BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Belajar dan pembelajaran merupakan suatu kegiatan yang tidak dapat dipisahkan dalam kehidupan manusia.[1] Dengan belajar manusia dapat mengembangkan potensi yang dimiliki dalam dirinya, sebaliknya tanpa belajar manusia juga tidak dapat memenuhi kebutuhan pada dirinya. Belajar juga proses melihat dan mengamati sesuatu.[2] Belajar merupakan aktivitas yang disengaja yang ditandai dengan adanya perubahan tingkah laku, baik perubahan pengetahuan, pemahaman, ketrampilan dan nilai sikap.

Sedangkan pembelajaran merupakan proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar.[3] Sehingga belajar dan pembelajaran memiliki keterkaitan substantif dan fungsional. Keterkaitan substantif belajar dan pembelajaran ada pada terjadinya perubahan prilaku dalam individu. Keterkaitan fungsional pembelajaran dan belajar ialah pembelajaran segaja dilakukan untuk menghasilkan belajar yang menjadi parameter pembelajaran.

Pada saat proses pembelajaran yang sering kali dihadapkan pada materi yang abstrak [4] dan diluar pengalaman peserta didik sehari-hari, sering membuat peserta didik sulit menerima materi yang disampaikan oleh pendidik. Sehingga pemahaman peserta didik terhadap materi pelajaran akan menjadi lemah dan menyebabkan peserta didik sulit berkembang dan hasil belajar kurang maksimal. Oleh karena itu, sebelum memulai

[1] Midya Yuli Amreta, Firda Zakiyatur Rofi'ah, dan Alfina Luk Luul Markhamah, "Pengembangan Media Papan Hitung Pada Mata Pelajaran Matematika SD," *Jurnal Ilmiah Pendidikan Citra Bakti* 10, no. 1 (2023): 199–209.
[2] Regina Ade Darman, *Belajar dan pembelajaran* (Guepedia, 2020).
[3] Dr Cucu Sutianah, S Pd, dan M Pd, *Belajar dan pembelajaran* (Penerbit Qiara Media, 2022).
[4] Hasna Nur Afifah dan Meita Fitrianawati, "Pengembangan Media Panlintarmatika (Papan Perkalian Pintar Matematika) Materi Perkalian untuk Siswa Sekolah Dasar," *WASIS: Jurnal Ilmiah Pendidikan* 2, no. 1 (2021): Hlm. 42.

proses pembelajaran, tugas guru selain penyampai materi juga memiliki kewajiban membuat perencanaan pembelajaran.[5] Komponen perencanaan pembelajaran terdiri dari beberapa unsur diantaranya: peserta didik, tujuan, kondisi, sumber-sumber belajar, serta hasil belajar. Kelima komponen ini saling berterkaitan untuk dapat mencapai tujuan pembelajaran secara maksimal. Menurut setyorini, D. & Churiyah, M bahwa media pembelajaran juga salah satu komponen penting dalam proses pembelajaran, sebab proses pembelajaran di sekolah akan lebih mudah dipahami oleh siswa jika memang didukung dengan memanfaatkan media pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran.[6]

Salah satu upaya untuk mencapai tujuan pembelajaran ialah penggunaan media pembelajaran. Penggunaan media bertujuan untuk menyampaikan informasi maupun pesan antara guru pada siswa selama proses pembelajaran yang berperan serta mempengaruhi keadaan belajar dan lingkungan belajar.[7] Sekolah dasar merupakan tingkatan jenjang pendidikan yang sangat berpengaruh terhadap jenjang pendidikan lainnya. Piaget berpendapat bahwa tahapan perkembangan kognitif siswa usia sekolah dasar yakni 6 sampai 12 tahun merupakan tahapan yang konkret. Kemampuan yang tampak pada fase ini adalah kemampuan dalam proses berpikir untuk mengoperasikan kaidah-kaidah logika, meskipun terikat pada objek yang bersifat konkret.[8] Oleh karena itu penggunaan media pada proses pembelajaran akan sangat membantu proses pembelajaran dan penyampaian pesan serta isi pelajaran yang disampaikan. Dengan

---

[5] Rusydi Ananda dan Amiruddin Amiruddin, "Perencanaan pembelajaran," 2019, hlm. 24.
[6] Nursidrati, Muhammad Salahuddin, dan Lala Intan Komalasari, "Pengembangan Media Pembelajaran Papan Matriks Pada Materi Perkalian Matriks," *Jurnal Pendidikan dan Konseling (JPDK)* 5, no. 1 (2023): hlm. 2.
[7] Yusi Pratiwi Angguntari dan Jaka Nugraha, "Pengembangan Papan Permainan Ludo sebagai Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Hasil Belajar pada Kompetensi Dasar Menganalisis Persyaratan Personil Administrasi Kelas X OTKP di SMK Negeri 10 Surabaya," *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran* 7, no. 3 (2019): hlm. 44.
[8] Afifah dan Fitrianawati, "Pengembangan Media Panlintarmatika (Papan Perkalian Pintar Matematika) Materi Perkalian untuk Siswa Sekolah Dasar," hlm. 42.

menggunakan media pembelajaran dalam proses pembelajaran dapat meningkatkan kemampuan peserta didik.

Salah satu mata pelajaran yang diberikan di sekolah dasar adalah matematika. Mata pelajaran ini berfungsi untuk mengembangkan kemampuan menghitung, mengukur dan menggunakan rumus matematika sederhana yang di perlukan dalam kehidupan sehari-hari.[9] Matematika juga merupakan mata pelajaran yang tergolong sulit, karena karakteristik materi matematika bersifat abstrak, logis, sistematis dan banyak akan rumus dan lambang-lambang yang membingungkan. Sehingga mata pelajaran ini dianggap peserta didik sebagai pelajaran yang sulit untuk dipahami dan membosankan, oleh karena itu perlu adanya penggunaan media pembelajaran agar peserta didik tidak merasa kesulitan dan bosan dalam belajar matematika. Pembelajaran matematika yang bersifat abstrak, guru membutuhkan alat bantu berupa media atau alat peraga yang dapat menjelaskan pesan atau isi materi apa yang akan disampaikan sehingga akan lebih cepat dipahami dan dimengerti oleh peserta didik. Oleh karena itu dalam proses pembelajaran perlu adanya penggunaan media untuk membantu peserta didik memahami materi.[10]

Penggunan media dalam pembelajaran sangat berpengaruh terhadap keberhasilan suatu pembelajaran. Dengan demikian guru harus dapat menyesuaikan media apa yang tepat dan cocok dengan peserta didik yang akan diajar. Menurut sudirman bahwa kelebihan dari media pembelajaran adalah sifatnya konkrit, gambar dapat mengatasi ruang dan waktu, mengatasi keterbatasan pengamatan, memperjelas

[9] Een Unaenah dkk, "Pengembangan Aplikasi Pembelajaran Matematika tentang Pengukuran Waktu, Panjang dan Berat untuk Sekolah Dasar," *Edisi* 2, no. 1 (2020): hlm. 94.
[10] Yuli Astuti Mahaningsih, "Peningkatkan Hasil Belajar Metematika Penyederhanaan Bilangan Pecahan Melalui Penggunaan Alat Peraga Bangun Datar Pada Siswa Kelas V Sdn Sidomulyo 03 Kota Batu Tahun Pelajaran 2022/2023," *Jurnal Pendidikan Taman Widya Humaniora* 2, no. 3 (2023): hlm. 1396.

suatu masalah sehingga mencegah kesalahpahaman.[11] Maka penggunaan media dalam pembelajaran matematika dapat meningkatkan kemampuan numerasi peserta didik. Jadi keberhasilan dalam pembelajaran sangat didukung oleh pemilihan metode dan media yang tepat. Dari beberapa penelitian yang telah dilakukan sebelumnya bahwa pada saat pembelajaran matematika guru kurang memanfaatkan penggunaan media pembelajaran, hanya menggunakan metode ceramah dan menghafal pada saat pembelajaran matematika. [12] Sehingga banyak peserta didik yang mengalami kesulitan dalam pembelajaran matematika salah satunya pada materi perkalian.

Berdasarkan hasil wawancara dengan wali kelas II sekaligus guru mata pelajaran matematika di MI Mambaul Ulum juga menyatakan bahwa penggunaan media pada proses pembelajaran sangat diperlukan dalam menyampaikan materi. Salah satunya pada materi operasi hitung perkalian. Dari hasil wawancara tersebut peneliti juga menemukan beberapa masalah yang sama dengan penelitian-penelitian terdahulu yakni di MI Mambaul Ulum Kota Kediri. Saat proses pembelajaran guru hanya menggunakan teknik menghafal dan metode ceramah dalam menyampaikan materi sehingga peserta didik kurang tertarik dan kurang fokus dalam mengikuti pembelajaran dan jika diberikan tugas peserta didik kesulitan mengerjakan sehingga peserta didik mempunyai kemampuan numerasi yang rendah.[13] Pelajaran matematika yang bersifat abstrak dan peserta didik yang menganggap pelajaran yang sulit dipahami dan membosankan, inilah salah satu hambatan guru dalam menyampaikan materi. Salah satunya pada materi perkalian. Operasi hitung perkalian merupakan penjumlahan berulang, meskipun konsepnya sederhana namun ada beberapa peserta didik yang

[11] Vera Dewi Kartini Ompusunggu, "Penggunaan Media Dalam Pembelajaran Matematika Dan Manfaatnya Di Smpnegeri 1 Paranginan," vol. 1, 2022, Hlm. 5.
[12] Umi Riyani Fatmawati, "Pengembangan Media Papan Flanel Perkalian," *Basic Education* 9, no. 3 (2020): 259–66.
[13] Bapak Setyo Hadi Santoso, S.Pd, Wali kelas II MI Mambaul Ulum, 2 Oktober 2023

masih kesulitan dalam memahaminya.[14] Karena hanya menggunakan papan tulis dan metode ceramah untuk membantu menyampaikan materi. Penggunaan metode ceramah dan teknik menghafal pada proses pembelajaran ini kurang menarik minat belajar peserta didik. Karena peserta didik bosan dengan kegiatan pembelajaran yang hanya mendengarkan dan menghafal saja. Sehingga perlu diketahui bahwa tidak semua peserta didik mampu menghafalkan dengan cepat dan memiliki daya ingat yang kuat, dengan kata lain peserta didik memiliki latar belakang dan karakter yang berbeda beda dan membutuhkan perhatian yang lebih. Sehingga diperlukan berbagai macam metode dan media yang mendukung agar peserta didik tidak merasa bosan saat menerima materi dan tujuan pembelajaran juga dapat tercapai.

Gambar 1. 1 Suasana Pembelajaran Peserta Didik Kelas II

Dari penelitian sebelumnya pada materi perkalian peneliti yang menggunakan media papan flanel, papan tali, Papinka (papan pintar perkalian) dan medan perkalian. Dari beberapa penelitian ini yang terlihat lebih efektif adalah menggunakan media papan perkalian. Oleh karena itu, peneliti akan mengembangkan media papan permainan perkalian. Media papan permainan perkalian merupakan media pembelajaran yang

[14] Sofroul Lailiah, "Pengembangan Media Pembelajaran Papan Tali Pada Materi Operasi Hitung Perkalian Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas II MI Hayatul Islamiyah Saptorenggo Pakis" (Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim, 2019), Hlm. 6.

menyajikan cara berhitung perkalian dengan menggunakan sebuah papan dengan teknik permainan. Peserta didik diajak untuk belajar dengan bermain dengan melibatkan peserta didik secara langsung dengan kartu yang berisi soal perkalian. Dengan menggunakan papan perkalian ini peserta didik akan lebih mudah untuk paham konsep perkalian. Karena media pembelajaran ini menggunakan teknik permainan, maka peserta didik akan merasa senang dan semangat untuk mengikuti proses pembelajaran. Dengan teknik bermain proses pembelajaran akan lebih mudah untuk memberikan pemahaman numerasi pada peserta didik dalam memecahkan masalah di kehidupan sehari-hari. Media ini juga mempunyai kelebihan yaitu memudahkan peserta didik dalam memahami materi perkalian, memberikan pengalaman langsung dalam menghitung hasil perkalian, dan menjadikan peserta didik lebih aktif karena dapat melihat, memegang dan mengoprasikan secara langsung.

Maka peneliti memberikan solusi bahwa perlu adanya pengembangan media pembelajaran yang lebih efektif dan inovatif yang sesuai dengan karakteristik peserta didik yaitu media papan permainan perkalian. Media ini merupakan media pembelajaran yang menyajikan cara berhitung perkalian menggunakan sebuah papan magnet, kepingan angka, papan stik, dan kartu soal. Selain itu media papan ini desain semenarik mungkin dengan sentuhan warna yang sesuai dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar. Dengan tujuan untuk menarik perhatian dan memudahkan peserta didik dalam memahami materi yang diajarkan sehingga dapat meningkatkan kemampuan numerasi materi operasi hitung perkalian dengan baik dan maksimal. Media ini dibuat menggunakan bahan dasar kayu dan pvc yang didesain dengan sedemikian rupa sehingga tidak mudah rusak sehingga peserta didik dapat menggunakan dengan mudah dan dalam jangka waktu yang panjang. Media ini digunakan dalam proses pembelajaran dengan melibatkan peserta didik yang berperan

aktif dalam kegiatan belajar. Dengan adanya media ini diharapkan peserta didik mampu meningkatkan kemampuan numerasi peserta didik.

Berdasarkan beberapa pernyataan dan masalah diatas, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian pengembangan yang berjudul **"Pengembangan Media PAPERLIN (Papan Permainan Perkalian) untuk Meningkatkan Kemampuan Numerasi Peserta Didik pada Operasi Hitung Perkalian Kelas II di MI Mambaul Ulum Kota Kediri".**

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang dikemukakan diatas, maka dapat dirumuskan permasalahan pengembangan media pembelajaran papan perkalian, sebagai berikut:

1. Bagaimana tahapan pengembangan media (PAPERLIN) papan permainan perkalian untuk meningkatkan kemampuan numerasi peserta didik pada operasi hitung perkalian kelas II di MI Mambaul Ulum Kota Kediri?
2. Bagaimana kelayakan media (PAPERLIN) papan permainan perkalian untuk meningkatkan kemampuan numerasi peserta didik pada operasi hitung perkalian kelas II di MI Mambaul Ulum Kota Kediri?
3. Bagaimana efektifitas media (PAPERLIN) papan permainan perkalian untuk meningkatkan kemampuan numerasi peserta didik pada operasi hitung perkalian kelas II di MI Mambaul Ulum Kota Kediri?

C. Tujuan Penelitian dan Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mendeskripsikan tahapan pengembangan media (PAPERLIN) papan permainan perkalian untuk meningkatkan kemampuan numerasi peserta didik pada operasi hitung perkalian kelas II di MI Mambaul Ulum Kota Kediri.
2. Untuk mengetahui kelayakan media (PAPERLIN) papan permainan perkalian untuk meningkatkan kemampuan numerasi peserta didik pada operasi hitung perkalian kelas II di MI Mambaul Ulum Kota Kediri.
3. Untuk mengetahui efektivitas media (PAPERLIN) papan permainan perkalian untuk meningkatkan kemampuan numerasi peserta didik pada operasi hitung perkalian kelas II di MI Mambaul Ulum Kota Kediri.

D. Spesifikasi Produk yang diharapkan

Penelitian ini menghasilkan media pembelajaran yang berupa papan permainan perkalian. Adapun spesifikasi media pembelajaran ini yaitu:

1. Media pembelajaran ini merupakan media visual 3D yang berupa papan permainan mapel matematika materi operasi hitung perkalian.
2. Desain media ini berupa papan magnet yang menyajikan cara berhitung perkalian dengan dilengkapi dengan stik dan kepingan magnet angka agar peserta didik tertarik untuk mengikuti pelajaran sehingga peserta didik lebih mudah memahami dan menerima materi yang disampaikan.
3. Media papan permainan perkalian meliputi papan persegi yang di dalam nya terdapat papan magnet, kepingan magnet angka 1- 100, papan stik perkalian, stik untuk alat hitung dengan dua warna, kartu soal latihan.
4. Media ini juga dilengkapi buku panduan penggunaan media papan permainan perkalian yang berisi langkah penggunaannya, tujuan pembelajaran.

E. Pentingnya Penelitian dan Pengembangan

Penelitian pengembangan media papan permainan ini penting untuk dilakukan, karena terdapat beberapa faktor yang melatarbelakangi pengembangan media pembelajaran. Adapun beberapa aspek penting diantaranya sebagai berikut:

1. Kemampuan numerasi peserta didik pada mata pelajaran matematika materi operasi hitung perkalian masih kurang.
2. Peserta didik kurang memperhatikan pendidik saat menjelaskan materi.
3. Kurang penggunaan media pembelajaran dalam menunjang kegiatan pembelajaran.
4. Belum adanya media pembelajaran papan permainan perkalian sebagai salah satu pengembangan media pembelajaran matematika kelas II pada materi operasi hitung perkalian.

F. Asumsi dan Keterbatasan Penelitian dan Pengembangan

1. Asumsi Penelitian dan Pengembangan
    a. Media papan permainan perkalian ini dibuat semenarik mungkin agar dapat menarik minat peserta didik untuk mengikuti proses pembelajaran yang nantinya akan dapat meningkatkan kemampuan numerasi peserta didik.
    b. Media papan perkalian ini didesain sesuai karakteristik peserta didik sekolah dasar yakni menggunakan banyak warna dan gambar yang sesuai. Sehingga peserta didik akan dengan mudah beradaptasi dengan media tersebut.
    c. Media ini dikembangkan, agar dengan mudah peserta didik memiliki kemampuan numerasi yang dapat diterapkan pada kehidupan sehari-hari.
    d. Peserta didik mampu menyelesaikan tugas yang diberikan dan memecahkan masalah yang dihadapi dikehidupan nyata.
2. Keterbatasan Penelitian dan Pengembangan
    a. Pengembangan media pembelajaran papan permainan perkalian untuk

meningkatkan pemahaman peserta didik kelas II MI Mambaul Ulum Kota Kediri pada materi operasi hitung perkalian mata pelajaran matematika.

b. Media papan permainan ini merupakan salah satu media yang efektif digunakan dalam proses pembelajaran pada mata pelajaran matematika khususnya pada materi oprasi hitung perkalian kelas II SD/MI.

c. Media papan permainan ini dibuat sesuai dengan KI, KD dan Tujuan Pembelajaran pada kelas II yaitu peserta didik mampu operasi perkalian.

G. Penelitian Terdahulu

Beberapa Penelitian mengenai pengembangan media pembelajaran papan perkalian yang telah banyak dilakukan, dikaji dan diteliti. Dan tidak semua penelitian berasal dari lokasi, waktu ataupun bidang keahlian yang sama, tetapi penelitian ini dapat digunakan untuk perbandingan dan pengembangan lebih lanjut pada penelitian yang akan dilakukan. Berikut hasil penelitian terdahulu yang sangat relevan dengan penelitian ini, yaitu:

1. Penelitian Pengembangan Media Panlintarmatika (Papan Perkalian Pintar Matematika) Materi Perkalian Untuk Siswa Sekolah Dasar. Penelitian ini ditulis oleh Hasna Nur Afifah, dkk.[15] Hasil penelitian menunjukkan bahwa media papan perkalian pintar Matematika pada materi perkalian dinyatakan layak digunakan pada proses pembelajaran materi operasi hitung perkalian. Penelitian ini memiliki kesamaan dengan penelitian yang hendak dilakukan yakni pengembangan media pembelajaran papan perkalian untuk siswa sekolah dasar. Perbedaan penelitian ini menggunakan model penelitian Borg and Gall sedangkan penelitian yang akan dilakukan yakni pada model pengembangan ADDIE.

[15] Afifah dan Fitrianawati, "Pengembangan Media Panlintarmatika (Papan Perkalian Pintar Matematika) Materi Perkalian untuk Siswa Sekolah Dasar."

2. Penelitian Pengaruh Media Papinka Terhadap Kemampuan Menghitung Penjumlahan Dan Pengurangan Dalam Pembelajaran Matematika Di Sekolah Dasar. Penelitian ditulis oleh Midya Yuli Amreta, dkk.[16] Hasil penelitian menunjukan bahwa dengan menggunakan media papinka dapat meningkatkan kemampuan peserta didik menghitung penjumlahan dan pengurangan. Persamaan dalam penelitian ini dengan penelitian yang akan dilakukan adalah sama mengembangkan media pembelajaran pada mata pelajaran matematika SD/MI. perbedaan penelitian ini mengembangkan produk papan hitung penjumlahan dan pengurangan, sedangkan penelitian yang akan dilakukan mengembangkan produk papan perkalian.
3. Penelitian Pengembangan Media Papan Flanel Perkalian. Penelitian ini ditulis oleh Umi Riyani Fatmawati.[17] Hasil penelitian menunjukkan bahwa dengan menggunakan media papan flanel terdapat peningkatan yang signifikan kemampuan pemahaman peserta didik pada materi perkalian. Persamaan penelitian ini dengan penelitian yang akan dilakukan adalah sama-sama mengembangkan media pembelajaran berbentuk papan materi perkalian pada mata pelajaran matematika dan menggunakan metode penelitian R&D *(Reserch dan Development).* Perbedaan dalam penelitian ini adalah produk yang dihasilkan berupa media papan flanel, sedangkan penelitian yang akan dilakukan produk yang dihasilkan berupa papan permainan perkalian.
4. Penelitian Pengembangan Media Pembelajaran Medan Perkalian Pada Pemahaman Konsep Dasar Perkalian Bilangan Bulat Dikelas V SD Tahun Pelajaran 2021/2022.

---

[16] Midya Yuli Amreta dan Ani Safa'ah, "Pengaruh Media Papinka terhadap Kemampuan Menghitung Penjumlahan dan Pengurangan dalam Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar," *Jurnal Riset Madrasah Ibtidaiyah* 1, no. 1 (2021): 21–28.

[17] Umi Riyani Fatmawati, "Pengembangan Media Papan Flanel Perkalian," *Basic Education* 9, no. 3 (2020): 259–66.

Penelitian ini ditulis oleh Linda Rahmawati.[18] Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran medan perkalian layak atau valid digunakan dalam proses pembelajaran. Persamaan penelitian ini dengan penelitian yang akan dilakukan adalah sama-sama mengembangkan media pembelajaran untuk materi perkalian. Perbedaan penelitian ini adalah pada subjek penelitian kelas V SD/MI, sedangkan penelitian yang akan dilakukan menggunakan subjek penelitian kelas II SD/MI.

5. Penelitian Pengembangan Media Pembelajaran Papan Tali Pada Materi Operasi Hitung Perkalian Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas II MI Hayatul Islamiyah Saptorenggo Pakis. Penelitian ini ditulis oleh Sofroul Lailiah.[19] Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media papan tali pada materi perkalian sangat efektif digunakan pada proses pembelajaran karena dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik secara signifikan. Persamaan penelitian ini dengan penelitian yang akan dilakukan adalah sama-sama mengembangkan media pembelajaran berbentuk papan pada materi perkalian. Perbedaan penelitian ini adalah produk yang dihasilkan berupa media papan tali untuk meningkatkan hasil belajar, sedangkan penelitian yang akan dilakukan produk yang dihasilkan berupa papan permainan perkalian untuk meningkatkan kemampuan numerasi.

H. Definisi Istilah dan Operasional

Berikut definisi istilah untuk menghindari kesalahpahaman persepsi pembaca dalam pelaksanaan pengembangan ini:

1. Pengembangan

Pengembangan merupakan upaya menghasilkan atau mengembangkan dan

[18] Rahmawati Lindah, "Pengembangan Media Pembelajaran Medan Perkalian Pada Pemahaman Konsep Dasar Perkalian Bilangan Bulat Di Kelas V SD 5 Sape" (Universitas_Muhammadiyah_Mataram, 2022).
[19] Lailiah, "Pengembangan Media Pembelajaran Papan Tali Pada Materi Operasi Hitung Perkalian Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas II MI Hayatul Islamiyah Saptorenggo Pakis."

memvalidasi produk pendidikan. Adapun produk pendidikan yang akan dikembangkan berupa papan permainan perkalian.

2. Media Pembelajaran

Media pembelajaran merupakan alat, teknik atau metode yang biasanya digunakan untuk membuat proses komunikasi antara guru dan peserta didik menjadi lebih optimal dalam proses pembelajaran yang ada disekolah.

3. Papan Permainan

Papan permainan atau *boardgame* adalah jenis permainan dimana alat-alat atau bagian-bagian permainan ditempatkan, dipindahkan, atau digerakkan pada permukaan yang telah ditandai atau dibagi-bagi menurut seperangkat aturan.[20] Papan ini berbentuk persegi yang terbuat dari bahan kayu serta didesain dengan bahan dan warna yang sesuai dengan karakteristik anak sekolah dasar dan alat pendukung permainan lainnya.

4. Perkalian

Perkalian merupakan operasi hitung penjumlahan berulang. Pada pengembangan media pembelajaran papan permainan ini adalah materi perkalian angka 1-10.

5. Kemampuan Numerasi

Kemampuan numerasi merupakan salah satu kemampuan menggunakan berbagai angka atau simbol yang berkaitan dengan matematika dasar untuk memecahkan masalah praktis dalam berbagai konteks kehidupan sehari-hari.

6. Kemampuan Numerasi Meningkat

Kemampun numerasi dikatakan meningkat jika mememuhi indikator

[20] Ahmad Ghazali, Dhevin Kawistoro Ngabekti, dan Nanda Putri Andriani, "Papan Permainan Puzzle Sebagai Media Pembelajaran Aksara Jawa Pada Anak Usia Dini," *Citrawira: Journal of Advertising and Visual Communication* 2, no. 1 (2021): hlm. 35.

kemampuan numerasi yaitu mampu menggunakan berbagai macam angka atau simbol, mampu menganaliss informasi yang ditampilkan dalam bentuk (grafik, tabel, bagan, diagram), mampu menafsirkan hasil analisis untuk memprediksi atau mengambil keputusan. Dibuktikan dengan nilai latihan soal peserta didik yang mengalami peningkatan setelah menggunakan media papan permainan perkalian.