunakan buku paket, penjelasan guru, dan latihan soal. Media pembelajaran konkret yang dapat digunakan siswa untuk mengeksplorasi konsep secara langsung masih belum tersedia secara optimal. Kondisi tersebut menyebabkan siswa cenderung menerima informasi secara pasif dan mengalami kesulitan dalam memahami konsep secara visual. Permasalahan tersebut diperkuat berdasarkan hasil evaluasi pembelajaran materi gabungan bangun datar. Dari 27 siswa kelas II SDN Dermo 2 Kota Kediri, hanya 4 siswa (16,67%) yang mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM), sedangkan 23 siswa (83,33%) lainnya belum mencapai standar ketuntasan. Rendahnya hasil belajar tersebut menunjukkan bahwa sebagian besar siswa masih mengalami kesulitan dalam memahami konsep bangun datar gabungan, terutama dalam mengenali bentuk penyusun dan melakukan perhitungan sederhana yang berkaitan dengan konsep geometri.

Berdasarkan kondisi tersebut, terdapat kesenjangan antara pembelajaran matematika yang ideal dengan kondisi yang terjadi di lapangan. Secara ideal, pembelajaran matematika pada siswa sekolah dasar seharusnya menggunakan pendekatan yang konkret, interaktif, dan melibatkan siswa secara aktif agar konsep yang dipelajari dapat dipahami dengan baik. Namun, kondisi di SDN Dermo 2 Kota Kediri menunjukkan bahwa keterbatasan penggunaan media pembelajaran menyebabkan siswa belum memperoleh pengalaman belajar yang optimal dalam memahami konsep gabungan bangun datar. Salah satu alternatif solusi untuk mengatasi permasalahan tersebut adalah dengan mengembangkan media pembelajaran yang bersifat konkret dan interaktif berupa Puzzle Bangun Datar.

Media ini memungkinkan siswa belajar melalui aktivitas menyusun, menggabungkan, dan mengidentifikasi berbagai bentuk geometri secara langsung. Melalui penggunaan media tersebut, siswa dapat memahami konsep gabungan bangun datar dengan cara yang lebih menarik dan sesuai dengan karakteristik perkembangan siswa kelas II sekolah dasar.

B. Batasan Masalah

Untuk menjaga agar penelitian tetap terarah dan tidak mengalami perluasan pembahasan yang tidak sesuai dengan tujuan penelitian, maka batasan masalah dalam penelitian ini ditetapkan sebagai berikut:

1. Penelitian ini berfokus pada pengembangan media pembelajaran Puzzle Bangun Datar sebagai media konkret untuk membantu siswa memahami materi konsep gabungan bangun datar pada mata pelajaran matematika kelas II sekolah dasar.
2. Materi yang dikembangkan dalam media pembelajaran hanya mencakup konsep gabungan bangun datar, meliputi pengenalan bentuk penyusun bangun gabungan, mengidentifikasi bagian-bagian bangun, serta permasalahan sederhana yang berkaitan dengan konsep luas dan keliling sesuai dengan capaian pembelajaran matematika kelas II sekolah dasar.
3. Subjek penelitian ini terbatas pada siswa kelas II SDN Dermo 2 Kota Kediri. Oleh karena itu, hasil pengembangan media yang diperoleh hanya menggambarkan kondisi pada subjek penelitian dan belum dapat digeneralisasikan pada sekolah lain secara luas.
4. Kemampuan numerasi yang dikaji dalam penelitian ini dibatasi pada kemampuan siswa dalam memahami dan menerapkan konsep matematika sederhana melalui materi gabungan bangun datar, seperti mengenali bentuk, menentukan hubungan antarbangun, menghitung jumlah sisi, serta menyelesaikan masalah kontekstual sederhana.
5. Pengembangan media pembelajaran dalam penelitian ini menggunakan model ADDIE yang terdiri dari lima tahap, yaitu Analysis (analisis), Design (perancangan), Development (pengembangan), Implementation

(implementasi), dan Evaluation (evaluasi). Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui tingkat validitas, kepraktisan, dan efektivitas media Puzzle Bangun Datar yang dikembangkan.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan batasan masalah yang telah diuraikan, maka rumusan masalah dalam penelitian pengembangan ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana kevalidan media pembelajaran Puzzle Bangun Datar pada materi konsep gabungan bangun datar untuk siswa kelas II SDN Dermo 2 Kota Kediri?
 2. Bagaimana kepraktisan penggunaan media pembelajaran Puzzle Bangun Datar pada materi konsep gabungan bangun datar untuk siswa kelas II SDN Dermo 2 Kota Kediri?
 3. Bagaimana keefektifan media pembelajaran Puzzle Bangun Datar dalam menumbuhkan kemampuan numerasi siswa kelas II SDN Dermo 2 Kota Kediri?
- D. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dikemukakan, tujuan penelitian pengembangan media pembelajaran Puzzle Bangun Datar ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui dan mendeskripsikan kevalidan media pembelajaran Puzzle Bangun Datar pada materi konsep gabungan bangun datar untuk siswa kelas II SDN Dermo 2 Kota Kediri.
2. Untuk mengetahui dan mendeskripsikan kepraktisan penggunaan media pembelajaran Puzzle Bangun Datar pada materi konsep gabungan bangun datar untuk siswa kelas II SDN Dermo 2 Kota Kediri.
3. Untuk mengetahui dan mendeskripsikan keefektifan media pembelajaran Puzzle Bangun Datar dalam menumbuhkan kemampuan numerasi siswa kelas II SDN Dermo 2 Kota Kediri.

E. Manfaat Penelitian

Berdasarkan penelitian yang berjudul Pengembangan Media Pembelajaran Puzzle Bangun Datar pada Materi Konsep Gabungan Bangun Datar untuk Menumbuhkan Numerasi Siswa Kelas II SD, diharapkan penelitian ini dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

1. Manfaat Teoretis

Secara teoretis, hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam pengembangan ilmu pendidikan, khususnya pada pembelajaran matematika di sekolah dasar. Penelitian ini dapat menjadi referensi mengenai penggunaan media pembelajaran konkret dan manipulatif dalam membantu siswa memahami konsep matematika yang bersifat abstrak, khususnya materi gabungan bangun datar. Selain itu, penelitian ini diharapkan dapat memperkuat kajian mengenai pemanfaatan media pembelajaran yang mendukung peningkatan kemampuan numerasi siswa sekolah dasar.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Siswa

Penelitian ini diharapkan dapat membantu siswa memahami konsep gabungan bangun datar melalui kegiatan belajar yang konkret, menarik, dan melibatkan aktivitas langsung. Penggunaan media Puzzle Bangun Datar dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan serta membantu siswa mengembangkan kemampuan numerasi melalui kegiatan mengidentifikasi, menyusun, dan menyelesaikan permasalahan matematika sederhana.

b. Bagi Guru

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan alternatif media pembelajaran yang dapat digunakan guru dalam mengajarkan materi gabungan bangun datar. Media Puzzle Bangun Datar dapat membantu guru menciptakan pembelajaran

matematika yang lebih aktif, kreatif, dan sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar.

c. Bagi Sekolah

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam meningkatkan kualitas pembelajaran matematika melalui penggunaan media pembelajaran konkret dan inovatif. Media yang dikembangkan dapat menjadi salah satu alternatif sumber belajar yang mendukung peningkatan kemampuan numerasi siswa di sekolah dasar.

d. Bagi Peneliti

Penelitian ini dapat menambah pengalaman dan wawasan peneliti dalam mengembangkan media pembelajaran matematika berbasis kebutuhan siswa sekolah dasar. Selain itu, hasil penelitian ini dapat menjadi referensi bagi penelitian selanjutnya yang berkaitan dengan pengembangan media pembelajaran matematika.

DAFTAR PUSTAKA

- Aini, Q. (2025). Pengembangan interaktif mobile learning untuk meningkatkan kemampuan numerasi siswa kelas V SD. *Jurnal Didaktika Pendidikan Dasar*, 9(2), 677–700. <https://doi.org/10.26811/didaktika.v9i2.1848>
- Griseldis, M. R., Khasanah, L. N., Septiani, N. L., & Prananto, I. W. (2023). Improvement of concept understanding through the development of interactive multimedia on integer operation material. *DIDAKTIKA: Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar*, 6(2). <https://doi.org/10.21831/didaktika.v6i2.63448>
- Utari, G. D., Laila, A., & Ditasari, D. A. (2025). Pengaruh penggunaan multimedia interaktif berbasis permainan terhadap peningkatan kemampuan literasi numerasi siswa sekolah dasar. *De Fermat: Jurnal Pendidikan Matematika*, 8(2), 830–845. <https://doi.org/10.36277/defermat.v8i2.2377>
- Cahyani, N. A., Agustini, F., & Cahyadi, F. (2026). Pengembangan game edukasi berbasis multimedia interaktif pada materi perkalian untuk siswa kelas 3 sekolah dasar. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 11(2). <https://doi.org/10.23969/jp.v11i2.46529>
- Lestari, D. P., Laila, A., Syafa'ah, K. D., & Putri, A. H. (2025). Pengembangan media kartu Numeratek berbasis game education untuk meningkatkan literasi numerasi siswa sekolah dasar. *Elementary Education Journal*, 4(2), 39–52. <https://doi.org/10.53088/eej.v4i2.3157>
- Sofiah, N., Hasanah, U., Masnonah, M., Prasrihamni, M., & Armariena, D. N. (2026). Pemanfaatan media digital interaktif untuk meningkatkan literasi dan numerasi di sekolah dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 6(2), 3162–3170. <https://doi.org/10.37081/jipdas.v6i2.4749>
- Fauziah, F. A., Nikmah, K., & Nafisah, A. D. (2026). Efektivitas pembelajaran digital berbasis interactive flat panel pada kemampuan numerasi anak usia dini. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 11(2). <https://doi.org/10.23969/jp.v11i02.48454>
- Hapsari, W. P., & Labib, U. A. (2024). Two-tiers test berbasis everyday life activity stimulus untuk meningkatkan kemampuan numerasi AKM siswa sekolah dasar. *Jurnal Didaktika Pendidikan Dasar*, 9(1). <https://doi.org/10.26811/didaktika.v9i1.1764>
- Purniawati, N. K. S., & Agustika, G. N. S. (2023). Multimedia interaktif berbasis pendekatan kontekstual materi nama dan lambang bilangan bagi siswa kelas III sekolah dasar. *Indonesian Journal of Instruction*, 5(2). <https://doi.org/10.23887/iji.v5i2.74472>

- Suriadi, M., Suardipa, I. P., & Adnyana, K. S. (2026). Interactive media to improve the elementary school students' mathematics learning outcomes. *Journal of Education Research and Evaluation*, 10(2), 245–253. <https://doi.org/10.23887/jere.v10i2.112791>
- Qomariah, L., Atmaja, N. A., Filianti, I. B., Awra, S. R., Nurrohmah, F. P. H., & Wahyuni, S. (2024). Pengaruh game edukatif terhadap kemampuan literasi dan numerasi peserta didik tingkat sekolah dasar. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(2). <https://doi.org/10.23969/jp.v9i2.16011>
- Ulfa, E. M., Rahmawati, I., & Susanto, H. (2022). Implementasi game based learning untuk meningkatkan hasil belajar matematika siswa sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(6), 10245–10254. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i6.3742>
- Ramadhan, D. N., Putri, A. R., & Kurniawan, B. (2023). Pengembangan game calistung untuk meningkatkan literasi numerasi siswa sekolah dasar. *Jurnal Inovasi Karya Mahasiswa*, 3(1), 15–25. <https://doi.org/10.56972/jikm.v3i1.81>
- Handayani, T., Chamalah, E., Kusumadewi, R. F., Muliastari, D. N., & Silawati, E. (2026). Gamified digipuzzle-based instruction to support early reading development in elementary learners. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 13(1), 50–65. <https://doi.org/10.30659/pendas.13.1.50-65>
- Mayer, R. E. (2021). *Multimedia learning* (3rd ed.). Cambridge University Press. <https://doi.org/10.1017/9781316941355>
- OECD. (2019). *PISA 2018 results (Volume I): What students know and can do*. OECD Publishing. <https://doi.org/10.1787/5f07c754-en>
- Wijaya, A., van den Heuvel-Panhuizen, M., & Doorman, M. (2015). Opportunity to learn context-based tasks provided by mathematics textbooks. *Educational Studies in Mathematics*, 89(1), 41–65. <https://doi.org/10.1007/s10649-015-9595-1>
- Chen, C. M., & Wang, J. Y. (2021). Effects of game-based learning on students' mathematics achievement. *Computers & Education*, 168. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2021.104223>
- Sung, H. Y., Hwang, G. J., & Yen, Y. F. (2015). Development of a contextual decision-making game. *Computers & Education*, 82, 179–190. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2014.11.012>
- Hwang, G. J., & Chen, C. H. (2017). Influences of an inquiry-based ubiquitous gaming design. *British Journal of Educational Technology*, 48(4), 950–971. <https://doi.org/10.1111/bjet.12464>