

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN PAPAN FLANEL
INTERAKTIF UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN KONSEP
BILANGAN PADA SISWA KELAS 1 SD**

SKRIPSI

Diajukan Untuk Memenuhi Sebagian Syarat Guna

Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.)

Pada Prodi PGSD



OLEH :

BRILLITA NAJA EIN WYANDHA

NPM : 2214060054

FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN (FKIP)

UNIVERSITAS NUSANTARA PGRI KEDIRI

2026

Skripsi Oleh:

BRILLITA NAJA EIN WYANDHA

NPM: 2214060054

Judul:

**PENGEMBANGAN MEDIA PAPAN FLANEL INTERAKTIF
UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN KONSEP BILANGAN
PADA SISWA KELAS 1 SD**

Telah dipertahankan di depan Panitia Sidang Ujian/Sidang Skripsi
Prodi PGSD FKIP UN PGRI Kediri

Tanggal : 29 Juni 2026

Pembimbing I



Dr. Wahid Ibnu Zaman, S.Pd, M.Pd

NIDN. 0713078602

Pembimbing II



Widi Wulansari, M.Pd

NIDN. 0724038803

Skripsi Oleh:

BRILLITA NAJA EIN WYANDHA

NPM: 2214060054

Judul:

**PENGEMBANGAN MEDIA PAPAN FLANEL INTERAKTIF UNTUK
MENINGKATKAN PEMAHAMAN KONSEP BILANGAN PADA SISWA
KELAS 1 SD**

Telah dipertahankan di depan Panitia Sidang Ujian/Sidang Skripsi

Prodi PGSD FKIP UN PGRI Kediri

Pada Tanggal : 16 Juli 2026

Dan Dinyatakan telah Memenuhi Persyaratan

Panitia Penguji:

1. Ketua : Dr. Wahid Ibnu Zaman, S.Pd., M.Pd
2. Penguji I : Novi Nitya Santi, S.Pd., M.Psi
3. Penguji II : Widi Wulansari, M.Pd



Mengetahui,
Dekan FKIP



Dr. Agus Widodo, M.Pd.
NIDN.10024086901

PERNYATAAN

Yang bertandatangan dibawah ini saya,

Nama : BRILLITA NAJA EIN WYANDHA
Jenis Kelamin : Perempuan
Tempat/Tanggal Lahir : Kediri, 06 Januari 2004
NPM : 2214060054
Fakultas/Program Studi : FKIP/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 diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara sengaja dan tertulis diacu dalam naskah ini disebutkan dalam daftar pustaka.

Kediri, 29 Juni 2026

Yang menyatakan,

A handwritten signature in black ink is written over a red and yellow revenue stamp. The stamp features the Garuda Pancasila emblem and the text '10000', 'METERAI TEMPEL', and the serial number 'F25A5A0X877624931'.

Brillita Naja Ein Wyandha

NPM. 2214060054

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

A. MOTTO

"Suatu hari nanti saya akan melihat kembali perjuangan ini, bukan dengan rasa lelah, tetapi dengan rasa bangga karena saya berhasil melewatinya."

(Brillita Naja)

"Skripsi ini bukan hanya tentang menyelesaikan tugas akhir, tetapi juga tentang membuktikan kepada diri sendiri bahwa saya mampu."

(Brillita Naja)

"Allah tidak akan membebani seseorang melainkan sesuai dengan kesanggupannya."

(QS. Al-Baqarah: 286)

"Kesuksesan bukan milik orang pintar, tetapi milik orang yang terus belajar."

(Cak Lontong)

"Tidak apa-apa berjalan pelan, yang penting jangan berhenti."

(Raditya Dika)

B. PERSEMBAHAN

Bismillahirrahmanirrahim, puji syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT atas limpahan Rahmat dan hidayahnya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan tepat waktu. Skripsi ini penulis persembahkan untuk:

1. Kedua orang tua tercinta, Mama dan Papa, yang telah menjadi sumber kasih sayang, doa, semangat, dan pengorbanan tanpa batas. Terima kasih atas segala perjuangan, kesabaran, dan cinta yang selalu mengiringi setiap langkah saya hingga mampu mencapai titik ini. Semoga segala jerih payah yang telah diberikan mendapatkan balasan terbaik dari Allah SWT.
2. Suamiku tersayang, Rachmad Agus Junior, yang selalu memberikan dukungan, perhatian, motivasi, dan doa dalam setiap proses yang saya jalani. Terima kasih karena selalu menemani perjuangan ini dan menjadi penyemangat di saat lelah. Saya juga bangga karena semangat saya untuk menempuh pendidikan mampu menjadi motivasi bagi Anda untuk melanjutkan pendidikan di kampus yang sama dengan NPM 2513030024. Semoga kita dapat terus tumbuh, belajar, dan meraih cita-cita bersama.
3. Anakku tercinta, Kinan Ahmad Rahnanda, yang menjadi alasan terbesar saya untuk terus berjuang dan tidak menyerah. Terima kasih telah menjadi sumber kebahagiaan, kekuatan, dan motivasi dalam setiap langkah kehidupan Bunda.
4. Budheku tersayang, Endang Purwatiningsih, yang selalu memberikan doa, perhatian, nasihat, dan dukungan selama proses perkuliahan hingga penyusunan skripsi ini. Terima kasih atas segala kebaikan yang telah diberikan.
5. Adikku tercinta, Aqela Keisha Belvazila Wyandha dan Allyn Joaneta Cahya Autrian yang selalu memberikan semangat, doa, dan warna dalam perjalanan hidup saya. Semoga kita selalu diberikan kebahagiaan dan kesuksesan dalam setiap langkah.
6. Mertuaku tercinta, Ibuk dan Ayah, yang telah memberikan dukungan, doa, perhatian, serta motivasi selama saya menempuh pendidikan hingga menyelesaikan skripsi ini.
7. Kakak iparku, Ghea Navyka, yang juga merupakan alumni kampus ini dari Program Studi Manajemen. Terima kasih atas dukungan, pengalaman, serta motivasi yang diberikan selama saya menjalani masa perkuliahan.
8. Mbah-mbahku tersayang, yang selalu mendoakan dan memberikan kasih sayang yang tulus. Terima kasih atas setiap doa yang dipanjatkan untuk keberhasilan dan kebahagiaan saya.
9. Bapak Dr. Wahid Ibnu Zaman, M.Pd., selaku dosen pembimbing I, yang dengan penuh

kesabaran telah memberikan arahan, masukan, ilmu, dan bimbingan selama proses penyusunan skripsi ini.

10. Ibu Widi Wulansari, M.Pd., selaku dosen pembimbing II, yang telah meluangkan waktu, tenaga, dan pikiran untuk memberikan bimbingan serta motivasi sehingga skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik.

11. Teman-teman seperjuangan Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD), yang telah menjadi bagian dari perjalanan selama perkuliahan. Terima kasih atas kebersamaan, dukungan, dan pengalaman berharga yang telah kita lalui bersama.

12. Seluruh pihak yang tidak dapat saya sebutkan satu per satu, yang telah memberikan bantuan, doa, dukungan, serta kontribusi dalam proses penyelesaian studi dan skripsi ini.

13. Dan yang terakhir, untuk wanita sederhana yang menulis karya ini, yaitu diri saya sendiri. Terima kasih karena telah memilih untuk bertahan ketika keadaan terasa berat, tetap melangkah ketika langkah terasa lelah, dan tidak menyerah meskipun banyak rintangan menghadang. Terima kasih telah mempercayai diri sendiri, berani bermimpi, dan berjuang hingga sampai pada titik ini. Semoga setiap usaha, air mata, doa, dan pengorbanan yang telah dilalui menjadi awal dari perjalanan yang lebih baik di masa depan.

Semoga kebaikan dan kontribusi yang diberikan dapat menjadi amal baik dan Allah selalu memberikan rahmat dan karunia-Nya kepada kita semua untuk mencapai segala yang kita impikan.

Kediri, 26 Juni 2026

Brillita Naja Ein Wyandha
NPM. 2214060054

Abstrak

Brillita Naja Ein Wyandha

Pengembangan Media Pembelajaran
Papan Flanel Interaktif Untuk
Meningkatkan Pemahaman Konsep
Bilangan Pada Siswa Kelas 1 SD

Kata kunci : papan flanel interaktif, konsep bilangan, media pembelajaran, matematika, sekolah dasar.

Pembelajaran matematika di sekolah dasar memiliki peran penting dalam membantu siswa memahami konsep-konsep dasar yang akan digunakan pada jenjang berikutnya. Salah satu materi yang perlu dikuasai siswa kelas I adalah konsep bilangan. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara di SD Negeri Mrican 3 dan SD Negeri Mrican 4 Kota Kediri, ditemukan bahwa pembelajaran masih didominasi metode ceramah dan penggunaan buku paket. Selain itu, penggunaan media pembelajaran yang menarik dan interaktif masih terbatas sehingga siswa mengalami kesulitan dalam memahami konsep bilangan. Oleh karena itu, diperlukan media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik siswa kelas I sekolah dasar.

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran Papan Flanel Interaktif pada materi konsep bilangan serta mengetahui tingkat kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan media yang dikembangkan.

Penelitian ini menggunakan metode Research and Development (R&D) dengan model Borg dan Gall yang disederhanakan menjadi tujuh tahap. Subjek penelitian terdiri atas ahli materi, ahli media, guru kelas I, dan siswa kelas I SD Negeri Mrican 3 Kota Kediri. Data penelitian dikumpulkan melalui observasi, wawancara, angket, dokumentasi, dan tes hasil belajar, kemudian dianalisis secara deskriptif kuantitatif.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa media Papan Flanel Interaktif memperoleh kategori sangat valid berdasarkan penilaian ahli materi dan ahli media. Media juga termasuk sangat praktis berdasarkan respon guru dan siswa. Selain itu, hasil uji keefektifan menunjukkan adanya peningkatan pemahaman konsep bilangan siswa setelah menggunakan media yang dikembangkan. Dengan demikian, media Papan Flanel Interaktif dinyatakan valid, praktis, dan efektif sehingga layak digunakan dalam pembelajaran matematika untuk meningkatkan pemahaman konsep bilangan siswa kelas I sekolah dasar.

PRAKATA

Segala puji dan syukur dipanjatkan kepada Allah SWT karena berkat rahmat dan karunia-Nya atas penyelesaian tugas penyusunan proposal. Karena atas ridho-Nya penyusunan skripsi ini dapat berjalan dengan lancar dan terselesaikan.

Penyusunan proposal dengan judul "Pengembangan Media Pembelajaran Papan Flanel Interaktif Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Bilangan Pada Siswa Kelas 1 SD" merupakan salah satu bagian dari rencana penelitian yang digunakan sebagai syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar FKIP Universitas Nusantara PGRI Kediri.

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 Ketua Program Studi PGSD FKIP UN PGRI Kediri
4. Dr. Aan Nurfahrudianto, M.Pd selaku ahli validator materi yang telah memberikan bimbingan dan pengarahan demi terselesaikannya penyusunan skripsi ini;
5. Linda Dwiyanti, M.Pd selaku ahli validator media yang telah memberikan bimbingan dan pengarahan demi terselesaikannya penyusunan skripsi ini;
6. Chandra Kirana, M.Pd selaku ahli validator soal yang telah memberikan bimbingan dan pengarahan demi terselesaikannya penyusunan skripsi ini;
7. Dr. Wahid Ibnu Zaman, S.Pd, M.Pd selaku dosen pembimbing 1 yang telah memberikan bimbingan dan pengarahan demi terselesaikannya penyusunan skripsi ini;
8. Widi Wulansari, M.Pd selaku Dosen Pembimbing 2 yang telah memberikan bimbingan dan pengarahan demi terselesaikannya penyusunan skripsi ini;
9. Khristi Rachma Puspita, S.Pd.SD selaku kepala SD Negeri Mrican 3 Kota Kediri yang telah memberi izin dan menerima dengan baik ketika melaksanakan penelitian.
10. Himmatuz Zulfa, S.Pd.SD, M.Pd selaku kepala SD Negeri Mrican 4 Kota Kediri yang telah memberi izin dan menerima dengan baik ketika melaksanakan penelitian.
11. Endah Purwaningsih, S.Pd selaku wali kelas 1 SD Negeri Mrican 3 yang telah membimbing selama penelitian berlangsung.
12. Sonny Wicaksono, S.Pd. selaku wali kelas 1 SD Negeri Mrican 4 yang telah membimbing selama penelitian berlangsung.
13. Ucapan terimakasih juga disampaikan kepada pihak-pihak lain yang tidak dapat disebutkan satu persatu, yang telah banyak membantu

menyelesaikan skripsi ini.

Disadari bahwa dalam penulisan skripsi masih jauh dari kata sempurna. Oleh sebab itu, diharapkan masukan baik saran maupun kritik yang bersifat membangun semua pihak. Semoga karya tulis ini dapat memberi banyak manfaat bagi pembaca dan umumnya bagi dunia pendidikan.

Kediri, 26 Juni 2026

BRILLITA NAJA EIN W.

NPM.2214060054

DAFTAR ISI

BAB I.....	4
PENDAHULUAN.....	4
A. LATAR BELAKANG.....	4
B. BATASAN MASALAH.....	5
C. RUMUSAN MASALAH.....	6
D. TUJUAN PENELITIAN.....	6
E. MANFAAT PENELITIAN.....	6
1. Manfaat Teoritis.....	6
2. Manfaat Praktis.....	6
3. Manfaat Pengembangan.....	7
BAB II.....	8
KAJIAN PUSTAKA.....	8
A. LANDASAN TEORI.....	8
1. Konsep Dasar Bilangan	8
2. Jenis-jenis Bilangan.....	9
3. Fungsi bilangan dalam kehidupan sehari-hari.....	10
4. Macam – macam media pembelajaran	14
5. Papan flanel interaktif.....	16
6. Pemahaman konsep bilangan	17
B. KAJIAN HASIL PELNELITIAN TERDAHULU.....	19
C. KERANGKA BERFIKIR.....	25
BAB III.....	26
METODE PENELITIAN.....	26
A. MODEL PENGEMBANGAN.....	26
B. PROSEDUR PENGEMBANGAN	28
C. DESAIN PENGEMBANGAN.....	32
1. Desain Media	33
D. TEMPAT PENELITIAN.....	36
E. TEKNIK PENGUMPULAN DATA.....	36
F. TEKNIK ANALISIS DATA.....	41
G. MELTODEL,UJI COBA DAN VALIDASI PRODUK.....	44
BAB IV	49

HASIL DAN PEMBAHASAN	49
A. DATA PRODUK HASIL PENGEMBANGAN.....	49
B. DATA UJI COBA.....	62
1. DATA KEPRAKTISAN.....	62
2. DATA KEEFEKTIFAN.....	68
C. ANALISIS DATA	73
1. Analisis Kevalidan.....	73
2. Analisis Kepraktisan.....	77
3. Analisis Keefektifan.....	77
D. RESVISI PRODUK.....	81
E. KAJIAN PRODUK AKHIR.....	84
1. Spesifikasi Produk	84
2. Keunggulan Meldia.....	85
3. Kelemahan Meldia.....	86
4. Faktor Pelndukung Implementasi.....	87
5. Faktor Pelnghambat Implementasi.....	88
BAB V	89
PENUTUP.....	89
A. Simpulan.....	89
B. Saran.....	90
DAFTAR	
PUSTAKA.....	94
LAMPIRAN.....	96

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Desain awal media konkret papan flanel interaktif.....	33
Tabel 3.2 Rincian Isi Media Papan Flanel Interaktif.....	35
Tabel 3.3 Kisi-kisi Instrumen Ahli Materi.....	37
Tabel 3.4 Kisi-Kisi Instrumen Ahli Media.....	38
Tabel 3.5 Kisi-kisi Instrumen Ahli Soal.....	39
Tabel 3.6 Kriteria validitas.....	41
Tabel 3.7 Kategori Tafsiran Efektivitas N-Gain	42
Tabel 3.8 Presentase N-Gain.....	43
Tabel 4. 1 Hasil Validasi Ahli Materi.....	55
Tabel 4. 2 Hasil Validasi Ahli Media.....	57
Tabel 4. 3 Hasil Validasi Ahli Soal.....	59
Tabel 4. 4 HASIL ANALISIS KEPRAKTISAN MEDIA BERDASARKAN RESPON GURU.....	62
Tabel 4. 5 HASIL ANALISIS KEPRAKTISAN MEDIA BERDASARKAN RESPON SISWA 1.....	63
Tabel 4. 6 HASIL ANALISIS KEPRAKTISAN MEDIA BERDASARKAN RESPON SISWA 2.....	65
Tabel 4. 7 Data Perbandingan Nilai Pre-test dan Post-test.....	68
Tabel 4. 8 Data Perbandingan Nilai Pre Test dan Post Test.....	70
Tabel 4. 9 Hasil penilaian Validator Ahli Materi.....	72
Tabel 4. 10 Hasil Validator Ahli Media.....	73
Tabel 4. 11 Hasil Validator Ahli Soal.....	74
Tabel 4. 12 Hasil Analisis Perbandingan Nilai Pre-test dan Post-test Uji Skala Terbatas.....	77
Tabel 4. 13 Hasil Analisis Perbandingan Nilai Pre-test dan Post-test Uji Skala Luas.....	78
Tabel 4. 14 Revisi Materi.....	80
Tabel 4. 15 Revisi Media.....	81
Tabel 4. 16 Revisi Soal.....	82

DAFTAR GAMBAR

Gambar 4. 1	Saran Validator Ahli Materi.....	81
Gambar 4. 2	Saran Validator Ahli Media.....	82
Gambar 4. 3	Saran validator soal.....	83
Gambar 4. 4	Media Papan Flanel Interkatif.....	84

BAB I

PENDAHULUAN

A. LATAR BELAKANG

Pendidikan adalah proses yang sangat penting dalam kehidupan manusia. Lewat pendidikan, seseorang tidak hanya diajarkan untuk membaca, menulis, dan berhitung, tetapi juga belajar bagaimana berpikir kritis, bersikap bijak, dan berinteraksi dengan lingkungannya. Pendidikan bukan semata-mata kegiatan formal di ruang kelas, tetapi mencakup berbagai proses pembelajaran yang terjadi dalam kehidupan sehari-hari, baik secara sadar maupun tidak sadar. Proses inilah yang secara perlahan membentuk karakter, keterampilan, dan pengetahuan seseorang sepanjang hidupnya.

Dalam konteks yang lebih luas, UNESCO menegaskan bahwa pendidikan adalah hak dasar setiap manusia dan menjadi kunci utama dalam menciptakan masyarakat yang adil, toleran, dan berkelanjutan. Pendidikan tidak hanya bertujuan mencerdaskan individu, tetapi juga mendorong terciptanya masyarakat yang demokratis dan penuh kepedulian sosial. Oleh karena itu, pendidikan seharusnya tidak hanya difokuskan pada hasil akademik, tetapi juga pada proses yang menyenangkan dan bermakna agar setiap anak memiliki kesempatan yang sama untuk berkembang secara optimal.

Matematika adalah cara kita memahami dan menjelaskan segala hal yang berhubungan dengan angka, pola, bentuk, ukuran, dan urutan. Matematika tidak hanya soal menghitung, tetapi juga melatih kita untuk berpikir teratur dan runtut. Makanya, banyak orang menyebut matematika sebagai “bahasa logika.” Walaupun sering dianggap sulit, sebenarnya matematika adalah bagian dari hidup sehari-hari, hanya saja sering kita tidak menyadarinya. Mustafa (2011) menjelaskan matematika sebagai ilmu tentang kuantitas, bentuk, susunan, dan ukuran, dengan fokus pada metode berpikir yang tepat dan penggunaan simbol yang konsisten. Artinya, matematika bukan sekadar angka, tetapi cara kita memahami dan menyusun ide secara teratur.

Salah satu bagian penting dari pendidikan dasar adalah pembelajaran matematika, khususnya pemahaman konsep bilangan. Di kelas 1 sekolah dasar, anak-anak mulai diperkenalkan pada angka, urutan bilangan, dan makna

kuantitas. Masa ini sangat krusial karena merupakan pondasi awal bagi keterampilan berhitung dan penalaran matematis yang akan terus berkembang di jenjang berikutnya. Namun, kenyataannya tidak semua siswa dapat memahami konsep bilangan dengan mudah. Hal ini sering kali disebabkan oleh pendekatan pembelajaran yang terlalu abstrak dan kurang melibatkan aktivitas konkret yang sesuai dengan tahap perkembangan kognitif anak.

Menurut teori perkembangan kognitif Piaget, anak usia 6 hingga 7 tahun masih berada dalam tahap berpikir operasional konkret. Artinya, mereka memahami sesuatu lebih baik jika disampaikan melalui benda nyata atau pengalaman langsung. Jika guru hanya menyampaikan materi melalui angka di papan tulis atau soal-soal latihan tanpa melibatkan alat bantu visual, banyak siswa akhirnya hanya sekadar menghafal tanpa memahami arti dari bilangan itu sendiri. Ketidaksesuaian antara metode mengajar dan kebutuhan belajar anak menjadi salah satu penyebab lemahnya pemahaman konsep dasar matematika di kelas awal. Di sinilah peran media pembelajaran menjadi sangat penting.

Media yang tepat dapat menjembatani kesenjangan antara konsep abstrak dan pengalaman konkret anak. Salah satu media yang terbukti efektif adalah papan flanel. Media ini terdiri dari papan yang dilapisi kain flanel, yang bisa ditemplei berbagai gambar, angka, dan simbol yang juga terbuat dari kain flanel. Dengan papan flanel, siswa dapat memindahkan sesuai aktivitas belajar, sehingga mereka tidak hanya melihat dan mendengar, tetapi juga mengalami dan melakukan.

Penelitian Kharisma et al. (2020) menunjukkan bahwa penggunaan metode bercerita dengan papan flanel mampu meningkatkan kemampuan mengenal bilangan pada anak usia dini. Rahmawati (2024) juga menemukan bahwa media ini efektif dalam membantu siswa kelas 2 SD memahami bilangan melalui aktivitas mengelompokkan dan mengklasifikasikan angka secara konkret. Hasil-hasil ini mengisyaratkan bahwa papan flanel punya potensi besar untuk dimanfaatkan dalam pembelajaran matematika, terutama untuk membantu siswa kelas awal memahami bilangan dengan cara yang menyenangkan dan bermakna.

Namun demikian, sebagian besar penelitian yang ada masih terbatas pada penggunaan papan flanel secara konvensional, atau dilakukan pada jenjang PAUD dan kelas 2 SD ke atas. Masih sangat sedikit penelitian yang mengembangkan media papan flanel interaktif yang dirancang secara khusus dan sistematis untuk siswa kelas 1 SD. Padahal, dengan pendekatan yang lebih interaktif dan kontekstual misalnya dikombinasikan dengan cerita, permainan, atau aktivitas sosial papan flanel dapat menjadi alat yang sangat efektif untuk mengaktifkan peran siswa dalam proses belajar dan membangun makna terhadap konsep bilangan.

Berdasarkan hasil analisis kebutuhan yang dilakukan melalui kegiatan observasi dan wawancara dengan guru kelas 1 di SD Mrican 3 dan SD Mrican 4, diperoleh informasi bahwa proses pembelajaran konsep bilangan masih didominasi oleh penggunaan buku paket dan metode penjelasan langsung dari guru. Siswa cenderung hanya mengikuti instruksi tanpa banyak terlibat secara aktif dalam kegiatan belajar. Guru juga menyampaikan bahwa media pembelajaran yang bersifat konkret dan interaktif masih terbatas, sehingga pembelajaran sering kali kurang menarik bagi siswa. Kondisi tersebut menunjukkan adanya kebutuhan akan media pembelajaran yang mampu melibatkan siswa secara langsung, memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan, serta membantu mereka memahami konsep bilangan dengan lebih mudah. Oleh karena itu, pengembangan media papan flanel interaktif dipandang sebagai salah satu alternatif yang dapat digunakan untuk mendukung pembelajaran matematika pada siswa kelas 1 sekolah dasar.

Beragam studi selama lima tahun terakhir juga menunjukkan bahwa penggunaan media nyata tetap menjadi strategi yang efektif dalam pembelajaran matematika. Beberapa studi terbaru menunjukkan bahwa alat bantu manipulatif, seperti balok, kartu angka, dan gambar visual, dapat membantu siswa meningkatkan kemampuan berpikir numerik dan spasial mereka secara lebih efektif (Putri & Suryadi, 2021; Rahmawati dkk., 2022). Media ini memberikan pengalaman belajar yang lebih realistis, sehingga memudahkan siswa untuk memahami konsep-konsep yang sebelumnya abstrak.

Studi terbaru telah mengkonfirmasi bahwa penggunaan alat bantu visual dapat meningkatkan konsentrasi dan partisipasi siswa selama kegiatan pembelajaran (Hidayat & Lestari, 2023). Ketika siswa berpartisipasi aktif melalui interaksi langsung dengan media, pemahaman mereka tentang konsep semakin mendalam, melampaui sekadar hafalan. Beberapa studi terbaru bahkan menunjukkan bahwa penggunaan media nyata secara konsisten tidak hanya meningkatkan hasil belajar dalam jangka pendek tetapi juga membantu memperkuat pemahaman konsep matematika dalam jangka panjang (Nugroho dkk., 2020; Pratama & Wulandari, 2024). Dengan mempertimbangkan temuan-temuan tersebut, pengembangan media pembelajaran berbasis papan flanel yang interaktif, menarik, dan sesuai perkembangan anak menjadi sangat penting. Media ini dirancang agar siswa tidak hanya menjadi penerima informasi, tetapi juga terlibat langsung dalam proses pembelajaran. Misalnya, mereka dapat menempel angka, menyusun urutan bilangan, atau menjumlahkan benda-benda flanel melalui cerita dan aktivitas yang dekat dengan kehidupan sehari-hari mereka.

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran papan flanel interaktif yang dapat membantu meningkatkan pemahaman konsep bilangan pada siswa kelas 1 SD. Selain memberikan pengalaman belajar yang lebih aktif dan bermakna, media ini juga dirancang agar mudah digunakan oleh guru dalam pengajaran sehari-hari. Dengan media ini, diharapkan siswa dapat membangun pemahaman yang kuat tentang konsep bilangan, sekaligus menumbuhkan minat mereka terhadap matematika sejak dini.

B. BATASAN MASALAH

Agar penelitian ini terarah dan fokus, peneliti menetapkan beberapa batasan sebagai berikut:

1. Materi Pembelajaran yang Dikembangkan

Penelitian ini hanya difokuskan pada pengembangan media pembelajaran papan flanel interaktif untuk mata pelajaran Matematika kelas 1 Sekolah Dasar, khususnya pada materi konsep bilangan. Cakupan materi dibatasi

pada pokok bahasan mengenal angka, urutan bilangan, dan hubungan bilangan 1–20. Materi lain di luar topik tersebut tidak dibahas dalam pengembangan media ini.

2. Subjek Penelitian

Subjek dalam penelitian ini dibatasi pada siswa kelas 1 SD di salah satu sekolah dasar, yakni SD Negeri 3 Mrican di Kota Kediri. Subjek penelitian memiliki rentang usia antara 6 hingga 7 tahun, sesuai dengan jenjang usia perkembangan kognitif siswa kelas 1 SD menurut teori perkembangan Piaget. Penelitian tidak mencakup siswa di luar kelas dan jenjang tersebut.

3. Jenis Media yang Dikembangkan

Media yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah media papan flanel interaktif, yang bersifat manipulatif visual dan digunakan secara luring (*offline*). Media ini dirancang untuk mendukung aktivitas pembelajaran langsung di kelas dengan memanfaatkan benda konkret berbahan flanel. Penelitian ini tidak mencakup pengembangan media berbasis digital, seperti aplikasi, media interaktif elektronik, atau platform berbasis teknologi informasi lainnya.

4. Penelitian ini difokuskan hanya pada menguji kevalidan produk, kepraktisan produk dan keefektifan produk

C. RUMUSAN MASALAH

Berdasarkan uraian latar belakang serta identifikasi permasalahan, maka permasalahan di penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut :

Bagaimana pengembangan media pembelajaran papan flanel interaktif untuk siswa kelas 1 SD berdasarkan penilaian kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan?

D. TUJUAN PENELITIAN

Merujuk pada rumusan masalah yang telah disampaikan sebelumnya maka tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

Untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran papan flanel interaktif untuk siswa kelas 1 SD berdasarkan penilaian kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan

E. MANFAAT PENELITIAN

Manfaat penelitian sebagai berikut :

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi terhadap pengembangan teori pembelajaran matematika di jenjang sekolah dasar, khususnya dalam penggunaan media manipulatif visual seperti papan flanel interaktif sebagai pendekatan konkret untuk memperkuat pemahaman konsep bilangan pada siswa kelas 1 SD.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi Guru: hasil penelitian ini dapat menjadi referensi dalam memilih dan menggunakan media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik perkembangan kognitif siswa kelas awal, serta membantu menciptakan proses belajar yang lebih menarik dan bermakna.
- b. Bagi Siswa: media papan flanel interaktif yang dikembangkan dapat meningkatkan keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran serta memperkuat pemahaman dasar konsep bilangan secara konkret dan menyenangkan.

3. Manfaat Pengembangan

Penelitian ini dapat menjadi dasar atau acuan bagi pengembangan media pembelajaran sejenis di masa mendatang, baik untuk topik matematika lainnya maupun untuk jenjang kelas awal SD, dengan tetap mengedepankan pendekatan interaktif dan berbasis pengalaman nyata siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, A. (2011). *Media pembelajaran*. Rajawali Pers.
- Borg, W. R., & Gall, M. D. (1983). *Educational research: An introduction* (4th ed.). Longman.
- Clements, D. H. (1999). Concrete manipulatives, concrete ideas. *Contemporary Issues in Early Childhood*, 1(1), 45–60.
- Fauzi, M., Rahman, A., & Lestari, D. (2023). Analisis keterbatasan media pembelajaran manipulatif pada pembelajaran matematika sekolah dasar. *Jurnal Inovasi Pendidikan Matematika*, 8(1), 45–54.
- Ginsburg, H. P., & Baroody, A. J. (2003). *Children's mathematical thinking: A developmental framework for preschool, primary, and special education teachers*. Allyn & Bacon.
- Heinich, R., Molenda, M., Russell, J. D., & Smaldino, S. E. (2005). *Instructional media and technologies for learning* (8th ed.). Merrill Prentice Hall.
- Hidayati, S., Putra, M. R., & Kurniawan, A. (2024). Diferensiasi pembelajaran untuk mengakomodasi perbedaan kemampuan belajar siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 13(2), 101–112.
- Kemendikbud. (2017). *Panduan pembelajaran matematika SD/MI*. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia.
- Kurniawan, D., & Lestari, P. (2021). Pengembangan media pembelajaran berbasis kerajinan tangan untuk meningkatkan keterampilan belajar siswa. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 9(3), 142–151.
- Lastyanggun, F. (2022). *Pengembangan media edukatif untuk anak usia dini*. CV Cendekia Press.
- Lestari, P., & Firmansyah, R. (2022). Pengelolaan media manipulatif dalam pembelajaran matematika sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 11(4), 255–264.
- Maulida, N., & Hidayat, T. (2022). Efektivitas penggunaan media manipulatif dalam pembelajaran matematika di sekolah dasar. *Jurnal Cendekia Pendidikan*, 6(2), 120–129.

- Mulyani, E. (2019). Pengaruh interaktivitas media pembelajaran terhadap pemahaman konsep matematika siswa sekolah dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 6(1), 22–31.
- Mustafa, M. (2011). *Pengantar dasar matematika*. Pustaka Pelajar.
- Nesri, N. (2020). Teknik analisis data dalam pengembangan media pembelajaran. *Jurnal Evaluasi Pendidikan*, 8(1), 34–41.
- Nugroho, A., & Prasetyo, H. (2021). Kepraktisan media pembelajaran sebagai faktor pendukung keberhasilan proses belajar mengajar. *Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara*, 7(1), 67–75.
- Pratama, Y., Sari, D. P., & Wibowo, A. (2023). Pengaruh sarana dan prasarana terhadap efektivitas pembelajaran di sekolah dasar. *Jurnal Manajemen Pendidikan*, 15(1), 51-60.
- Pratiwi, D. (2015). Pengaruh penggunaan media konkret terhadap hasil belajar matematika siswa kelas 1 SD. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 3(2), 87–94.
- Purwaningtyas, H., Wibowo, S., & Rahayu, A. (2017). Kriteria validitas media pembelajaran berdasarkan persentase hasil validasi. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 9(2), 101–108.
- Putri, A. N., Yulianto, E., & Handayani, S. (2024). Pengaruh media interaktif terhadap hasil belajar matematika siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Matematika dan Sains*, 12(2), 88–98.
- Rahmawati, E., Fitriani, D., & Kurniasih, N. (2023). Pengaruh desain visual media pembelajaran terhadap motivasi belajar siswa sekolah dasar. *Jurnal Kajian Pendidikan Dasar*, 8(1), 21–30.
- Rahmawati, N. (2024). Efektivitas media papan flanel dalam pembelajaran bilangan di kelas 2 SD. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 12(1), 56–63.
- terhadap perhatian belajar siswa. *Jurnal Teknologi Pembelajaran Indonesia*, 14(1), 14–25.
- Saputra, F., Wijaya, R., & Hasanah, N. (2025). Pengembangan media pembelajaran interaktif sederhana untuk meningkatkan partisipasi siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Inovatif*, 10(1), 55–66.
- Sari, I. P., & Wahyuni, L. (2022). Penggunaan media konkret untuk meningkatkan pemahaman konsep matematika siswa sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(4),

6123 6131.

- Sari, P., & Prasetyo, A. (2017). Penggunaan media papan flanel dalam pembelajaran matematika kelas rendah. *Jurnal Inovasi Pembelajaran*, 5(2), 40–48.
- Sumarni, L. (2019). *Model R&D dalam penelitian pendidikan*. Deepublish.
- Suryanto, A. (2019). Kontekstualisasi konsep bilangan dalam pembelajaran matematika. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 10(1), 12–18.
- Sutrisno, A., & Khasanah, R. (2021). Kendala implementasi media pembelajaran aktif pada pembelajaran matematika sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 12(2), 77–86.
- UNESCO. (2005). *Education for all: The quality imperative*. UNESCO Publishing.
- Widoyoko, E. P. (2012). *Evaluasi program pembelajaran*. Pustaka Pelajar.
- Wulandari, N., & Prasetyo, B. (2022). Pemanfaatan benda konkret dalam pembelajaran matematika untuk meningkatkan pemahaman konsep siswa sekolah dasar. *Jurnal Edukasi Matematika*, 5(2), 98–107.