
**PENGEMBANGAN MEDIA KANTONG NILAI TEMPAT PADA MATERI
BILANGAN CACAH KELAS III SDN BUNSALAK KABUPATEN LOMBOK
TENGAH**

Alvia May Hidayati¹, Muhammad Sobri², Baiq Yuni Wahyuningsih³

^{1,2,3}PGSD, FKIP, Universitas Mataram

¹mayhidayatialvia@gmail.com, ²muhammad.sobri@unram.ac.id,

³baiqyuniwahyu27@staff.unram.ac.id

ABSTRACT

The low level of students' understanding of whole numbers remains one of the problems in mathematics learning for third grade elementary school students. This study aimed to develop a place value pocket learning media that is valid and practical for teaching whole numbers in Grade III of elementary school. This study employed a Research and Development (R&D) approach using the ADDIE model, which consists of the stages of analysis, design, development, implementation, and evaluation. The research instruments consisted of observation sheets, interviews, media expert validation questionnaires, material expert validation questionnaires, and teacher and student response questionnaires. The data analysis technique used qualitative and quantitative data analysis. Qualitative data were obtained from comments, suggestions, and feedback related to the developed product. Meanwhile, quantitative data were analyzed descriptively to determine the validity and practicality of the learning media. The results showed that the Place Value Pocket media obtained a media expert validity score of 92.86%, categorized as very valid, while the material expert validity score was 80%, categorized as valid. The practicality test results showed percentages of 92.73% in the small-group trial and 94.64% in the large-group trial. In addition, the teacher response questionnaire obtained a percentage of 92%, categorized as very practical. The results indicate that the media is practical for whole numbers learning. Based on the findings, the Place Value Pocket media is considered valid and practical, making it suitable for use as a learning medium for whole numbers in Grade III of elementary school.

Keywords: Learning Media, Manipulative Media, Place Value Pocket, Whole Numbers

ABSTRAK

Rendahnya pemahaman peserta didik terhadap materi bilangan cacah masih menjadi salah satu permasalahan dalam pembelajaran matematika di kelas III sekolah dasar. Penelitian ini bertujuan menghasilkan media kantong nilai tempat yang valid dan praktis pada materi bilangan cacah kelas III sekolah dasar. Penelitian ini merupakan penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) menggunakan model ADDIE yang meliputi tahap analysis, design, development, implementation, dan evaluation. Instrumen penelitian terdiri dari lembar observasi, wawancara, angket validasi ahli media, angket validasi ahli materi, serta angket respons guru dan peserta didik. Sedangkan teknik analisis data yaitu analisis data kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif diperoleh dari komentar, saran, dan kritik

terkait produk yang dikembangkan. Data kuantitatif dianalisis secara deskriptif kuantitatif untuk menentukan tingkat kevalidan dan kepraktisan media. Hasil uji kevalidan menunjukkan bahwa media kantong nilai tempat memperoleh persentase validitas ahli media sebesar 92,86% dengan kategori sangat valid, sedangkan validitas ahli materi sebesar 80% dengan kategori valid. Hasil uji kepraktisan memperoleh persentase sebesar 92,73% pada uji coba kelompok kecil dan 94,64% pada uji coba kelompok besar, serta respon guru memperoleh persentase sebesar 92% dengan kategori sangat praktis. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media praktispada materi bilangan cacah. Berdasarkan hasil penelitian, media kantong nilai tempat dinyatakan valid dan praktis sehingga layak digunakan sebagai media pembelajaran pada materi bilangan cacah kelas III sekolah dasar.

Kata kunci: Bilangan Cacah, Kantong Nilai Tempat, Media Manipulatif, Media Pembelajaran.

A. Pendahuluan

Matematika merupakan mata pelajaran yang wajib dipelajari oleh peserta didik. Mata pelajaran ini terdapat pada setiap jenjang pendidikan dan bertujuan untuk menunjang kemampuan peserta didik dalam kehidupan sehari-hari (Mulyasari & Fahrozy, 2023). Menurut Citra, dkk. (2020) bahwa matematika berperan penting dalam berbagai disiplin ilmu, salah satunya mengembangkan daya berpikir individu. Dengan mempelajari matematika, peserta didik mampu berpikir secara kritis dalam memahami permasalahan kehidupan sehari-hari. Selaras dengan pendapat yang dikemukakan oleh Islamiyah & Qodariah (2022), pembelajaran matematika adalah proses latihan dan pengajaran yang dilakukan oleh pendidik untuk membangkitkan kemampuan berpikir logis peserta didik. Proses tersebut bertujuan untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis serta membangun kapasitas peserta didik dalam menciptakan informasi baru sebagai kontribusi terhadap pemahaman materi numerik yang lebih kompleks.

Berdasarkan hasil observasi awal di SDN Bunsalak yang dilakukan melalui pengamatan proses pembelajaran, diketahui bahwa guru masih menggunakan buku paket dan papan tulis sebagai media utama pembelajaran matematika. Media pembelajaran yang bersifat konkret, khususnya media untuk membantu peserta didik memahami konsep nilai tempat bilangan cacah, belum tersedia dan belum digunakan dalam proses pembelajaran. Kondisi tersebut menyebabkan peserta didik mengalami kesulitan dalam membedakan nilai tempat ribuan, ratusan, puluhan, dan satuan serta menyelesaikan operasi penjumlahan dan pengurangan bilangan cacah.

Belum tersedia media pembelajaran yang menarik dan bersifat konkret, khususnya media nilai tempat, menyebabkan peserta didik kurang terlibat aktif dalam proses pembelajaran. Selama kegiatan belajar berlangsung guru masih memanfaatkan papan tulis dan buku paket sehingga pembelajaran cenderung berpusat pada guru. Akibatnya, peserta didik mudah merasa bosan dan mengalami kesulitan dalam memahami konsep nilai tempat secara lebih konkret.

Pernyataan ini diperkuat oleh hasil wawancara dengan guru kelas III, yang menyatakan bahwa proses pembelajaran masih mengandalkan buku paket Kurikulum Merdeka sebagai sumber belajar utama peserta didik. Selain itu, media pembelajaran yang digunakan guru yaitu hanya menggunakan papan tulis dalam menjelaskan materi pembelajaran kepada peserta didik. Hal tersebut sejalan dengan pendapat (Setyawan, 2020) yang menyatakan bahwa banyak peserta didik mengalami kesulitan memahami konsep nilai tempat bilangan ketika guru hanya menggunakan penjelasan melalui tulisan dipapan tulis tanpa melibatkan peserta didik secara langsung dan aktif.

Nilai tempat memiliki peranan penting sebagai landasan dalam proses pembelajaran matematika di sekolah dasar yang harus dikuasai oleh peserta didik dari kelas rendah hingga kelas tinggi. Pembelajaran nilai tempat memiliki makna penting pada kurikulum pendidikan di jenjang sekolah dasar (Mabel, 2025). Menurut Sari (2019), Nilai tempat merupakan hal pokok yang bertujuan mengoperasikan bilangan terdiri dari satu, dua, tiga, empat angka, maupun lebih. Konsep nilai tempat merupakan pemahaman mengenai posisi angka yang berkaitan dengan suatu bilangan seperti ribuan, ratusan, puluhan, dan satuan. Karena melalui penguasaan konsep tersebut peserta didik mampu menyebutkan, menuliskan, serta menyelesaikan operasi hitung bilangan. Savitri, dkk. (2019) salah satu keterampilan berpikir yang perlu dikuasai oleh peserta didik dijenjang sekolah dasar adalah kemampuan berhitung. Untuk menguasai keterampilan ini, peserta didik perlu memahami konsep nilai tempat suatu bilangan ditentukan oleh posisinya diantara bilangan-bilangan lainnya.

Hasil analisis kebutuhan yang dilakukan di SDN Bunsalak melalui kegiatan observasi dan wawancara dengan guru kelas III serta peserta didik menunjukkan bahwa pembelajaran matematika masih menghadapi beberapa kendala. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara, media pembelajaran yang digunakan

pada pembelajaran matematika masih terbatas pada buku paket dan papan tulis. Media pembelajaran yang bersifat konkret, khususnya media nilai tempat belum tersedia. Hal ini terlihat dari rendahnya partisipasi peserta didik dalam kegiatan pembelajaran. Sebagian besar peserta didik yang jarang mengajukan pertanyaan maupun memberi tanggapan terkait penjelasan guru, sehingga suasana pembelajaran cenderung pasif. Demikian pula, hasil belajar peserta didik belum mencapai tingkat optimal. Hal ini didukung oleh hasil Penilaian Tengah Semester (PTS) mata pelajaran Matematika yang diketahui bahwa dari total 35 peserta didik dikelas, sebanyak 21 peserta didik (60%) masih memperoleh nilai dibawah Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) yang ditetapkan 70, sedangkan 14 peserta didik (40%) telah mencapai KKTP.

Menurut Fadiyah, dkk. (2024), media manipulatif merupakan model pembelajaran konkret yang dapat disentuh dan dipindahkan oleh peserta didik, serta digunakan untuk memfasilitasi pemahaman berbagai konsep matematika. Media manipulatif dapat disesuaikan dengan tingkat kesiapan atau kematangan peserta didik pada rentang usia mereka, serta dapat dimodifikasi dan divariasikan sehingga memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan dan memuaskan bagi peserta didik (Farhana, dkk., 2022). Sehubungan dengan uraian tersebut, media kantong nilai tempat dapat menjadi pilihan baru. Media ini dirancang dengan kantong-kantong yang merepresentasikan ribuan, ratusan, puluhan, dan satuan. Sehingga peserta didik dapat secara langsung memindahkan atau menyusun bilangan sesuai nilai tempatnya.

Kantong bilangan tersebut berfungsi sebagai penentu nilai suatu bilangan yaitu ribuan, ratusan, puluhan, dan satuan. Dengan adanya pengelompokan nilai suatu bilangan, maka akan memudahkan peserta didik untuk melakukan operasi hitung baik penjumlahan maupun pengurangan dan juga diharapkan dapat menghilangkan kebosanan peserta didik, menarik perhatian, konsentrasi, dan aktif dalam proses pembelajaran (Yuni & Damri, 2019). Pemilihan media pembelajaran yang sesuai memiliki dampak terhadap efektivitas proses pembelajaran dikelas. Penggunaan media yang tepat memungkinkan peserta didik terlibat secara aktif dan memperoleh pengalaman belajar yang bermakna (Nasution & Siregar, 2024).

Sejumlah penelitian terdahulu juga menunjukkan efektivitas penggunaan media manipulatif dalam pembelajaran matematika. Misalnya, penelitian (Hijraningsih,

dkk., 2024) mengembangkan media manipualtif KONIT (Kotak Nilai Tempat) efektif meningkatkan pemahaman nilai tempat dan hasil belajar matematika peserta didik sekolah dasar, dengan validalitas tinggi dan N-gain rata-rata 0,86-0,87. Selanjutnya Fadiyah, dkk. (2024) menemukan bahwa media manipulatif berbasis benda konkret meningkatkan pemahaman nilai tempat dan hasil belajar peserta didik sekolah dasar. Sementara itu Manekatami (2023) menyimpulkan bahwa penerapan media sederhana yang dapat dioperasikan langsung oleh peserta didik membantu meminimalkan kesalahan konsep pada materi bilangan cacah.

Keterbaruan dari penelitian ini adalah membuat produk media kantong nilai tempat yang tidak hanya digunakan buat mengenal konsep nilai tempat. Melainkan juga mengintegrasikan kegiatan menentukan, membandingkan, mengurutkan, komposisi dan dekomposisi, serta operasi penjumlahan dan pengurangan bilangan cacah. Sebagai tambahan, media kantong nilai tempat ini dilengkapi dengan kantong simpan dan kantong pinjam yang bertujuan mempermudah pemahaman proses menyimpan dan meminjam secara konkret.

Berdasarkan penelitian terdahulu tersebut mendukung asumsi bahwa penggunaan media kantong nilai tempat relevan untuk menjawab permasalahan yang ditemukan di SDN Bunsalak. Berdasarkan latar belakang diatas yang telah diuraikan, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Pengembangan Media Kantong Nilai Tempat Pada Materi Operasi Bilangan Cacah Kelas III SDN Bunsalak Kabupaten Lombok Tengah”. Penelitian ini diharapkan dapat menjadi solusi efektif dalam mengatasi kesulitan belajar peserta didik sekaligus memberikan kotribusi bagi pengembangan pelaksanaan pembelajaran matematika di sekolah dasar.

B. Metode Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Research and Development* yang bertujuan untuk menghasilkan suatu produk dengan cara mengembangkan produk baru atau memperbaiki produk yang telah ada sebelumnya melalui prosedur-prosedur yang telah ditentukan. Menurut *Borg dan Gall* (1983), menyatakan bahwa penelitian dan pengembangan *Research and Development (R&D)* adalah metode penelitian yang digunakan untuk mengembangkan atau memvalidasi produk-produk yang digunakan dalam

pendidikan dan pembelajaran. Sedangkan menurut Sugiyono (2016), metode penelitian dan pengembangan telah banyak diterapkan pada bidang-bidang ilmu Alam dan teknik, sedangkan dalam bidang sosial dan pendidikan peranan research and development masih sangat kecil dan kurang dari 1% dari biaya pendidikan secara total. Pendapat lain yang dikemukakan Sa'adah & Wahyu (2022), penelitian dan pengembangan merupakan pendekatan penelitian yang cukup efektif untuk memperbaiki praktik bertahap dalam mengembangkan produk baru atau menyempurnakan produk yang telah ada.

Model pengembangan yang digunakan peneliti adalah model pengembangan ADDIE. Adapun langkah-langkah penelitian yang dilaksanakan dalam penelitian ini terdiri dari 5 tahap yaitu *analysis*, *design*, *development*, *implementation*, dan *evaluation*. Model ADDIE merupakan model pengembangan yang sederhana melainkan memiliki tahapan yang sistematis, mudah, dan jelas (Geni, dkk., 2020). Model pengembangan ADDIE digunakan dengan bertujuan menghasilkan produk berupa media kantong nilai tempat pada materi operasi bilangan cacah kls 3 SDN Bunsalak Kabupaten Lombok Tengah yang cocok untuk digunakan.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Penelitian yang berjudul pengembangan media kantong nilai tempat pada materi bilangan cacah bertujuan untuk menghasilkan produk media kantong nilai tempat yang valid dan praktis. Untuk mencapai tujuan tersebut maka media kantong nilai tempat ini dikembangkan dengan menggunakan model ADDIE yang terbagi menjadi beberapa tahapan, yaitu *analysis*, *design*, *development*, *implementation*, and *evaluation*.

Analysis (Analisis)

Tahap analisis merupakan tahap awal dalam model ADDIE yang bertujuan mengidentifikasi kebutuhan pembelajaran sebagai dasar dalam mengembangkan media yang sesuai dengan kondisi peserta didik. Menurut Brunch, tahap analisis dilakukan untuk mengetahui permasalahan pembelajaran sehingga produk yang dikembangkan dapat menjawab kebutuhan pengguna. Oleh karena itu, pada penelitian ini analisis dilakukan melalui analisis kebutuhan, analisis kurikulum (materi), dan analisis karakteristik. Tahap pertama, yaitu peneliti melakukan observasi dan wawancara untuk mengetahui kondisi pembelajaran matematika

serta penggunaan media pembelajaran dikelas. Pembelajaran matematika masih menggunakan metode ceramah dengan memanfaatkan papan tulis dan buku paket sebagai sumber belajar.

Penggunaan media pembelajaran yang bersifat konkret atau manipulatif belum diterapkan sehingga peserta didik cenderung hanya menerima penjelasan guru. Sejalan dengan pendapat Meilani & Aiman (2021) penggunaan media yang kurang menyebabkan peserta didik mudah bosan dan cenderung pasif hanya karena menerima materi, kemudian mengerjakan soal tanpa terliabt aktif proses pembelajaran. Kesulitan peserta didik pada operasi pengurangan dan penjumlahan sehingga sering melakukan kesalahan menyelesaikan soal. Hal ini didukung penfapat Nasution & Siregar (2024) pada penjumlahan teknik menyimpan peserta didik melakukan kesalahan meletakkan bilangan pada nilai tempat.

Temuan tersebut menunjukan bahwa diperlukan media pembelajaran yang dapat membantu peserta didik memahami konsep matematika secara konkret. Oleh karena itu, dikembangkan media kantong nilai tempat sebagai media manipualtif yang memudahkan peserta didik belajar melalui penggunaan benda konkret secara langsung. Penggunaan media manipulatif dapat memperkuat pemahaman peserta didik yang di kelas rendah karena bisa mengamati, menyentuh, dan mengatur benda secara mandiri (Lestari, 2020). Selain itu penggunaan media secara konkret bertujuan untuk memvisualisasikan, mengeksplorasi, dan membangun pemahaman yang lebih luas terhadap materi pembelajaran matematika (Asadulloh, dkk., 2024).

Selanjutnya analisis tahap kedua, yaitu materi dilakukan dengan mengidentifikasi Capaian dan Tujuan Pembelajaran serta materi yang digunakan agar sesuai dengan penerapan media. Menurut Sapriyah (2019), media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan pembelajaran akan menghasilkan kegiatan pembelajaran yang efektif dan efisien, sehingga materi yang diberikan oleh guru kepada siswa dapat diserap optimal. Berdasarkan tujuan pembelajaran dimana peserta didik diharapkan dapat mengetahui menentukan nilai tempat, membandingkan bilangan, komposisi dan dekomposisi, serta operasi penjumlahan dan pengurangan bilangan cacah.

Tahap ketiga yaitu, analisis karakteristik menunjukan bahwa kemampuan peserta didik dalam memahami materi matematika berbeda-beda. Sebagian peserta didik dapat memahami materi dengan cepat dan sebagian lainnya masih

memerlukan bimbingan. Kondisi tersebut dipengaruhi oleh belum digunakannya media pembelajaran yang membantu peserta didik memahami materi secara konkret. Teori Piaget menyebutkan bahwa peserta didik berada ditahap operasional konkret 7-12 tahun kondisi yang dimana peserta didik dapat berfikir logis terhadap sesuatu bersifat konkret atau nyata. Bahwa kemampuan peserta didik dalam memahami konsep matematika meningkat ketika mereka dapat memanipulasi benda nyata (Surya & Harahap, 2020). Materi pelajaran yang sulit menjadi mudah dipahami oleh peserta didik dengan adanya media manipulatif (Murni, dkk., 2022).

Design (Desain)

Tahap desain yaitu merancang media kantong nilai tempat yang terdiri dari kantong nilai tempat, kantong soal, kantong angka, kantong simbol, kantong simpan dan pinjam, kotak komposisi dan dekomposisi, dan kotak hasil. Media ini digunakan. Media ini dirancang untuk memfasilitasi pemahaman peserta didik terhadap konsep nilai tempat bilangan melalui pengalaman belajar yang bersifat konkret dan visual (Sihotang, dkk., 2024). Oleh karena itu, media dirancang dalam bentuk manipulatif sehingga peserta didik dapat menyusun, memindahkan dan mengelompokkan kartu angka, maupun kartu simbol secara langsung saat menyelesaikan soal. Melalui media pembelajaran yang menarik, memperoleh kesempatan yang lebih luas untuk membangun pemahaman peserta didik memahami konsep nilai tempat bilangan dengan mengotak-atik media secara langsung (Mulyasari & Fahrozy, 2023)

Development (Pengembangan)

Pada tahap pengembangan, desain yang telah dirancang diwujudkan menjadi produk nyata berupa media kantong nilai Tempat. Media ini dibuat menggunakan bahan triplek sebagai papan utama, kain flanel sebagai pelapis, serta dilengkapi kartu angka, kartu simbol, dan kartu soal yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran. Produk yang telah selesai dibuat kemudian divalidasi oleh ahli media dan ahli materi untuk mengetahui tingkat kelayakan media sebelum digunakan pada tahap implementasi. Apabila media kantong nilai tempat masih perlu diperbaiki maka harus direvisi sesuai saran dari ahli media dan ahli materi.

Menurut Ayuningsih (2022) bahwa validasi media dilakukan untuk mengetahui tingkat kelayakan produk yang dikembangkan sebelum digunakan dalam pembelajaran. Melalui proses validasi, validator dapat memberikan masukan terkait

isi, tampilan, maupun fungsi media sehingga produk yang dihasilkan menjadi lebih baik dan sesuai dengan kebutuhan pembelajaran. Sedangkan, tujuan proses validasi ahli materi adalah untuk mengukur dan menilai materi yang dikembangkan (Surrahman & Surjono, 2017). Penilaian dari ahli media secara keseluruhan diperoleh presentase dengan kategori sangat valid 92, 86 % dan penilaian dari ahli materi diperoleh presentase dengan kategori valid 80%. Berdasarkan validasi ahli media dan ahli materi didapatkan data kuantitatif dan kualitatif. Data kuantitatif diperoleh dari angket respon siswa dan guru dengan skala 1-5 sedangkan data kualitatif diperoleh dari kritik dan saran validator yang dijadikan acuan dalam merevisi media dan materi yang dikembangkan. Tahap revisi yang dilakukan bertujuan untuk menyempurnakan media sehingga lebih mudah digunakan dan sesuai dengan kebutuhan pembelajaran.

Kritik dan saran dari validator media yakni pada beberapa komponen media seperti penambahan kotak komposisi dan dekomposisi, membuat tanda panah dibagian komponen komposisi dan dekomposisi, 2 kotak hasil, serta penambahan kartu soal. Sedangkan dari validator materi layak digunakan tanpa revisi.

Implementation (Implementasi)

Pada tahap implementasi dilakukan uji coba media kantong nilai tempat di kelas III SDN Bunsalak. Tujuan uji coba adalah untuk mengetahui kualitas dan kelayakan dari produk media kantong nilai tempat. Uji coba produk bertujuan untuk menilai kepraktisan media yang telah divalidasi ketika digunakan dalam pembelajaran. Dari angket respon siswa diperoleh hasil presentase kepraktisan media kantong nilai tempat yaitu uji coba kelompok kecil memperoleh presentase 92,73% dengan kategori sangat praktis, sedangkan uji coba kelompok besar memperoleh hasil 94, 64 % dengan kategori sangat praktis. Menurut Riva'i, dkk. (2020) bahwa kepraktisan suatu produk ditentukan berdasarkan penilaian pendidik yang menyatakan bahwa produk yang dikembangkan dapat digunakan serta mudah diterapkan oleh pendidik dan peserta didik sesuai dengan tujuan yang diharapkan.

Selain itu, kepraktisan media pembelajaran juga ditentukan oleh respon pengguna, yaitu guru dan peserta didik, terhadap kemudahan penggunaan media tersebut. Dalam penelitian ini, respon siswa yang berada pada kategori sangat praktis mengindikasikan bahwa media kantong nilai tempat mampu menarik perhatian siswa, memudahkan pemahaman konsep, dan membantu mereka belajar

secara lebih konkret. Hal ini penting karena materi nilai tempat bilangan pada siswa sekolah dasar merupakan konsep abstrak yang perlu divisualisasikan melalui media yang nyata dan sederhana (Ananda & Damri 2021). Bahwa penggunaan media kantong bilangan berhasil meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap konsep nilai tempat bilangan (Dewi & Indrawati 2023).

Evaluation (Evaluasi)

Tahap evaluasi dilakukan untuk mengetahui kualitas media kantong nilai tempat setelah digunakan dalam pembelajaran. Evaluasi dilakukan melalui analisis angket respons peserta didik dan guru kelas III SDN Bunsalak. Berdasarkan hasil evaluasi, media kantong nilai tempat memperoleh kategori sangat praktis baik dari respons peserta didik maupun respons guru. Berdasarkan hasil evaluasi terhadap media kantong nilai tempat pada peserta didik dan guru kelas III SDN Bunsalak diketahui bahwa media kantong nilai tempat memenuhi kategori sangat praktis sehingga layak digunakan sebagai media untuk membantu kegiatan pembelajaran.

Hasil respons peserta didik menunjukkan bahwa media mudah digunakan, menarik, serta membantu peserta didik memahami materi bilangan cacah, khususnya pada konsep nilai tempat, membandingkan bilangan, komposisi dan dekomposisi bilangan, serta operasi penjumlahan dan pengurangan. Selain itu, penggunaan media membuat peserta didik lebih aktif dan antusias selama mengikuti kegiatan pembelajaran. Media pembelajaran yang dikembangkan dikatakan praktis apabila respon peserta didik dan guru menunjukkan kriteria minimal berada pada kategori praktis (Mahardika, dkk., 2022).

Validalitas Produk Media Kantong Nilai Tempat

Kategori hasil validasi media kantong nilai tempat disesuaikan dengan pendapat Arikunto (2019) dimana presentase antara 0-20% dengan kategori tidak valid, 21%-40% dengan kategori kurang valid, 41-60% dengan kategori cukup valid, 61%-80% dengan kategori valid, 81%-100% dengan kategori sangat valid.

Berdasarkan validasi yang telah dilakukan oleh ahli media yaitu Bapak Dr. Radiusman, M.Pd selaku dosen prodi PGSD Universitas Mataram diperoleh rata-rata presentase sebesar 92, 86% dengan kategori sangat valid. Sedangkan validasi yang telah dilakukan oleh ahli materi yaitu bapak Asri Fauzi, M.Pd selaku dosen vprodi PGSD Universitas Mataram diperoleh rata-rata presentase sebesar 80% dengan kategori valid sehingga dapat diketahui bahwa media kantong nilai tempat

valid digunakan setelah melalui proses revisi sesuai kritik dan saran dari validator ahli media dan ahli materi. Hal ini sejalan dengan pendapat Mahardika, dkk. (2022) media yang dikembangkan dapat dinyatakan valid apabila hasil penilaian validitas yang dilakukan oleh ahli materi dan ahli media menunjukkan kriteria tinggi atau sangat tinggi.

Kepraktisan Produk Media Kantong Nilai Tempat

Proses kriteria kepraktisan media kantong nilai tempat yang dikembangkan disesuaikan dengan kategori kepraktisan Riduwan (2015) dengan rentang presentase, yaitu dimana presentase antara 1%-20% dengan kategori tidak praktis, 21%-40% dengan kategori kurang praktis, 41%-60% dengan kategori cukup praktis, 61%-80% dengan kategori praktis, dan 81%-100% dengan kategori sangat praktis.

Kepraktisan produk diperoleh dari hasil angket respon guru dan angket respon peserta didik yang selanjutnya dilakukan analisis terhadap hasil angket tersebut. Hasil respon guru kelas III SDN Bunsalak memperoleh rata-rata sebesar 92% dengan kategori sangat praktis. Hasil analisis penilaian kepraktisan oleh guru menyatakan bahwa media kantong nilai tempat yang dikembangkan telah memenuhi aspek kepraktisan yaitu aspek isi dan aspek kemudahan media. Guru menilai bahwa media mudah digunakan, mudah dipersiapkan, serta mampu membantu menjelaskan konsep nilai tempat kepada peserta didik. Selain itu, media juga dapat meningkatkan interaksi peserta didik selama kegiatan pembelajaran berlangsung.

Sedangkan hasil respon peserta didik kelas III SDN Bunsalak berdasarkan angket yang telah diberikan memperoleh presentase 92,73% dengan kategori sangat praktis, dan uji kelompok besar dengan kategori 94,64% dengan kategori sangat praktis. Peserta didik merasa senang menggunakan media kantong nilai tempat karena bentuknya menarik dan terlibat langsung dalam proses pembelajaran. Penggunaan kartu angka dan kantong nilai tempat membantu peserta didik memahami konsep satuan, puluhan, ratusan, dan ribuan dengan lebih mudah dibandingkan hanya melalui penjelasan verbal. Tingginya tingkat kepraktisan media menunjukkan bahwa media Kantong Nilai Tempat mudah digunakan baik oleh guru maupun peserta didik sehingga pembelajaran lebih menarik dan lebih memudahkan peserta didik terlibat langsung dalam pembelajaran yang dilakukan.

D. Kesimpulan

Berdasarkan proses pengembangan dan hasil uji coba terhadap media kantong nilai tempat pada materi bilangan cacah kelas III SDN Bunsalak dapat disimpulkan bahwa proses produk media kantong nilai tempat yang telah dilakukan melalui lima tahapan yaitu *analysis*, *design*, *development*, *implementation*, dan *evaluation*. Pada tahap *analysis* dilakukan analisis kebutuhan, karakteristik peserta didik, dan materi. Tahap *design* meliputi perancangan desain media, penyusunan materi, kartu angka, kartu soal, dan komponen pendukung media. Tahap *development* dilakukan pembuatan media serta validasi oleh ahli media dan ahli materi disertai revisi sesuai saran validator. Selanjutnya, tahap *implementation* dilakukan melalui uji coba kelompok kecil dan kelompok besar kepada peserta didik kelas III SDN Bunsalak. Tahap *evaluation* dilakukan berdasarkan hasil validasi, hasil uji coba, serta masukan dari validator, guru, dan peserta didik untuk menyempurnakan media yang dikembangkan. Media kantong nilai tempat yang dikembangkan dinyatakan valid dan praktis untuk digunakan dalam pembelajaran matematika materi bilangan cacah kelas III SDN Bunsalak. Hasil validasi ahli media memperoleh persentase 92,86% dengan kategori sangat valid, sedangkan validasi ahli materi memperoleh persentase 80% dengan kategori valid. Hasil uji kepraktisan menunjukkan bahwa angket respon peserta didik memperoleh persentase 92,73% pada uji kelompok kecil dan 94,64% pada uji kelompok besar dengan kategori sangat praktis. Selain itu, hasil angket respon guru memperoleh persentase 92% dengan kategori sangat praktis.

DAFTAR PUSTAKA

- Ananda, Y., & Damri, D. (2021). Peningkatan Kemampuan Menentukan Nilai Tempat Bilangan Melalui Media Tangga Pintar Bagi Anak Kesulitan Belajar Berhitung Kelas IV di SDN 06 Batang Anai. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 5(2), 1138–1146. <https://doi.org/10.31004/cendekia.v5i2.561>
- Arikunto, S. (2020). *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan* (Edisi ke-3). PT Bumi Aksara.
- Asadulloh, A., Bahtiar, R. S., & Santoso, E. (2024). Penggunaan Media Benda Konkret Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas 1 Sekolah Dasar. *JSER (Journal of Science and Education Research)*, 3(2).

- Ayuningsih, S. (2022). Validasi Media Pembelajaran Sebagai Upaya Menjamin Kelayakan Produk Pendidikan. *Jurnal Pendidikan Dasar*. 4(2), 345-356.
- Borg, W. R., & Gall, M. D. (1983). *Educational research: An introduction*. Longman Inc.
- Citra, D. A., Hadiprasetyo, K., & Wulandari, A. A. (2020). Efektivitas E-learning Terhadap Prestasi Belajar Matematika Siswa Kelas XI SMK Pancasila 8 Slogohimo. *Edudikara: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 5(4). <https://www.ojs.iptpisurakarta.org/index.php/edudikara>
- Dewi, R., & Indrawati, I. (2023). Penggunaan Media Kantong Bilangan untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Nilai Tempat Bilangan. *Jurnal Pendidikan Dasar*. 5(3), 678-688.
- Fadiyah, H., Wahyuni, S., Rahmadiani, O., Nurulaeni, F., & Adela, D. (2024). Analysis of the Use of Manipulative Media to Understand Mathematical Concepts Elementary School Students. *Proceedings of the International Conference on Education, Humanities, and Social Science (ICEHoS 2023)*. https://doi.org/10.2991/978-2-38476-249-1_5
- Farhana, S., Amaliyah, A., Safitri, A., & Anggraeni, R. (2022). Analisis Persiapan Guru Dalam Pembelajaran Media Manipulatif Matematika Di Sekolah Dasar. *Educenter: Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 1(5). <https://jurnal.arkainstitute.co.id/index.php/educenter/index>
- Geni, K. H. Y. W., Sudarma, I. K., & Mahadewi, L. P. P. (2020). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Berpendekatan CTL Pada Pembelajaran Tematik Siswa Kelas IV SD. *Jurnal EDUTECH Universitas Pendidikan Ganesha*, 8(2), 1–16. <https://doi.org/10.23887/jeu.v8i2.28919>
- Geni, K. H. Y. W., Sudarma, I. K., & Mahadewi, L. P. P. (2020). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Berpendekatan CTL Pada Pembelajaran Tematik Siswa Kelas IV SD. *Jurnal EDUTECH Universitas Pendidikan Ganesha*, 8(2), 1–16. <https://doi.org/10.23887/jeu.v8i2.28919>
- Hijraningsih, S., Affandi, L. H., Hidayati, V. R., & Nurmawanti, I. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran KONIT (Kotak Nilai Tempat) Pada Mata Pelajaran Matematika Kelas II Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan MIPA*, 14(4). <https://doi.org/10.37630/jpm.v14i4.2094>
- Islamiyah, E. S., & Qodariah, L. (2022). Alat Peraga Kantong Bilangan dan Dampaknya Terhadap Hasil Belajar Matematika pada Materi Nilai Tempat Bilangan. *Jurnal Ilmiah Pendidikan dan Pembelajaran*, 6(2), 294–304. <https://doi.org/10.23887/jipp.v6i2.50124>
- Lestari, S. (2020). Pengaruh Penggunaan Media Konkret Terhadap Kemampuan Representasi Matematika Siswa di Sekolah Dasar. *Jurnal Cakrawala Pendidikan*, 39(1), 45–56.
- Mabel, I., & Aryani, Z. (2025). Perancangan Media Pembelajaran Permainan Edukatif “Minimarket Nilai Tempat” Mata Pelajaran Matematika Kelas III SD. *Jiwa: Jurnal Naluri Edukasi*, 1(1), 80–87. <https://naluriedukasi.com/index.php/jiwa>

- Mahardika, A. I., Purba, H. S., & Permana, A. (2022). The Development of Web-Based Interactive Learning Media on Static Electricity Materials With Tutorial Model. *Kasuari: Physics Education Journal (KPEJ)*, 5(1), 1–18. <https://doi.org/10.37891/kpej.v5i1.220>
- Manekatami, L. M., Mariah, S., & Sumartilah. (2023). Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas III Materi Bilangan Cacah Dengan Media Papan Nilai Tempat. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Profesi Guru Universitas Sarjanawiyata Tamansiswa*, 2(1).
- Meilani, D., & Aiman, U. (2021). Penerapan Model Pembelajaran Make A Match Berbasis 4C Berbantuan Media Kartu Bilangan untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 4146–4151. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i5.1522>
- Mulyasari, W., & Fahrozy, F. P. N. (2023). Pemahaman Konsep Pada Nilai Tempat Di Sekolah Dasar. *Jurnal Elementaria Edukasia*, 6(2), 442–452. <https://doi.org/10.31949/jee.v6i2.5295>
- Mulyasari, W., & Fahrozy, F. P. N. (2023). Pemahaman Konsep Pada Nilai Tempat Di Sekolah Dasar. *Jurnal Elementaria Edukasia*, 6(2), 442–452. <https://doi.org/10.31949/jee.v6i2.5295>
- Murni, F., Marjo, H. K., & Wahyuningrum, E. (2022). Pengaruh Penggunaan Media Manipulatif Pada Pembelajaran Matematika dan Kepercayaan Diri Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas III Sekolah Dasar. *ELSE (Elementary School Education Journal): Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Sekolah Dasar*, 6(2), 438–459. <https://doi.org/10.30651/else.v6i2.13434>
- Nasution, A. S., & Siregar, N. (2024). Pengembangan Kantong Bilangan Penjumlahan Teknik Menyimpan Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Peserta Didik. *EDUCATIO: Jurnal Pendidikan Indonesia*, 10(1), 689–699. <https://doi.org/10.29210/1202424575>
- Nasution, A. S., & Siregar, N. (2024). Pengembangan Kantong Bilangan Penjumlahan Teknik Menyimpan Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Peserta Didik. *EDUCATIO: Jurnal Pendidikan Indonesia*, 10(1), 689–699. <https://doi.org/10.29210/1202424575>
- Riduwan. (2015). *Skala Pengukuran Variabel-variabel Penelitian*. Alfabeta.
- Riva'i, Z., Ayuningtyas, N., & Dhany, A. F. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Android Pada Materi Himpunan Kelas VII. *Delta-Pi: Jurnal Matematika dan Pendidikan Matematika*, 9(2), 106–119. <https://doi.org/10.33387/dpi.v9i2.2277>
- Sa'adah, R. N., & Wahyu, W. (2022). *Metode Penelitian R&D (Research and Development): Kajian Teoritis dan Aplikatif*. CV Literasi Nusantara Abadi.
- Sapriyah. (2019). *Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar*. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP*, 2(1), 470–477.
- Sari, T. K., & Fatmawati. (2019). Meningkatkan Kemampuan Menentukan Nilai Tempat Bilangan Melalui Media Flash Card Bagi Anak Berkesulitan Belajar. *Ranah Research: Journal of Multidisciplinary Research and Development*, 2(1).

- Savitri, R. I., Chamisijatin, L., & Andayani. (2019). Peningkatan Pemahaman Konsep Nilai Tempat Bilangan Melalui Media Kantong Biji Bilangan Pada Peserta Didik Kelas I-A Sekolah Dasar. *Jurnal Pemikiran dan Pengembangan Sekolah Dasar*, 7(1), 60–65. <http://ejournal.umm.ac.id/index.php/jp2sd>
- Setyawan, D. D. (2020). Pengembangan Media Spedomatik Pada Pemahaman Konsep Nilai Tempat Di Sekolah Dasar. *Jurnal Didaktika Pendidikan Dasar*, 4(1). <https://doi.org/10.26811/didaktika.v4i1.120>
- Sihotang, Y., Arifin, M., & Nurasiah, N. (2024). Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Menggunakan Media Kantong Bilangan untuk Kelas 2 SD Negeri 064974 Medan Tembung. *Jurnal Review Pendidikan dan Pengajaran*, 7(4), 12423–12427. <https://doi.org/10.31004/jrpp.v7i4.34024>
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- Surrahman, E., & Surjono, H. D. (2017). Pengembangan Adaptive Mobile Learning Pada Mata Pelajaran Biologi SMA Sebagai Upaya Mendukung Proses Blended Learning. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 4(1), 26–37.
- Surya, E., & Harahap, E. R. (2020). Kemampuan Berpikir Matematika Anak Ditinjau dari Teori Perkembangan Kognitif Jean Piaget. *Jurnal MathEducation Nusantara*, 3(1), 58–67.
- Yuni, A., & Damri. (2019). Meningkatkan Kemampuan Menentukan Nilai Tempat Bilangan Melalui Media Kantong Bilangan Bagi Siswa Berkesulitan Belajar di SDN 19 Air Tawar Barat. *Jurnal Penelitian Pendidikan Kebutuhan Khusus*, 7(2).