

## BAB I

### PENDAHULUAN

#### A. Latar Belakang

Pengembangan menurut Rabiah dalam jurnal ilmiah profesi pendidikan mengatakan, pengembangan ialah suatu aktivitas pengembangan dengan penambahan, peningkatan, baik dari segi kuantitas maupun kualitas dari suatu kegiatan atau objek yang menjadi kegiatan.<sup>1</sup> Menurut Borg and Gall "*educational research and development is a process used to develop and validate educational product*", artinya bahwa penelitian dan pengembangan adalah sebuah proses yang digunakan untuk mengembangkan dan memvalidasi produk pendidikan. Yang dimaksud produk disini tidak hanya sesuatu yang berupa benda saja namun bisa seperti buku teks, film untuk pembelajaran, dan *software* (perangkat lunak) komputer.<sup>2</sup> Produk pendidikan yang dihasilkan dapat berupa metode mengajar, media pembelajaran, modul ajar.

Seiring berjalannya waktu, perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi telah membawa perubahan yang sangat signifikan terhadap berbagai dimensi kehidupan manusia, baik dalam ekonomi, sosial, budaya, maupun pendidikan. Agar pendidikan tidak tertinggal dari perkembangan teknologi tersebut perlu adanya penyesuaian, penyesuaian terutama yang berkaitan dengan faktor pengajaran di

---

<sup>1</sup> Marinu Waruwu, "Metode Penelitian dan Pengembangan (R&D): Konsep, Jenis, Tahapan dan Kelebihan", *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, Vol. 9 No. 2, (Mei 2024).

<sup>2</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan*, (Yogyakarta, Penerbit : Alfabeta cv, 2021), hlm 753.

sekolah. Salah satu faktor penyesuaian yang berkaitan dengan pengajaran adalah media pembelajaran yang perlu dipelajari dan dikuasai oleh guru. Media pengajaran diartikan sebagai segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan atau isi pelajaran, merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemampuan peserta didik, sehingga dapat mendorong proses belajar mengajar.<sup>3</sup>

Media pembelajaran dapat digunakan untuk meningkatkan pengalaman belajar ke arah yang lebih konkret. Pengajaran dengan menggunakan media tidak hanya sekedar menggunakan kata-kata (simbol *verbal*), sehingga diharapkan diperolehnya hasil pengalaman belajar yang lebih berarti bagi peserta didik.<sup>4</sup> Dengan adanya penggunaan media dalam proses pembelajaran dapat membantu keefektifan peserta didik selain itu media pembelajaran juga dapat membangkitkan motivasi belajar peserta didik dan minat belajar peserta didik. Penggunaan media pembelajaran ini kualitas belajar peserta didik menjadi meningkat, tidak hanya pendidik saja yang aktif melainkan peserta didik juga menjadi lebih aktif di dalam kelas karena terlibat dalam proses pembelajaran sehingga materi yang disampaikan oleh guru dapat diterima dengan baik dan tujuan yang diharapkan dapat tercapai.

Permendiknas No. 22 Tahun 2006 tentang Standar Isi menyatakan bahwa salah satu tujuan pembelajaran matematika pada semua jenjang pendidikan dasar dan menengah adalah agar peserta didik memecahkan masalah yang meliputi kemampuan memahami masalah, merancang model matematika, menyelesaikan model, dan

---

<sup>3</sup> Abdul Wahid, "Pentingnya Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Prestasi Belajar", *Istiqra'*, Vol. 5 No. 2 (Maret 2018).

<sup>4</sup> Abdul Wahid, "Pentingnya Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Prestasi Belajar", *Istiqra'*, Vol. 5 No. 2 (Maret 2018).

menafsirkan solusi yang diperoleh.<sup>5</sup> Dari tujuan pembelajaran tersebut terlihat bahwa tujuan pembelajaran matematika di Indonesia menekankan pada pemecahan masalah matematika.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas 2 pada hari selasa, 22 oktober 2024 di MI Miftahul Huda Sumberejo Kediri diperoleh permasalahan bahwa peserta didik masih belum bisa menelaah pembelajaran yang telah disampaikan guru dalam mata pelajaran matematika terutama materi “Ayo Membilang sampai dengan 100”. Dalam proses pembelajaran MI Miftahul Huda masih menggunakan metode ceramah dan mayoritas diterapkan pada semua mata pelajaran. Beliau juga memaparkan bahwa pembelajaran yang dilakukan masih menggunakan buku LKS. Sehingga membuat siswa kurang termotivasi ketika pembelajaran. Masalah belajar ini di dukung dengan siswa yang belum mencapai nilai KKTP. KKTP yang harus dicapai siswa kelas 2 pada mata pelajaran matematika yaitu pada angka 75. Berdasarkan hasil belajar yang dipaparkan oleh guru kelas terdapat 14 siswa yang belum mencapai KKTP dengan jumlah siswa 1 kelas 25 siswa sehingga baru siswa 11 yang sudah mencapai KKTP.<sup>6</sup> Sehingga membutuhkan inovasi guru untuk membuat media pembelajaran yang bertujuan memudahkan penyampaian materi pembelajaran sehingga siswa mudah menerima materi yang disampaikan.

Berdasarkan fenomena tersebut peneliti mencari referensi pada penelitian terdahulu yang sesuai, berikut salah satu jurnal penelitian terdahulu memaparkan

---

<sup>5</sup> Muhammad Istiqlal, “Pengembangan Multimedia Interaktif Dalam Pembelajaran Matematika”, *Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika*, Vol. 2 No. 1 (2017).

<sup>6</sup> Erni Yudiarti, “Wawancara Kesulitan Belajar Peserta Didik Kelas 2 di MI Miftahul Huda”, Sumberejo, Kediri (22 Oktober 2024).

bahwa media PANIMPAT dapat meningkatkan hasil belajar kognitif peserta didik kelas 2 pada mata Pelajaran matematika materi nilai tempat.<sup>7</sup> Adapun jurnal penelitian terdahulu yang menyebutkan kelebihan papan nilai dapat meningkatkan ketertarikan dan efektif dalam hasil belajar. Media papan nilai tempat ini memiliki 2 tempat yaitu nilai tempat satuan dan puluhan.<sup>8</sup> Dengan adanya media pembelajaran sesuai referensi berdasarkan penelitian terdahulu pendidik dapat menciptakan pembelajaran yang berbeda dan suasana kelas yang lebih aktif, lebih kreatif, bervariasi dan menjadi inovasi pembelajaran.

Berdasarkan permasalahan di atas beserta referensi penelitian terdahulu, maka peneliti tertarik untuk mengembangkan media pembelajaran papan tempat nilai. Dalam hal ini peneliti mengangkat judul penelitian yaitu “Pengembangan Media Papan Nilai Tempat Untuk Meningkatkan Pemahaman Bilangan Siswa Pada Mata Pelajaran Matematika Kelas 2 di MI Miftahul Huda Sumberejo Kediri”.

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini:

1. Bagaimana pengembangan media papan nilai tempat pada kelas 2 di MI Miftahul Huda Sumberejo Kediri?

---

<sup>7</sup> Ganis Kurnia Fitri, Raras Setyo Retno, Widyaningrum, “Penerapan Model *Problem Based Learning* Berbantuan Media Papan Nilai Tempat (Panimpat) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif Matematika Siswa Kelas 2 SDN Pangongangan”, *Seminar Nasional Sosial Sains, Pendidikan, Humaniora*, Vol. 3 No. 2 (2024).

<sup>8</sup> Ulya Shoffa Hana, Meilani Wulandari, Supriyono, “Peningkatan Hasil Belajar Matematika Materi Nilai Tempat Satuan Dan Puluhan Melalui Media Papan Nilai Tempat Bagi Siswa Kelas 1 SD Djama’atul Ichwan Surakarta”, *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, Vol. 9 No. 3 (September 2024).

2. Bagaimana pemahaman dasar kelas 2 di MI Miftahul Huda Sumberejo Kediri terhadap materi ayo membilang sampai dengan 100 setelah menggunakan media papan nilai tempat?

### **C. Tujuan Penelitian dan Pengembangan**

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Untuk mengembangkan media pembelajaran baru yaitu media papan nilai tempat kelas 2 di MI Miftahul Huda Sumberejo Kediri.
2. Untuk mengetahui pemahaman dasar kelas 2 di MI Miftahul Huda Sumberejo Kediri terhadap materi ayo membilang sampai dengan 100 setelah menggunakan media papan nilai tempat.

### **D. Spesifikasi Produk yang Diharapkan**

Adapun spesifikasi produk yang dikembangkan didalam penelitian pengembangan ini yaitu sebagai berikut :

1. Media papan nilai tempat berbentuk persegi panjang dengan ukuran kurang lebih 90 cm x 45 cm.
2. Terdapat balok angka berbentuk kotak dengan ukuran 5 cm x 8 cm yang dicetak 3x dari angka 0-9.
3. Terdapat balok angka berbentuk bulat dengan diameter 5 cm yang dicetak 3x dari angka 0-9.
4. Media papan nilai tempat ini berisi:

- a. 3 tempat: nilai tempat satuan, nilai tempat puluhan, nilai tempat ratusan.
  - b. Kuis yang berupa *flashcard* dengan ukuran 15 cm x 11 cm.
  - c. Terdapat *white board* untuk menulis kalimat sesuai nominal angkanya, spidol.
  - d. Terdapat tempat menempelkan angka sesuai angka senilai.
5. Media papan nilai tempat dibuat dengan bahan kayu yang tentunya tahan lama dan bisa digunakan dalam jangka waktu yang panjang.

#### **E. Pentingnya Penelitian dan Pengembangan**

##### 1. Bagi Peneliti

Diharapkan hasil pembuatan media ini dapat dijadikan sebagai bahan rujukan dalam pembuatan maupun pengembangan media pembelajaran selanjutnya.

##### 2. Bagi Peserta Didik

Hasil penelitian ini diharapkan dapat membantu peserta didik untuk memahami materi serta memperoleh pengalaman belajar yang menyenangkan sehingga dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik.

##### 3. Bagi Guru

Diharapkan dapat memudahkan guru ketika melakukan proses pembelajaran dan dapat meningkatkan kreatifitas guru dalam memanfaatkan media pembelajaran.

##### 4. Bagi Sekolah

Dapat dijadikan sebagai masukan dalam meningkatkan keefektifan pembelajaran dan diharapkan media pembelajaran ini dapat menumbuhkan minat belajar siswa.

## **F. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan**

### **1. Asumsi**

Asumsi pada penelitian ini dipergunakan untuk membantu memudahkan siswa dalam memahami materi ayo membilang sampai dengan 100 pada mata pelajaran matematika kelas 2 di semester 2.

### **2. Keterbatasan**

Keterbatasan pengembangan media ini hanya bisa digunakan untuk materi ayo membilang sampai dengan 100 pada kelas 2 saja.

## **G. Penelitian Terdahulu**

1. Ditya Yulika Kurnia, Muhammad Irfan, Agustina Dwi Rahayu, 2023. Jenis penelitian ini menggunakan penelitian Tindakan kelas (PTK) menggunakan model Kemmis dan McTaggart yang meliputi perencanaan, tindakan dan observasi, serta refleksi pada setiap siklus. Tujuan penelitian ini untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata Pelajaran matematika dengan menggunakan media papan nilai tempat bilangan (NITEBI) pada siswa kelas IV A SD Model Sleman Yogyakarta. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan media papan bilangan nilai tempat bilangan (NITEBI) pada mata pelajaran matematika dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV A SD Model Sleman Yogyakarta Saat belum diberikan tindakan, nilai pembelajaran matematika Papan Nilai Tempat Bilangan (NITEBI) pada siswa kelas IV A SD Model Sleman Yogyakarta hanya 8 (34,78%) siswa yang mencapai KKM. Pada kegiatan tindakan siklus I terjadi peningkatan, yaitu sebanyak 16 (47,82%) siswa yang

mencapai KKM sedangkan pada siklus II sebanyak 22 (82,60%) berhasil mencapai nilai ketuntasan. Nilai rata-rata hasil belajar dari siklus I dan siklus II juga mengalami peningkatan yaitu dari 63,91 menjadi 85,39.<sup>9</sup>

Persamaan penelitian sebelumnya dengan penelitian terbaru adalah sama-sama mengembangkan media papan nilai tempat pada mata pelajaran matematika. Sedangkan perbedaannya yaitu peneliti terdahulu menggunakan metode penelitian Tindakan kelas (PTK) sedangkan penelitian terbaru menggunakan metode penelitian *Research and Development* (RND), tempat yang berbeda dan kelas yang berbeda.

2. Mega Dwi Purnawati, Sumadi, 2023. Jenis penelitian ini adalah pengembangan RND dengan jenis model ADDIE yang terdiri dari 5 tahapan yaitu, *Analyze* (analisis), *Design* (desain), *Development* (pengembangan), *Implement* (implementasi), *Evaluate* (evaluasi). Tujuan untuk mengembangkan media pembelajaran yaitu berupa media papan angka. Berdasarkan hasil uji coba yang dilakukan peneliti dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran papan angka ini valid, praktis dan, efektif untuk digunakan dalam pembelajaran matematika kelas 1 Sekolah Dasar.<sup>10</sup>

Persamaan penelitian sebelumnya dan terbaru adalah sama-sama menggunakan jenis penelitian RND dengan model ADDIE. Sedangkan

---

<sup>9</sup> Ditya Yulika Kurnia, Muhammad Irfan, Agustina Dwi Rahayu, “Peningkatan Hasil Belajar Matematika Menggunakan Media Papan Nilai Tempat Bilangan (NITEBI) Kelas IV A SD Model Sleman”, *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Profesi Guru Universitas Sarjanawiyata Tamansiswa*, Vol. 2 No. 2 (2023).

<sup>10</sup> Mega Dwi Purnawati, Sumadi, “Pengembangan Media Pembelajaran Papan Angka pada Pembelajaran Matematika Kelas 1 Sekolah Dasar”, *Prosiding Seminar Nasional Penelitian dan Pengabdian Masyarakat*, Vol. 8 No. 1 (2023).

perbedaannya yaitu peneliti terdahulu mengembangkan media papan angka untuk kelas 1 SD sedangkan peneliti terbaru mengembangkan media papan nilai tempat pada kelas 2 SD/MI.

3. Ganis Kurnia Fitri, Raras Setyo Retno, Widyaningrum, 2024. Jenis penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) terdiri dari 2 siklus. Tujuan penelitian ini untuk meningkatkan hasil belajar kognitif, pada peserta didik kelas 2, mata pelajaran matematika, materi nilai tempat. Hasil menunjukkan penggunaan model PBL berbantuan media PANIMPAT, menunjukkan 15 (68%) peserta didik tuntas memenuhi KKM. Namun 7 (32%) kurang dari KKM. Peneliti memberikan tindak lanjut, pada pelaksanaan siklus II. Jumlah peserta didik mencapai hasil KKM sebanyak 21 (95%) dan 1(5%) tidak memenuhi KKM.<sup>11</sup>

Persamaan penelitian sebelumnya dengan penelitian terbaru adalah sama-sama mengembangkan media papan nilai tempat pada mata pelajaran matematika, subyek kelas yang sama. Sedangkan perbedaannya yaitu metode yang digunakan.

4. Ulya Shoffa Hana, Meilani Wulandari, Supriyono, 2024. Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas yang terdiri dari dua siklus. 28 siswa kelas I SD Djama'atul Ichwan Surakarta tahun ajaran 2023-2024 menjadi fokus penelitian ini; 15 diantaranya laki-laki dan 13 perempuan. Penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi pengaruh media papan nilai tempat dalam meningkatkan hasil belajar matematika siswa kelas I di SD Djama'atul Ichwan Surakarta. Hasil

---

<sup>11</sup> Ganis Kurnia Fitri, Raras Setyo Retno, Widyaningrum, "Penerapan Model *Problem Based Learning* Berbantuan Media Papan Nilai Tempat (Panimpat) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif Matematika Siswa Kelas 2 SDN Pangongangan", *Seminar Nasional Sosial Sains, Pendidikan, Humaniora*, Vol. 3 No. 2 (2024).

penelitian ini menunjukkan rata-rata hasil belajar siswa pada pembelajaran siklus I sebesar 74 dengan ketuntasan klasikal sebesar 57%. Dan hasil observasi tahap 1 yaitu sebesar 76%. Hasil pada siklus II menunjukkan nilai rata-rata hasil belajar sebesar 85 dengan ketuntasan klasikal sebesar 86% dan hasil observasi tahap II menunjukkan sebesar 83%. Sehingga hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media papan nilai tempat satuan dan puluhan berpengaruh terhadap peningkatan hasil belajar matematika materi nilai tempat satuan dan puluhan untuk kelas I SD Djama'atul Ichwan Surakarta.<sup>12</sup>

Persamaan penelitian sebelumnya dengan penelitian terbaru adalah sama-sama mengembangkan media papan nilai tempat pada mata pelajaran matematika. Sedangkan perbedaan perbedaannya metode, tempat penelitian dan subyek penelitian.

5. Selvia Hijraningsih, Lalu Hamidian Affandi, Vivi Rachmatul Hidayati, Iva Nurmawanti, 2024. Jenis penelitian ini adalah Research and Development (R&D) dengan model ADDIE yang meliputi tahap *Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*. Tujuan dari penelitian ini adalah mengembangkan media pembelajaran KONIT (Kotak Nilai Tempat) yang layak pada pembelajaran matematika materi nilai tempat di kelas 2 SDN 01 Taliwang. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media sangat valid dengan persentase 89,77% dari ahli media dan 93% dari ahli materi. Kepraktisan media juga sangat

---

<sup>12</sup> Ulya Shoffa Hana, Meilani Wulandari, Supriyono, "Peningkatan Hasil Belajar Matematika Materi Nilai Tempat Satuan Dan Puluhan Melalui Media Papan Nilai Tempat Bagi Siswa Kelas 1 SD Djama'atul Ichwan Surakarta", *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, Vol. 9 No. 3 (September 2024).

praktis berdasarkan persentase respon peserta didik sebesar 95,36% dan guru sebesar 93,33% pada percobaan kelompok kecil, serta 96,43% dari peserta didik dan 95% dari guru pada percobaan kelompok besar. Efektivitas media tergolong tinggi, dengan nilai rata-rata N-gain sebesar 0,87 pada kelompok kecil dan 0,86 pada kelompok besar. Berdasarkan hasil tersebut, media KONIT dapat dinyatakan sangat layak sebagai media pembelajaran.<sup>13</sup>

Persamaan penelitian sebelumnya dengan penelitian terbaru adalah sama-sama menggunakan jenis penelitian RND model ADDIE dan sama-sama mengembangkan media yang sama namun beda nama istilah penyebutan. Sedangkan perbedaannya adalah tempat penelitian.

## H. Definisi Istilah

Definisi operasional dimaksudkan untuk menghindari kesalahan pemahaman dan perbedaan penafsiran yang berkaitan dengan istilah-istilah judul proposal. Sesuai dengan judul penelitian yaitu **“Pengembangan Media Papan Nilai Tempat Untuk Meningkatkan Pemahaman Bilangan Siswa Pada Mata Pelajaran Matematika Kelas 2 di MI Miftahul Huda Sumberejo Kediri”**, maka definisi operasional yang perlu dijelaskan yaitu:

### 1. Media Papan Nilai Tempat

Kata media dalam “media pembelajaran” secara harfiah berarti perantara atau pengantar, sedangkan kata pembelajaran diartikan sebagai suatu kondisi yang

---

<sup>13</sup> Selvia Hijraningsih, Lalu Hamdian Affandi, Vivi Rachmatul Hidayati, Iva Nurmawanti, “Pengembangan Media Pembelajaran KONIT (Kotak Nilai Tempat) pada Mata Pelajaran Matematika Kelas II Sekolah Dasar”, *Jurnal Pendidikan MIPA*, Vol. 14 No. 4 (Desember 2024).

diciptakan untuk membuat seseorang melakukan suatu kegiatan belajar. Dengan demikian, media pembelajaran memberikan penekanan pada posisi media sebagai wahana penyalur pesan atau informasi belajar untuk mengkondisikan seseorang untuk belajar. Dengan kata lain, pada saat kegiatan belajar berlangsung bahan belajar (learning material) yang diterima siswa diperoleh melalui media.<sup>14</sup>

Media pembelajaran yang peneliti maksud dalam penelitian ini yaitu media pembelajaran papan nilai tempat materi ayo membilang sampai dengan 100.

Media papan nilai tempat merupakan sebuah media yang terbuat dari kayu yang memiliki 3 tempat (satuan, puluhan, ratusan) serta ada tempat untuk menempel bilangan angka yang sesuai bilangan, media ini dibuat untuk memudahkan peserta didik untuk memahami materi ayo membilang sampai dengan 100 pada kelas 2 di MI Miftahul Huda Sumberejo Kediri.

## 2. Pemahaman Matematis Siswa

Pemahaman merupakan salah satu aspek yang termasuk kedalam ranah kognitif dan menduduki satu tingkat di atas ingatan. Sehingga, aspek pemahaman ini menuntut siswa untuk memiliki kemampuan yang melebihi dari aspek ingatan.<sup>15</sup>

Pemahaman siswa yang peneliti maksud dalam penelitian ini adalah pemahaman siswa kelas 2 pada mata pelajaran matematika materi ayo membilang sampai dengan 100 di MI Miftahul Huda Sumberejo Kediri. Adapun indikator

---

<sup>14</sup> Cepi Riana, *Komputer dan Media Pendidikan di Sekolah Dasar*, h. 5.

<sup>15</sup> Agung Setiawan, Iin Wariin B, "Desain Bahan Ajar yang Berpotensi pada Model Pembelajaran *Student Team Achievement Division* untuk Capaian Pembelajaran pada Ranah Pemahaman Siswa pada Mata Pelajaran IPS Kelas VII SMP Negeri 1 Plered Kabupaten Cirebon", *Jurnal Edunomic*, Vol. 5 No. 1 (2017).

pemahaman yang peneliti maksud adalah: 1) Siswa dapat membaca dan menulis bilangan sampai dengan 100. 2) Siswa dapat menghitung bilangan sampai dengan 100. 3) Siswa dapat membandingkan bilangan antara satuan, puluhan dan ratusan sampai dengan 100.

### 3. Matematika

Matematika adalah bidang ilmu yang unik dibandingkan dengan bidang ilmu lainnya. Mungkin dapat dikatakan bahwa matematika adalah tentang konsep-konsep abstrak yang disusun secara hirarkis dan penalaran deduktif.<sup>16</sup>

Matematika yang peneliti maksud dalam penelitian ini adalah matematika materi ayo membilang sampai dengan 100 pada kelas 2 di MI Miftahul Huda Sumberejo Kediri.

---

<sup>16</sup> Almira Amir, "Pembelajaran Matematika SD dengan Menggunakan Media Manipulatif", *Forum Paedagogik*, Vol. VI No. 01 (Januari 2014).