

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah proses yang dilakukan secara bertahap untuk membantu setiap orang mengembangkan diri sepanjang hidupnya. Dizaman saat ini, pembelajaran tidak mengenal batas, dimana semua orang berhak untuk belajar dan meningkatkan diri hingga akhir hidup mereka. Oleh karena itu, penting untuk meningkatkan kualitas pembelajaran, karena hal ini dapat membantu pada terciptanya individu yang berkualitas tinggi. Inovasi dalam pendidikan sangat diperlukan untuk memenuhi kebutuhan peserta didik yang semakin beragam.¹

Berdasarkan Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 mengenai sistem pendidikan nasional pada Bab 1 Pasal 1, dijelaskan bahwa pendidikan nasional merupakan sebuah usaha yang dilakukan dengan kesadaran dan perencanaan yang matang. Pendidikan ini bertujuan untuk membangun lingkungan belajar yang mendukung serta memastikan proses pembelajaran berlangsung secara optimal. Dalam konteks ini, peserta didik diharapkan dapat secara aktif mengembangkan potensi yang mencakup diberbagai aspek seperti, spiritualitas, pengendalian diri, pembentukan kepribadian, kecerdasan, akhlak yang baik, serta keterampilan yang dibutuhkan baik untuk dirinya sendiri maupun untuk masyarakat dan Negara.² Dari penjelasan tersebut, dapat

¹ Abd Rahman et al., "Pengertian Pendidikan, Ilmu Pendidikan dan Unsur-Unsur Pendidikan," *Al Urwatul Wutsqa: Kajian Pendidikan Islam*, 2.1 (2022), 1–8.

² Junaedi Ifan, "Proses Pembelajaran Yang Efektif.," *Jisamar*, VOL. 3 NO.2 (2019), 19–25.

disimpulkan bahwa pendidikan bukanlah suatu proses yang dilakukan secara sembarangan atau asal-asalan. Tetapi sebaliknya, pendidikan adalah usaha yang dirancang dengan hati-hati, dimana guru dan peserta didik bekerja sama untuk mencapai tujuan yang telah ditentukan. proses pendidikan yang terencana sangat penting karena dapat menciptakan lingkungan belajar yang positif dimana peserta didik tidak hanya fokus pada pencapaian hasil belajar, tetapi juga pada pengalaman yang telah mereka alami selama proses pembelajaran.

Dengan demikian, kita perlu menekankan bahwa antara proses pembelajaran dan hasil yang diperoleh harus ada keseimbangan. Hal ini berarti bahwa penting untuk memperhatikan bagaimana cara anak belajar, tidak hanya pada apa yang mereka capai diakhir proses pembelajaran. Keseimbangan ini akan memastikan bahwa pendidikan dapat memberikan manfaat yang optimal bagi perkembangan peserta didik secara menyeluruh. Dengan demikian, pendidik memegang peranan penting dalam merancang tujuan pembelajaran. Karena pendidik sendiri perlu mempertimbangkan materi yang berasal dari kurikulum yang diterapkan dinegara kita saat ini.

Di Indonesia, kini diterapkan kurikulum baru yang disebut kurikulum merdeka. Kurikulum ini bertujuan untuk meningkatkan standar kualitas pendidikan dengan fokus pada karakter Profil Pelajar Pancasila. Dalam pendekatan ini, peserta didik diajak terlibat dalam proyek, belajar materi penting seperti literasi dan numerasi, serta mendapatkan fleksibilitas dalam cara belajar mereka. Kurikulum merdeka menciptakan lingkungan belajar yang

lebih santai dan kondusif, sehingga para pendidik tidak terbebani oleh metode atau cara mengajar yang kaku dari kurikulum sebelumnya. Dengan adanya fleksibilitas ini, pendidik dapat menyesuaikan metode pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Hal ini mungkin dapat menciptakan pengalaman belajar yang lebih efektif dan menyenangkan, dimana peserta didik lebih terlibat dan termotivasi terutama pada mata pelajaran matematika.³

Matematika adalah salah satu mata pelajaran yang diajarkan dalam sekolah dan matematika sendiri menjadi mata pelajaran umum diberbagai sekolah terutama di MIN 2 KOTA KEDIRI, Dimana matematika sendiri untuk meningkatkan kemampuan peserta didik dalam pemecahan masalah, kemampuan berfikir kritis, berlogika, berfikir kreatif dan lain sebagainya. Pembelajaran matematika disekolah adalah salah satu pembelajaran yang menarik untuk dikembangkan anak usia Sekolah Dasar (SD) yang mengalami perkembangan dalam berfikir dan belajar, dimana matematika berbeda dengan ilmu lain melainkan matematika yaitu ilmu pasti. Namun salah satu tantangan dalam belajar matematika adalah sifatnya yang abstrak, yang sering membuat siswa kesulitan. Menurut Abdurrahman, ada beberapa alasan mengapa penting untuk mengajarkan matematika kepada peserta didik: a) Matematika berguna dalam kehidupan sehari-hari, b) Semua mata pelajaran membutuhkan keterampilan matematika yang baik, c) Matematika membantu dalam berkomunikasi yang singkat dan jelas, d) dapat menyajikan informasi dengan

³ Hilda Ainissyifa, Yufi Mohammad Nasrullah, dan Nurul Fatonah, "Empowering Educational Autonomy To Implement Kurikulum Merdeka in Madrasah," *Jurnal Pendidikan Islam*, 10.1 (2024), 25–40 <<https://doi.org/10.15575/jpi.v10i1.35133>>.

berbagai, e) meningkatkan kemampuan berpikir logis dan menyelesaikan masalah yang menantang.⁴

Banyak yang melihat bahwa pembelajaran matematika adalah pembelajaran yang sedikit diminati oleh peserta didik karena dengan alasan yang sulit, menganggap mudah dan pusing dengan menyelesaikan suatu masalah. Dan fakta ini menjadikan peserta didik menjadi takut dan tidak mau mencoba serta menganggap remeh atau tidak memperhatikan pembelajaran matematika terutama pada materi nilai tempat bilangan cacah yang dianggap peserta didik tidak penting dalam kehidupan sehari-hari, yang mengira dalam memahami nilai tempat adalah hal yang sangat penting dimana kita mengetahui bahwa materi ini mencakup bilangan yang sesuai dengan nilainya seperti dalam ribuan, ratusan, puluhan dan satuan, dimana materi ini sangat penting dalam kehidupan sehari-hari.

Pembelajaran matematika memang sangat penting untuk mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan kreatif peserta didik. Pembelajaran ini menggabungkan antara interaksi antara berbagai komponen pembelajaran seperti materi, metode, alat bantu yang berperan besar dalam membantu peserta didik memahami konsep-konsep materi secara mendalam. Proses internalisasi memungkinkan peserta didik dalam membangun pemahaman mereka sendiri, dengan pengalaman belajar yang terstruktur mulai dari yang konkret hingga yang abstrak, sehingga peserta didik mampu lebih mudah menangkap dan menerapkan konsep matematika. Penanaman konsep seperti pemecahan

⁴ Junaedi Ifan.

masalah nyata atau pengalaman yang sangat membantu dalam menanamkan pemahaman yang lebih kuat.⁵

Berdasarkan hasil Observasi dan wawancara terhadap ibu Nurul Azizah S.Pd selaku Guru kelas 3 di MIN KOTA KEDIRI sebagai tempat peneliti dalam melakukan penelitian diperoleh beberapa data tentang pembelajaran Matematika materi bilangan cacah pada peserta didik kelas 3 yaitu peserta didik di MIN KOTA KEDIRI mengalami kesulitan ketika memahami materi bilangan cacah terutama pada nilai tempat karena guru hanya menyampaikan materi dengan bantuan buku ajar dan papan tulis, sehingga kurang ilustrasi atau gambaran nyata, karena pada dasarnya peserta didik khususnya kelas 3 berada pada tahap memahami konsep dasar secara abstrak, yang harus disajikan dengan wujud yang nyata sebelum pada konsep abstrak.⁶ Dikarenakan hal tersebut maka membuat siswa kurang aktif dalam pembelajaran, merasa bosan saat pembelajaran dan tidak memperhatikan guru saat menjelaskan. Sehingga hal ini mempengaruhi hasil belajar yang diperoleh peserta didik, dimana peserta didik memperoleh nilai hasil belajar materi nilai tempat suatu bilangan dengan rata-rata 63 dari 30 peserta didik ada beberapa peserta didik yang mendapatkan nilai hasil belajar yang rendah. Maka hasil belajar dalam materi nilai tempat suatu bilangan pembelajaran perlu ditingkatkan. Hasil belajar

⁵ Joanna Ryan dan Jessica Bowman, "Teach cognitive and metacognitive strategies to support learning and independence," *High Leverage Practices and Students with Extensive Support Needs*, 3.3 (2022), 170–84 <<https://doi.org/10.4324/9781003175735-15>>.

⁶ Wayan Astini Ni dan N.K Rini Purwati, "Strategi Pembelajaran Matematika Berdasarkan Karakteristik Siswa Sekolah Dasar," *Jurnal Emasains*, IX.1 (2020), 1–8.

sendiri adalah salah satu faktor yang penting dalam mengukur tingkat kemampuan seseorang.

Menurut Hamalik hasil belajar merupakan proses terjadinya perubahan tingkah laku pada diri seseorang yang bisa diukur serta diamati melalui pengetahuan, keterampilan, dan sikap. Perubahan ini bisa diartikan adanya pengembangan dan peningkatan yang lebih baik dari yang tidak tahu menjadi tahu. Jadi dalam hasil belajar sendiri ada berbagai tipe yaitu efektif, kognitif dan psikomotorik, dan hasil belajar yang dimaksud dalam penelitian adalah kognitif.⁷

Proses pembelajaran perlu disesuaikan dengan perkembangan psikologis peserta didik yang bervariasi tergantung pada usia mereka. Agar pembelajaran menjadi efektif dan berhasil, pendidik harus mampu menciptakan media pembelajaran yang sesuai dengan materi yang diajarkan serta jenjang usia peserta didik. Dalam konteks penelitian ini, penggunaan media dalam proses pembelajaran sangat penting, Media yang menarik dan efektif dapat memberikan pengalaman bagi peserta didik, sehingga meningkatkan minat dan keterlibatan mereka dalam pembelajaran. Selain itu, pendidik juga perlu memahami cara menggunakan media tersebut agar dapat mengoptimalkan manfaatnya. Salah satu media yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik saat

⁷ Aulia Dini Afifatusholihah, "Pengaruh Metode Mengajar Guru Dan Fasilitas Belajar Terhadap Hasil Belajar Ips," *Dinamika Sosial: Jurnal Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial*, 1.1 (2022), 12–20 <<https://doi.org/10.18860/dsjpips.v1i1.1010>>.

ini adalah media PANITA (Papan Nilai Tempat) yang dikembangkan untuk pembelajaran matematika.⁸

Media pembelajaran yaitu seperangkat pembelajaran sebagai sumber belajar yang menyampaikan pesan dalam bentuk alat peraga atau dokumen kepada peserta didik. Kemudian, media pembelajaran sendiri dipandang sebagai pengantar komunikasi antara pendidik dan peserta didik, dimana jika pendidik menggunakan media pembelajaran pada saat proses pembelajaran maka akan memberikan kontribusi terhadap perkembangan pengetahuan dan emosional peserta didik, sehingga media pembelajaran mampu membantu peserta didik memecahkan masalah yang mereka hadapi. Hal ini tidak hanya dapat membuat pembelajaran lebih menarik, tetapi juga membantu siswa memahami materi dengan cara yang lebih menyenangkan dan efektif. Dengan demikian media PANITA dapat menjadi alat yang sangat bermanfaat dalam meningkatkan kualitas pembelajaran di kelas. Serta dapat membujuk peserta didik dalam mempelajari materi nilai tempat yang dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Penelitian ini juga diperkuat dengan penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Ditya Yulika Kurnia, Muhammad Irfan, Agustina Dwi Rahayu dengan judul penelitian Peningkatan hasil belajar matematika menggunakan media Papan Nilai Tempat Bilangan (NITEBI) kelas IV A Sd model sleman (2023). Hasil penelitian menunjukkan bahwa media NITEBI sangat layak digunakan

⁸ Venarda Ilham Berlyan dan Universitas Pgris Madiun, "Pengembangan Media Smart Apps Pengembangan Media Smart Apps Creator (SAC) untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa pada Pembelajaran Matematika," 3.3 (2024), 404–10.

terbukti dengan meningkatnya nilai hasil belajar peserta didik yang bermula dari sebanyak 16 peserta didik yang mencapai KKM mengalami peningkatan dengan kriteria ketuntasan.⁹ Dan disini peneliti dapat menyimpulkan bahwa penggunaan Media PANITA (Papan Nilai Tempat) dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Pernyataan tersebut membuat peneliti mengambil sebuah kesimpulan pentingnya melakukan penelitian dan pengembangan media PANITA (Papan Nilai Tempat) khususnya pada mata pelajaran Matematika materi Nilai tempat semester ganjil kelas 3 di MIN 2 Kota Kediri. Berdasarkan hasil penguatan penelitian sebelumnya dan uraian diatas, maka peneliti melakukan dan “Pengembangan Media PANITA (Papan Nilai Tempat) matematika materi bilangan cacah dalam Meningkatkan Hasil Belajar di MIN 2 Kota Kediri.” Penelitian ini perlu dilakukan karena peserta didik memerlukan model pembelajaran secara konkret dengan memberikan bagian-bagian yang menarik pada media yang dikembangkan dan menjadikan peserta didik semangat dalam memahami materi dengan tujuan meningkatkan hasil belajar pada materi yang sudah diberikan.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan diatas, maka didapatkan rumusan-rumusan masalah sebagai berikut:

⁹ Ditya Yulika Kurnia, Muhammad Irfan, dan Agustina Dwi Rahayu, “Peningkatan Hasil Belajar Matematika Menggunakan Media Papan Nilai Tempat Bilangan (NITEBI) Kelas IV A SD Model Sleman,” 2.2 (2023), 2023.

1. Bagaimana Pengembangan Media PANITA (Papan Nilai Tempat) Matematika Materi Bilangan Cacah dalam Meningkatkan Hasil Belajar Kelas 3 di MIN 2 Kota Kediri?
2. Bagaimana kelayakan Pengembangan Media PANITA (Papan Nilai Tempat) Matematika Materi Bilangan Cacah dalam Meningkatkan Hasil Belajar Kelas 3 di MIN 2 Kota Kediri?
3. Bagaimana peningkatan hasil belajar siswa setelah diterapkan Media PANITA (Papan Nilai Tempat) Matematika Materi Bilangan Cacah Kelas 3 di MIN 2 Kota Kediri?

C. Tujuan Penelitian dan Pengembangan

1. Pengembangan Media PANITA (Papan Nilai Tempat) Matematika Materi Bilangan Cacah dalam Meningkatkan Hasil Belajar Kelas 3 di MIN 2 Kota Kediri.
2. Menguji kelayakan Media PANITA (Papan Nilai Tempat) Matematika Materi Bilangan Cacah dalam Meningkatkan Hasil Belajar Kelas 3 di MIN 2 Kota Kediri.
3. Menguji peningkatan hasil belajar siswa setelah menggunakan Media PANITA (Papan Nilai Tempat) Matematika Materi Bilangan Cacah Kelas 3 di MIN 2 Kota Kediri.

D. Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Spesifikasi produk yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah berupa Pengembangan Media PANITA (Papan Nilai Tempat) Matematika Materi Bilangan Cacah Kelas 3 dalam Meningkatkan Hasil Belajar di MIN 2 Kota

Kediri. Media pembelajaran ini diharapkan memiliki spesifikasi sebagai berikut:

1. Media yang dikembangkan dalam penelitian ini berupa papan nilai tempat yang terbuat dari bahan dasar pcv.
2. Media ini terdapat beberapa kantong yang nantinya juga terbuat dari pcv.
3. Terdapat berbagai fungsi pada media yang dikembangkan terutama mengenal nilai tempat suatu bilangan, dimana peserta didik mampu menyebutkan, mengelompokkan dan membandingkan, serta mampu memecahkan penjumlahan dan pengurangan.
4. Media ini berbentuk seperti papan catur yang bisa dilipat sehingga mampu dibawa kemana-mana.
5. Fungsi kolom sebelah kiri adalah untuk bilangan penjumlahan dan pengurangan.
6. Fungsi kolom sebelah kanan adalah untuk menentukan nilai tempat bilangan dengan benar.
7. Media yang dikembangkan dalam penelitian ini bisa dibawa kemana saja termasuk pada saat pembelajaran outdoor atau indoor.
8. Media yang dikembangkan dapat digunakan diberbagai kelas mulai dari kelas 1 sampai kelas 4 pada materi nilai tempat suatu bilangan.
9. Media yang dikembangkan dalam penelitian ini dikemas sesuai dengan Kurikulum Merdeka.
10. Media yang dikembangkan dalam penelitian ini mengambil materi nilai tempat bilangan semester 1, kurikulum Merdeka.

11. Media pembelajaran yang disusun dalam penelitian ini dikemas secara menarik perhatian peserta didik dan mudah digunakan.

E. Manfaat Penelitian dan Pengembangan

Hasil dari proses pengembangan ini diharapkan mampu memberikan manfaat dari segi teori maupun kepraktisan.

1. Secara Teori

Hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai bahan pertimbangan dalam pengembangan mata pelajaran Matematika materi Nilai Tempat Bilangan Cacah. Selain itu bisa menambah pengetahuan khususnya mengenai Pengembangan Media PANITA (Papan Nilai Tempat) yang dimanfaatkan sebagai alat bantu dalam penyampaian inti materi tentang Nilai Tempat Bilangan Cacah.

2. Secara Praktis

a. Manfaat bagi peserta didik

Pengembangan Media PANITA (Papan Nilai Tempat) diharapkan agar peserta didik lebih tertarik untuk mengikuti pembelajaran sehingga dapat meningkatkan hasil belajar yang terdapat pada mata pelajaran Matematika materi Nilai Tempat Bilangan Cacah.

b. Manfaat bagi pendidik

Memberikan masukan bagi pendidik bahwa penggunaan Pengembangan Media PANITA (Papan Nilai Tempat) dapat berperan dalam mendukung dan memfasilitasi proses pembelajaran

pada mata pelajaran Matematika materi Nilai Tempat Bilangan Cacah. Selain itu, media ini juga berperan dalam mendukung pendidik untuk merancang proses pembelajaran dikelas yang lebih menarik serta mengembangkan berbagai media pembelajaran.

c. Manfaat bagi sekolah

Manfaat penelitian bagi sekolah adalah sebagai sumber masukan dalam upaya meningkatkan kualitas Pengembangan Media PANITA (Papan Nilai Tempat) serta meningkatkan hasil belajar peserta didik khususnya dalam mata pelajaran Matematika pada materi nilai tempat suatu bilangan .

F. Asumsi dan Keterbatasan Penelitian dan Pengembangan

1. Asumsi

Asumsi dari penelitian dan pengembangan Media PANITA (Papan Nilai Tempat) yaitu :

- a. Media yang dikembangkan dalam penelitian ini dapat memudahkan peserta didik dalam memahami materi nilai tempat suatu bilangan sehingga dapat meningkatkan hasil belajarnya.
- b. Media yang dikembangkan dalam penelitian ini dirancang semenarik mungkin guna menarik minat belajar peserta didik dan mencegah kebosanan selama proses pembelajaran dilakukan, sehingga mampu meningkatkan hasil belajar.
- c. Media yang dikembangkan dalam penelitian ini didesain sesuai dengan karakteristik peserta didik dengan menggunakan banyak warna,

sehingga peserta didik lebih mudah memahami dan mudah beradaptasi dengan media tersebut.

2. Keterbatasan penelitian dan pengembangan
 - a. Media yang dikembangkan dalam uji coba hanya dilakukan pada peserta didik di MIN 2 Kota Kediri.
 - b. Media yang dibuat hanya khusus untuk mata pelajaran matematika.
 - c. Media yang dikembangkan hanya berisi tentang materi bilangan cacah nilai tempat suatu bilangan.

G. Penelitian Terdahulu

Peneliti memaparkan hasil dari penelitian-penelitian terdahulu yang relevan dengan penelitian yang dilakukan. Hal ini dilakukan untuk menghindari kesamaan dengan penelitian terdahulu. Berikut ini pemaparan penelitian terdahulu yang relevan:

1. Hasil penelitian yang dilakukan oleh Sofia lestari (2020)

Penelitian ini berjudul “Pengaruh media PANGAN (Papan Bilangan) terhadap hasil belajar matematika pada siswa kelas 3 SDN Berbeluk 2”. Dimana hasil penelitian dan pengaruh dari media yang sudah dikembangkan ini dilakukan peneliti pada kelas 3 SDN Berbeluk 2 dengan materi nilai tempat bilangan, dimana berkaitan dengan yang terjadi di lingkungan sekitar. Namun, yang menjadi masalah utama yang ditemukan oleh peneliti adalah rendahnya hasil belajar peserta didik yang dilihat dari nilai yang masih banyak dibawah KKM, karena metode pembelajaran yang monoton dengan menggunakan metode ceramah pada saat

pembelajaran. Untuk mengetahui pengaruh media PANGAN (Papan Bilangan) yang dikembangkan peneliti dan seberapa pengaruh terhadap pembelajaran peserta didik kelas 3 materi nilai nilai tempat bilangan dengan menggunakan jenis penelitian kuantitatif, dimana peserta didik mengalami peningkatan hasil belajar dengan menggunakan bantuan media PANGAN yang menunjukkan presentase hasil *pretest* 57% dan hasil *posttest* 88%. Dari data ini dapat dibuktikan bahwa pengaruh media PANGAN (Papan Bilangan) terhadap hasil belajar peserta didik kelas 3 SDN Berbeluk mengalami peningkatan.¹⁰

2. Hasil penelitian yang dilakukan oleh Ayu syifa, Indhira asih, Trian pamungkas (2020)

Penelitian ini berjudul “ Pengembangan media pembelajaran papan bilangan bulat terhadap kemampuan berhitung matematika pada siswa kelas IV sekolah dasar ”. dimana hasil penelitian ini dilakukan pada peserta didik kelas IV B SDN Serang 7 dengan materi bilangan bulat mata pelajaran matematika, dan masalah yang ditemukan peneliti adalah minimnya kemampuan berhitung atau kesulitan dalam berhitung pada peserta didik dengan materi bilangan bulat dan kurangnya kreasi dalam menjelaskan materi karena guru berpegangan pada buku dan tidak adanya media pendukung pada saat pembelajaran berlangsung. Untuk mengetahui apakah media yang dikembangkan peneliti layak dan praktis digunakan

¹⁰ Sofia Lestari, “Pengaruh Media Pangan (Papan Bilangan) Terhadap Hasil Belajar Matematika Pada Siswa Kelas 3 SDN Berbeluk 2,” *Artikel, STKIP PGRI Bangkalan*, 2021.

pada pembelajaran matematika materi bilangan bulat kelas IV B maka dilakukan uji ahli media dan ahli materi dimana hasil dari penilaian dari ahli media dengan presentase 92,5% yang dikatakan “sangat layak” dan hasil dari penilaian ahli materi dengan presentase 87% yang dapat dikatakan “sangat layak”. Dan dengan melakukan uji angket respon peserta didik yang dikatakan “layak”. Maka dari data ini dapat disimpulkan bahwa pengembangan media pembelajaran papan bilangan bulat pada siswa kelas IV B “sangat layak” digunakan dalam meningkatkan kemampuan berhitung.¹¹

3. Hasil penelitian yang dilakukan oleh Lintang manik manekatami, Siti Mariah, Sumartilah (2023)

Penelitian ini berjudul “Meningkatkan hasil belajar siswa kelas 3 materi bilangan cacah dengan media papan nilai tempat”. Dimana hasil penelitian ini dilakukan pada peserta didik kelas 3 SDN Surokarsan 2 Yogyakarta dengan materi bilangan cacah nilai tempat yang berhubungan dengan penerapan konsep penjumlahan dalam aktivitas sehari-hari. Namun, yang menjadi masalah utama yang ditemukan oleh peneliti yaitu rendahnya hasil belajar peserta didik pada materi bilangan cacah. Untuk mengetahui apakah media yang dikembangkan peneliti mampu mengoptimalkan hasil belajar peserta didik kelas tiga materi bilangan cacah nilai tempat yang menggunakan jenis penelitian PTK yang

¹¹ Ayu Syifa Safuro et al., “PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN PAPAN BILANGAN,” 8.1 (2020), 19–26.

berjumlah 18 peserta didik, dengan melakukan siklus 1 dimana rata-rata hasil belajar peserta didik, sehingga peneliti melakukan tindak lanjut siklus 2 dengan rata-rata hasil belajar yang meningkat dengan presentase 36,7%. Dari data ini dibuktikan bahwa media Papan Nilai Tempat mampu meningkatkan hasil belajar siswa kelas 3 SDN Surokarsan 2 Yogyakarta.¹²

4. Hasil penelitian yang dilakukan oleh Mega dwi purnawati, Sumadi (2023)

Penelitian ini berjudul “ Pengembangan media pembelajaran papan angka pada pembelajaran matematika kelas 1 sekolah dasar “. Dimana hasil penelitian ini dilakukan di kelas 1 SDN 3 Sedayulawas dengan materi pengurangan mata pelajaran matematika. Dan masalah yang ditemukan pada peneliti adalah pendidik hanya memanfaatkan buku paket, buku pedoman dan sumberdaya dari lingkungan sekitar sehingga memicu peserta didik kurang minat dan tidak adanya antusias dan ketertarikannya untuk belajar. Untuk mengetahui apakah media yang dikembangkan peneliti layak dan praktis digunakan untuk pembelajaran matematika materi pengurangan kelas 1, maka dilakukan uji ahli media dan ahli materi serta respon peserta didik pada media yang dikembangkan. Dimana pengembangan media mendapatkan kriteria “valid” dengan presentase 88% dari ahli media dan 95% dari ahli materi serta respon peserta didik yang baik. Maka dari data ini dapat disimpulkan bahwa pengembangan

¹² Universitas Sarjanawiyata Tamansiswa, Lintang Manik Manekatami, dan Siti Mariah, “Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas 3 Materi Bilangan Cacah dengan Media Papan Nilai Tempat,” 2.1 (2024).

media pembelajaran papan angka materi pengurangan pada siswa kelas 1 dikatakan valid, praktis, dan efektif digunakan pembelajaran.¹³

5. Hasil penelitian yang dilakukan Ganis Kurnia Fitri, Raras Setyo Retno, Widyaningrum (2024)

Penelitian ini berjudul “Penerapan model *problem based learning* berbantuan media papan nilai tempat (PANIMPAT) untuk meningkatkan hasil belajar kognitif matematika siswa kelas 2 SDN pangongangan”. Dimana hasil penelitian ini dilakukan pada peserta didik kelas 2 di SDN Pangongangan Madiun dengan materi nilai tempat, dimana berkaitan dengan penjumlahan dan pengurangan dalam kehidupan sehari-hari. Namun, yang menjadikan masalah utama yang ditemukan oleh peneliti adalah rendahnya ketercapaian keberhasilan peserta didik. Untuk mengetahui apakah media yang dikembangkan peneliti tersebut mampu meningkatkan prestasi belajar siswa dalam proses pembelajaran matematika khususnya materi nilai tempat suatu bilangan dengan menggunakan jenis penelitian PTK yang berjumlah 22 peserta didik dengan melakukan siklus 1 yang menunjukkan sebanyak 15 peserta didik dengan presentase 68% tuntas memenuhi KKM, maka dilakukan tindak lanjut siklus ke 2 dimana sebanyak 21 peserta didik memenuhi KKM dengan presentase 98%. Dari data ini dibuktikan bahwa penerapan *problem based learning* dengan berbantuan media PANIMPAT (Papan

¹³ Elok Izzatul Mardhiyah et al., “Pengembangan Media Pembelajaran Papan Cerdas,” 13.1 (2023), 19–26.

Nilai Tempat) mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas 2 SDN Pengongangan.¹⁴

Tabel 1.1 Penelitian Terdahulu

No	Identitas	Persamaan	Perbedaan	Orisinalitas
1.	Pengaruh media PANGAN (Papan Bilangan) terhadap hasil belajar matematika pada siswa kelas 3 SDN Berbeluk 2 (2020)	Mata pelajaran dan materi yang digunakan, sama-sama mengembangkan papan nilai tempat bilangan, meneliti hasil belajar peserta didik, penelitian dilakukan pada kelas 3	Jenis penelitian yang dilakukan menggunakan kuantitatif sedangkan penelitian yang dilakukan sekarang menggunakan Rnd, tempat penelitian dilakukan, dan bentuk desainnya.	Orisinalitas penelitian kebaruan yang membedakan dengan penelitian sebelumnya dan memiliki keunggulan pembelajaran yaitu media PANITA (Papan Nilai Tempat) materi nilai tempat bilangan cacah dari kelas 3 semester 1. Dimana media ini dilengkapi kantong nilai tempat suatu bilangan dan penyelesaian cara menjumlahkan dan
2.	Pengembangan media pembelajaran papan bilangan bulat terhadap kemampuan berhitung matematika pada siswa kelas IV sekolah dasar (2020)	Menggunakan mata pelajaran matematika, menggunakan jenis penelitian RnD, memuat penjumlahan dan pengurangan pada bilangan bulat.	Penelitian pada kelas IV, tempat penelitian yang dilakukan, tujuan dilakukan pengembangan karena meningkatkan kemampuan berhitung. Menggunakan materi bilangan bulat.	mengurangkan dengan cara yang mudah, serta media yang didesain dengan praktis
3.	Meningkatkan hasil belajar siswa kelas 3 materi bilangan cacah dengan media	Mata pelajaran dan materi nilai tempat yang digunakan sama, media yang dikembangkan	Jenis penelitian yang digunakan adalah PTK, tempat penelitian dan desain media	

¹⁴ Widyaningrum Ganis kurnia fitri, Raras setyo retno, "Penerapan Model Problem Based Learning Berbantuan Media Papan Nilai Tempat (Panimpat) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif Matematika Siswa," *Cendekia Pendidikan*, 3.4 (2024), 50–54
<https://journal.unnes.ac.id/nju/index.php/jpk>.

	papan nilai tempat (2023)	sama mencakup penjumlahan dan pengurangan, meneliti prestasi belajar peserta didik, penelitian pada kelas 3.	yang dikembangkan.	sehingga mudah untuk dibawa kemana-mana dan media ini juga tidak juga hanya bisa digunakan untuk kelas 3 saja tetapi bisa juga digunakan untuk kelas 1 dan 2 yang nantinya juga memudahkan pendidik mengaplikasikannya.
4.	Pengembangan media pembelajaran papan angka pada pembelajaran matematika kelas 1 sekolah dasar (2023)	Menggunakan mata pelajaran matematika, menggunakan jenis penelitian RnD, menggunakan papan sebagai media.	Penelitian pada kelas 1, tempat penelitian yang dilakukan, tujuan dilakukan pengembangan karena meningkatkan antusias dan minat belajar peserta didik.	
5.	Penerapan model <i>problem based learning</i> berbantuan media papan nilai tempat (PANIMPAT) untuk meningkatkan hasil belajar kognitif matematika kelas 2 SDN Pengongangan (2024)	Mata pelajaran dan materi nilai tempat yang digunakan sama, media yang dikembangkan sama, meneliti hasil belajar.	Jenis penelitian yang dilakukan menggunakan PTK, tempat penelitian yang dilakukan, dilakukan pada kelas 2	

A. Definisi Operasional

Agar terhindar dari kesalahpahaman oleh pembaca, perlu diberikan definisi istilah. Berikut ini adalah definisi istilah yang digunakan dalam judul penelitian dan pengembangan ini:

1. Media pembelajaran merupakan sarana yang berfungsi membantu guru dalam menyampaikan materi pelajaran kepada peserta didik, dengan adanya media pembelajaran diharapkan dapat membantu proses belajar menjadi lebih efektif dan menarik. Dimana media ini, bisa berupa berbagai bentuk seperti buku cetak, gambar, video, audio, alat peraga dan juga teknologi multimedia. Dengan menggunakan berbagai jenis media pendidik dapat menyesuaikan kebutuhan peserta didik serta sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai sehingga peserta didik tertarik dan memahami isi pelajaran yang disampaikan.¹⁵ Media yang dirancang dalam penelitian ini merupakan media PANITA (Papan Nilai Tempat).
2. Nilai tempat bilangan adalah sebuah angka yang memiliki tingkat berbeda-beda berdasarkan posisi atau letak angka tersebut dalam suatu bilangan. Nilai tempat sendiri tidak hanya berguna dalam menuliskan, membaca bilangan saja tetapi juga memberikan pemahaman yang akurat mengenai konsep nilai tempat suatu bilangan yang merupakan operasi bilangan seperti penjumlahan, pengurangan, perkalian dan pembagian.¹⁶ Maksud dari penelitian pengembangan media ini peserta didik mampu membandingkan dan menentukan suatu bilangan dan hanya melakukan operasi penjumlahan dan pengurangan saja.

¹⁵ Dela Elviana dan Julianto Julianto, "Pengembangan Media Smart Apps Creator (SAC) Berbasis Android Pada Materi Suhu Dan Kalor Mata Pelajaran IPA Kelas V Sekolah Dasar," *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 10.04 (2022), 746–60.

¹⁶ Christi Matitaputty, 'Miskonsepsi Siswa Dalam Memahami Konsep Nilai Tempat Bilangan Dua Angka', *Mosharafa: Jurnal Pendidikan Matematika*, 5.2 (2016), pp. 113–19, doi:10.31980/mosharafa.v5i2.387.

3. Hasil belajar adalah hasil yang diperoleh dari sesuatu yang dilakukan peserta didik sebelumnya untuk mengetahui peningkatan pemahaman yang diperoleh, dimana ranah hasil belajar menurut *bloom* yang bermacam-macam seperti ranah kognitif, afektif dan psikomotor.¹⁷ Dalam penelitian ini, hasil belajar yang dimaksud adalah prestasi belajar yang berkaitan dengan aspek kognitif.

¹⁷ Aulia Dini Afifatusholihah, 'Pengaruh Metode Mengajar Guru Dan Fasilitas Belajar Terhadap Hasil Belajar Ips', *Dinamika Sosial: Jurnal Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial*, 1.1 (2022), pp. 12–20, doi:10.18860/dsjpips.v1i1.1010.