Vol. 07 No. 02, November 2026
p-ISSN: 2774-8596 e-ISSN: 2774-8979
Terakreditasi Sinta 4

PENGEMBANGAN MEDIA PAPAN NILAI TEMPAT PADA MATERI BILANGAN CACAH UNTUK SISWA KELAS II SD NEGERI 55 PALEMBANG

Binti Qurrotul A'yun[1*], Yusni Arni[2], Daryono[3]
[1-3] Universitas PGRI Palembang
[*] Email: bintiqurrotulayun02@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini dilatarbelakangi dengan adanya siswa *yang belum sepenuhnya memahami konsep nilai tempat dengan benar, khususnya di kelas rendah, sering kali menemui tantangan dalam mengerti nilai tempat bilangan. Mereka cenderung memandang setiap angka sebagai memiliki nilai setara, tanpa mempertimbangkan tempat angka tersebut. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan dan menghasilkan media papan nilai tempat pada materi bilangan cacah untuk siswa kelas II Sekolah Dasar yang memenuhi kriteria valid dan praktis. Penggunaan metode dalam penelitian ini yaitu Research and Development (R&D) dengan jenis model ADDIE yang tahapan nya meliputi tahap analysis, design, development, implementation, dan evaluation. Pengumpulan data yang digunakan berupa lembar angket validasi ahli dan angket respon siswa dengan teknik alalisis data berupa analisis kevalidan dan analisis kepraktisan. Berdasarkan hasil penilaian data oleh validator ahli media mendapat persentase 90% dengan kategori "Sangat Valid", validator ahli materi mendapat persentase 91,42% dengan kategori "Sangat Valid". Kemudian penilaian data dengan angket respon siswa dari hasil One to one memperoleh nilai rata-rata sebesar 86% dengan kategori "Sangat Praktis" dan pada hasil Small Group memperoleh nilai rata-rata sebesar 92,08% yang dapat dikategorikan "Sangat Praktis". Dengan demikian, media papan nilai tempat yang dikembangkan telah memenuhi kriteria valid dan praktis sehingga dapat dipergunakan sebagai alat bantu belajar pada materi bilangan cacah di sekolah dasar.*

Kata kunci: *Media Pembelajaran; Papan Nilai Tempat; Bilangan Cacah; ADDIE*

Abstract

This research is motivated by the fact that some students particularly those in the lower grades do not yet fully grasp the concept of place value. These students often struggle to understand the place value of digits, tending to view each digit as having an equal value, regardless of its position. This research aims to develop and produce place value board learning media for whole number material for Grade II Elementary School students that meets valid and practical criteria. The method used in this research is Research and Development (R&D) with the ADDIE model, which includes the stages of analysis, design, development, implementation, and evaluation. The data collection instruments used were expert validation questionnaires and student response questionnaires. Based on the results of the evaluation by media experts, a percentage of 90% was obtained with the "Very Valid" category; material experts obtained a percentage of 91.42% with the "Very Valid" category. Furthermore, evaluation of student response questionnaire data from the "One to One" results obtained an average score of 86% with the "Very Practical" category, and from the "Small Group" results obtained an average score of 92.08% which can be categorized as "Very Practical". Thus, the place value board media developed has met the valid and practical criteria so that it can be used as a learning aid for whole number material in elementary schools.

Keywords: *Learning Media; Place Value Board; Whole Numbers; ADDIE*

PENDAHULUAN

Pendidikan ialah suatu proses yang dirancang dalam memudahkan peserta didik menumbuhkan potensi dirinya secara optimal melalui pembelajaran yang terencana dan sistematis (Habsy et al., 2024). Umumnya, pendidikan dipandang sebagai upaya manusia untuk mengembangkan dan meningkatkan kualitas diri yang baik, baik fisik maupun mental, dengan mengikuti aturan masyarakat dan budaya mereka. Pendidikan dan budaya saling memengaruhi dan memperkuat satu sama lain (Rahman et al., 2022).

Vol. 07 No. 02, November 2026
p-ISSN: 2774-8596 e-ISSN: 2774-8979
Terakreditasi Sinta 4

Matematika adalah salah satu mata pelajaran fundamental yang memainkan peran utama dalam membentuk kemampuan berpikir logis, sistematis, dan kritis pada siswa mulai dari tingkat sekolah dasar. Menurut Harapan et al., 2025) menjelaskan bahwa matematika merupakan ilmu yang mempelajari aspek kuantitas, struktur, ruang, dan perubahan dengan menerapkan pola pikir deduktif dan logika yang teratur. Dengan demikian, pembelajaran matematika di tingkat SD tidak hanya fokus pada kemampuan menghitung, melainkan juga memperkuat keterampilan bernalar dan menyelesaikan masalah yang dihadapi dalam kehidupan sehari-hari.

Menurut (Safari & Nurhida, 2024) matematika dipandang sebagai disiplin ilmu yang memiliki kebenaran yang bersifat objektif dan memiliki pendekatan deduktif. Tujuan dari matematika adalah untuk membantu siswa mengasah kemampuan berpikir kritis, logis, dan sistematis. Oleh karena itu, pembelajaran matematika di sekolah dasar memainkan peran yang sangat penting dalam membangun dasar pemikiran ilmiah sejak dini.

Sejalan dengan pandangan tersebut, (Juardi & Komariah, 2023) mengemukakan bahwa pendidikan matematika di tingkat SD berfungsi sebagai alat untuk melatih pola pikir anak-anak, sehingga mereka dapat memahami pola, relasi, dan simbol. Anak-anak di usia sekolah dasar berada pada fase operasional konkret, sehingga pembelajaran matematika sebaiknya dilakukan melalui media pembelajaran dengan menggunakan benda-benda nyata, agar para siswa lebih mudah memahami konsep-konsep abstrak seperti nilai tempat bilangan.

Siswa-siswa di tingkat sekolah dasar, khususnya di kelas rendah, sering kali menemui tantangan dalam mengerti nilai tempat bilangan. Penelitian (Nabilah & Muthi, 2025) menemukan bahwa mayoritas siswa kelas II tidak mampu membedakan dengan tepat antara posisi puluhan dan ratusan sebelum menerima pembelajaran yang melibatkan media papan nilai tempat. Siswa kelas II masih membutuhkan benda konkret untuk membantu memahami materi bilangan cacah, khususnya dalam menentukan letak angka dan menuliskan bilangan dengan benar. Hal tersebut menunjukkan bahwa pembelajaran bilangan cacah tidak cukup hanya dengan mengenalkan lambang angka, tetapi juga harus membantu siswa memahami makna dari setiap angka yang dipelajari (Wijaya et al., 2023).

Hal serupa ditemukan dalam penelitian (Nabila & Pujiastuti, 2022). Penelitian tersebut menunjukkan adanya miskonsepsi siswa dalam memahami nilai tempat bilangan dua angka. Salah satu bentuk kesulitan yang ditemukan adalah kesalahan dalam menuliskan bilangan karena siswa belum memahami kedudukan angka puluhan dan satuan secara tepat. (Dewi, 2022) menjelaskan bahwa siswa sekolah dasar dapat mengalami miskonsepsi dalam memahami konsep nilai tempat, terutama dalam membedakan satuan dan puluhan serta memahami hubungan antara sepuluh satuan dengan satu puluhan. Kesulitan tersebut menunjukkan bahwa pemahaman nilai tempat tidak selalu dapat diperoleh hanya melalui kegiatan membaca atau menghafalkan angka. Siswa membutuhkan pengalaman belajar yang membantu mereka melihat hubungan antara angka dan nilai yang dimilikinya.

Media pembelajaran ialah seperangkat alat, bahan, atau wahana fisik dan non-fisik yang sengaja dirancang, digunakan, dan dievaluasi untuk menciptakan lingkungan belajar yang memfasilitasi terjadinya interaksi edukatif antara pendidik, peserta didik, dan materi pembelajaran guna mencapai tujuan instruksional secara efektif dan efisien (Arni et al., 2024).

Media pembelajaran memiliki peranan yang krusial sebagai penghubung antara ide atau konsep yang abstrak dan pengalaman nyata yang

Vol. 07 No. 02, November 2026
p-ISSN: 2774-8596 e-ISSN: 2774-8979
Terakreditasi Sinta 4

dialami oleh siswa. Menurut (Wahyuni & Nasution, 2024), pemanfaatan media pembelajaran yang inovatif dalam bidang matematika berpotensi memperbesar partisipasi serta pemahaman siswa. Hal ini terjadi karena media tersebut menjadikan penyampaian konsep yang kompleks lebih mudah dipahami dan terasa nyata. Ini sejalan dengan pendapat (Arsyad, 2020) yang menekankan bahwa media pembelajaran berfungsi sebagai alat bantu bagi guru untuk menyampaikan materi dengan cara yang lebih jelas, sehingga pesan yang disampaikan dapat diterima dengan lebih efektif dan efisien.

Salah satu contoh media pembelajaran yang dapat digunakan adalah media papan nilai tempat yang dirancang untuk membantu siswa dalam memahami gagasan pembelajaran mengenai nilai tempat dalam bilangan cacah. Penelitian (Multahada et al., 2025) menjelaskan bahwa papan nilai tempat merupakan media berfungsi sebagai alat yang memvisualisasikan letak angka dalam sistem bilangan seperti satuan, puluhan, ratusan, dan ribuan agar siswa dapat memahami bahwa setiap digit memiliki nilai yang ditentukan oleh posisinya.

Dari hasil observasi awal yang dilakukan di SD Negeri 55 Palembang bersama guru kelas II A, terungkap bahwa masih banyak siswa di kelas II yang belum sepenuhnya memahami konsep nilai tempat dengan benar. Situasi ini terlihat ketika adanya kesalahan saat siswa menyebutkan bilangan cacah pada angka ribuan, ratusan, puluhan serta satuan. Dari jumlah keseluruhan siswa kelas II A, terdapat 11 siswa dapat menjawab pertanyaan dengan benar dan 19 siswa lainnya mengalami kesulitan ketika diberikan pertanyaan untuk penempatan nilai bilangan.

Adapun beberapa penelitian yang telah dilakukan yang berhubungan dengan media pembelajaran papan nilai tempat yaitu: penelitian yang dilakukan oleh (Ni'mah et al., 2024) mengungkapkan bahwa pembelajaran mengenai bilangan cacah dengan menggunakan papan nilai tempat dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam memahami konsep nilai tempat. Ini karena prosesnya melibatkan pendekatan manipulatif dan visual, yang membantu siswa untuk berpikir secara konkret sebelum menuju ke pemahaman yang lebih abstrak.

Menurut (Hijraningsih et al., 2024) dalam penelitian yang mereka lakukan mengenai Kotak Nilai Tempat (KONIT) menampilkan bukti bahwa media nilai tempat yang dirancang dengan menggunakan model ADDIE terbukti valid, bermanfaat, dan efisien untuk meningkatkan prestasi belajar peserta didik. Dengan menerapkan metode yang sebanding, pengembangan media papan nilai tempat di SD Negeri 55 Palembang diharapkan dapat mendukung siswa dalam memahami konsep bilangan cacah.

Dari penjelasan diatas, bisa disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah suatu alat yang bisa digunakan untuk memperjelas materi yang diberikan guru saat mengajar. Ada banyak macam media pembelajaran yang dapat menunjang proses belajar mengajar di kelas agar pembelajaran yang dilakukan dapat berjalan secara optimal dan membangkitkan semangat siswa untuk mengikuti kegiatan pembelajaran. Dan saat mengajar, media yang digunakan harus sesuai dengan materi yang akan disampaikan kepada siswa. Solusi dari permasalahan tersebut adalah perlu disediakannya media pembelajaran konkret yang dapat menunjang kegiatan belajar matematika.

METODE PENELITIAN

1. Desain Penelitian

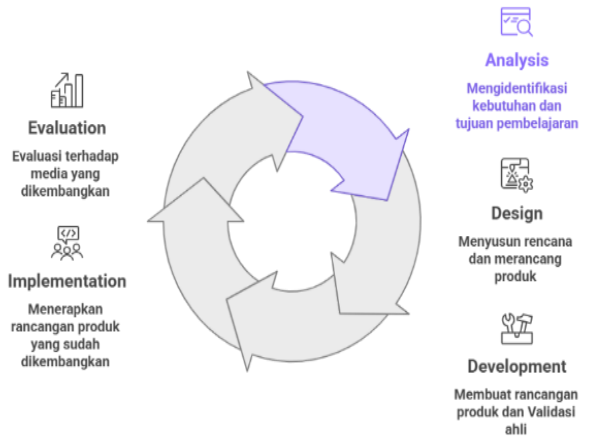
Desain/Metode yang dipakai ialah jenis pendekatan *Research and Development* (R&D) dengan mempraktikkan model ADDIE. Model diseleksi karena terstruktur serta sistematis, di mana tiap langkahnya saling berkaitan untuk menciptakan produk yang bisa digunakan secara

Vol. 07 No. 02, November 2026
p-ISSN: 2774-8596 e-ISSN: 2774-8979
Terakreditasi Sinta 4

efisien di bidang pembelajaran. Model ini memiliki lima langkah yang terdiri atas (1) *Analize* (menganalisis), (2) *Design* (perancangan), (3) *Development* (pengembangan), (4) *Implementation* (implementasi), (5) *Evaluation* (evaluasi) (Sugiyono, 2022).

Melalui kelima fase tersebut, peneliti dapat memastikan bahwa produk yang dihasilkan tidak hanya memenuhi aspek desain, tetapi juga dapat membantu serta mendukung proses pembelajaran. Tahapan atau langkah tersebut ada yang dilaksanakan secara prosedural, model instruktional desain yang tidak prosedural atau boleh dimulai dari tahap tertentu, dan ada juga yang menggunakan dengan model desain pembelajaran intergratif.

Dibawah ini merupakan alur penelitian dari model pengembangan ADDIE dilihat pada Gambar 1.



Gambar 1. Model Pengembangan ADDIE (Hidayat & Nizar, 2021)

Model ADDIE adalah suatu kerangka kerja sistematis dan dinamis dalam merancang pembelajaran yang terdiri dari lima tahapan interaktif untuk menghasilkan produk pembelajaran yang berkualitas, relevan, dan adaptif terhadap kebutuhan peserta didik (Choirunnisa & Aiman, 2024). Menurut (Fadilah et al., 2023), model ADDIE dirancang untuk memungkinkan pengembangan media pembelajaran secara teratur, dimulai dari analisis kebutuhan hingga penilaian efektivitas produk. Oleh karena itu, model ini sangat cocok digunakan dalam penelitian pengembangan media pendidikan bagi siswa kelas II SD.

2. Objek Penelitian

Objek penelitian dalam penelitian ini adalah media pembelajaran papan nilai tempat yang dikembangkan pada materi bilangan cacah untuk siswa kelas II SD Negeri 55 Palembang.

Media papan nilai tempat tersebut dikembangkan sebagai alat bantu pembelajaran matematika untuk memudahkan siswa memahami konsep nilai tempat suatu bilangan, yaitu satuan, puluhan, ratusan, dan ribuan. Melalui penggunaan media ini, siswa diharapkan dapat melihat dan mempraktikkan secara langsung bagaimana angka menempati posisi tertentu dalam suatu bilangan.

3. Waktu dan Tempat

Penelitian ini dilakukan di SD Negeri 55 Palembang pada tanggal 30 April 2026.

4. Instrumen Penelitian

Pada penelitian ini digunakan instrumen berupa lembar angket validasi ahli dan lembar angket respon siswa.

5. Teknik Pengumpulan Data

a. Observasi

Observasi ialah cara mengumpulkan informasi dengan mengamati langsung berbagai hal di dunia nyata (Putri & Murhayati, 2025). Peneliti menggunakan metode ini untuk melihat apa yang terjadi di sekitar mereka guna mempelajari berbagai peristiwa.

b. Dokumentasi

Dokumentasi adalah suatu metodologi pengumpulan data yang melibatkan pengumpulan berbagai materi seperti arsip, dokumen tertulis, foto, maupun rekaman sebagai bukti terjadinya suatu aktivitas atau fenomena.

Vol. 07 No. 02, November 2026
p-ISSN: 2774-8596 e-ISSN: 2774-8979
Terakreditasi Sinta 4

c. Angket

Dipenelitian ini angket digunakan untuk mendapatkan data-data, jawaban dari yang telah responden isi. Dari hasil angket tersebut maka dapat dijadikan sebuah arahan untuk perbaikan dan masukan media yang telah dilakukan pengembangan oleh peneliti.

6. Teknik Analisis Data

Dalam analisis data yang dilakukan peneliti untuk memperoleh sebuah hasil dari media pembelajaran yang berkualitas pada penelitian ini teknik analisis yang digunakan adalah analisis kevalidan dan analisis kepraktisan. Langkah-langkah dalam menganalisis kriteria media pembelajaran yang dikembangkan sehingga menghasilkan produk yang berkualita yaitu:

a. Analisis Kevalidan

Lembar angket validasi yang telah diisi oleh berbagai pakar digunakan sebagai data untuk analisis, yang kemudian akan diperiksa oleh peneliti dan hasil penilaian dari para evaluator terkait media pembelajaran papan nilai tempat akan dikumpulkan.

b. Analisis Kepraktisan

Data yang telah diperoleh berdasarkan penilaian angket responden siswa juga kemudian di akumulasikan ke dalam bentuk *skala likert*. Untuk mencari nilai kepraktisan digunakan rumus: $P = \frac{\sum x}{\sum xi}$ x 100%

Selanjutnya, nilai yang diperoleh dari angket siswa diakumulasikan dengan rumus diatas.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pengembangan yang dilakukan oleh peneliti ialah menghasilkan sebuah media belajar yang berupa media papan nilai tempat dengan materi bilangan cacah berfokus pada nilai tempat bilangan pada kelas II Sekolah Dasar. Penelitian yang dilakukan ini menggunakan jenis metode *Research and Development (R&D)* dengan model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation,* dan *Evaluation.* Pemilihan model ini didasarkan terhadap penyesuaian dalam pengembangan media yang sitematis, terstruktur, dan dapat diuji kualitasnya secara bertahap.

Penelitian dilakukan di SD Negeri 55 Palembang. Pelaksanaan awal penelitian diawali dengan tahap analisis kebutuhan yang dilakukan di kelas II SD Negeri 55 Palembang. Pelaksanaan penelitian ini dilakukan mulai dari mengidentifikasi permasalahan melalui observasi. Dari kegiatan ini, peneliti mendapati bahwa terdapat siswa yang masih mengalami kesulitan dalam memahami konsep nilai tempat bilangan dikarenakan proser belajar yang cenderung monoton dan kurang menggunakan media pembelajaran konkret.

1. *Analisy*s (Menganalisis)

Tahap Analisis dalam model ADDIE adalah langkah awal yang berfokus pada identifikasi kebutuhan pembelajaran. Analisis yang sistematis memastikan rancangan instruksional relevan dengan kebutuhan nyata sehingga bahan dan strategi yang dikembangkan akan tepat sasaran (Ramly et al., 2022).

Analisis kebutuhan dilakukan untuk mengetahui permasalahan yang terdapat di SD Negeri 55 Palembang. Hasil observasi menunjukkan bahwa pembelajaran masih cenderung berpusat pada guru (*teacher sentered),* yang mana guru lebih banyak menggunakan metode ceramah dan pemberian latihan soal dari buku paket. Penggunaan media pembelajaran konkret masih jarang sehingga siswa kurang bersemangat belajar dan mudah merasa bosan. Selanjutnya peneliti mencari solusi dari permasalahan tersebut sesuai dengan kebutuhan. Dari informasi yang telah dikumpulkan, maka peneliti memberikan solusi yaitu dibutuhkannya pengembangan media papan nilai tempat materi bilangan cacah berfokus pada nilai tempat bilangan.

Vol. 07 No. 02, November 2026
p-ISSN: 2774-8596 e-ISSN: 2774-8979
Terakreditasi Sinta 4

Media berfungsi untuk mengonkretkan yang abstrak, menyederhanakan yang kompleks, dan memperbesar yang kecil sehingga pesan pembelajaran dapat diterima dengan lebih jelas (Arni, 2023).

Adapun materi yang peneliti gunakan dalam pengembangan media papan nilai tempat adalah materi bilangan cacah yang berfokus pada nilai tempat bilangan. Penyesuaian materi dan media yang dikembangkan ini dilakukan agar peserta didik lebih mudah memahami dan menyerap materi yang disampaikan dan membuat pembelajaran menjadi lebih menyenangkan.

2. *Design* (Perencanaan)

Tahap *design* adalah proses merancang struktur pembelajaran: menetapkan tujuan rinci, urutan materi, strategi pembelajaran, pengalaman belajar, dan bentuk penilaian (Syam & Ermawati, 2024). Pada tahapan ini dilakukan penyusunan dari rancangan awal pembuatan media papan nilai tempat yang akan dikembangkan, untuk memberikan manfaat media pembelajaran kebutuhan kepada siswa dalam kegiatan belajar mengajar. Berikut ialah rancangan media yang dibuat:

Tabel 1. Rancangan Media

Desain Produk	Keterangan
	Tampilan judul media
	Masing-masing karakter menandakan kolom bagian ribuan, ratusan, puluhan dan satuan dengan warna yang berbeda.
	Angka ini merupakan angka yang akan ditempatkan pada kolom ribuan, ratusan, puluhan dan satuan.
	Bacaan bilangan yang akan diambil secara acak oleh peserta didik. Peserta didik kemudian menata pada kolom ribuan, ratusan, puluhan dan satuan sesuai dengan bilangan yang didapat.
	Desain utuh media papan nilai tempat.

3. *Development* (Pengembangan)

Tahap ini merupakan tahapan dimana memulai pembuatan media yang telah di desain. Pada tahap ini media yang telah dibuat dilakukan tahap uji validasi media dan validasi materi. Validator media dilakukan oleh Bapak Deria Sepdwiko, M.Sn. dan validasi materi dilakukan oleh ibu Mariani, S.Pd., Gr., M.Pd.

a. Validasi Oleh Ahli Media

Cara validasi ini yaitu degan ahli media menilai media pembelajaran. Validator selanjutnya akan memberikan sebuah masukan dan arahan perbaikan media yang dikembangkan guna untuk merevisi serta menyempurnakan media agar dapat digunakan di lapangan.

Tabel 2. Hasil Uji Validasi Media

No	Pernyataan	Skor
1	Kemenarikan tampilan media	5
2	Media mudah digunakan	4
3	Warna media menarik untuk dilihat	4
4	Kepraktisan menggunakan media	5
5	Kesesuaian materi media dengan capaian pembelajaran	4

Vol. 07 No. 02, November 2026
p-ISSN: 2774-8596 e-ISSN: 2774-8979
Terakreditasi Sinta 4

6	Tulisan yang disajikan pada media jelas dan tidak buram	5
7	Warna dan unsur penataan materi memperjelas fungsi	4
8	Media papan nilai tempat meningkatkan semangat belajar siswa	5
	Total	**36**
	Rata-rata	**90%**

b. Validasi Oleh Ahli Materi

Validasi dilakukan dengan memberikan lembar angket kepada validator materi. Tujuan dilakukannya validasi tersebut guna mengukur kesesuaian materi dengan kurikulum dan komponen pembelajaran yang ada di media yang dikembangkan peneliti yaitu media papan nilai tempat.

Tabel 3. Hasil Uji Validasi Materi

No	Pernyataan	Skor
1	Kesesuaian antara CP dan TP	5
2	Materi pada media dapat dipahami siswa	5
3	Mudah memahami materi yang disajikan	5
4	Ketepatan materi yang disajikan	4
5	Kelengkapan materi sesuai perkembangan siswa	4
6	Materi yang disampaikan jelas	4
7	Materi pada media dapat menarik perhatian siswa untuk belajar	5
	Total	**32**
	Rata-rata	**91,42%**

4. *Implementation* (Implementasi)

Implementasi adalah langkah konkret untuk menerapkan media pembelajaran kepada siswa setelah melakukan berbagai perbaikan (Suherti et al., 2023). Media papan nilai tempat yang telah dinyatakan valid dan sesuai kemudian diterapkan dalam pembelajaran matematika pada materi bilangan cacah untuk mengukur kepraktisan penggunaan media papan nilai tempat dengan memberikan angket/kuesioner kepada siswa guna mengetahui apakah media ini sudah praktis untuk digunakan.

Pada tahap ini yang dilakukan peneliti ialah pengimplementasian produk kepada peserta didik di kelas II SD Negeri 55 Palembang. Pengimplementasian ini dilakukan untuk melihat bagaimana tingkat kepraktisan pada penggunaan media papan nilai tempat oleh peserta didik. Tahap pengimplementasian ini dilakukan melalui uji coba *one-to-one* (satu-satu) dan uji coba *Small Group* (kelompok kecil).

Pada tahap uji coba *one-to-one* (satu-satu), Uji coba dilakukan kepada 3 orang peserta didik dengan hasil belajar tinggi, sedang, dan rendah di kelas II SD Negeri 55 Palembang dengan menggunakan angket respon siswa. Berdasarkan angket respon siswa yang telah diisi oleh 3 peserta didik tersebut mendapat nilai kepraktisan sebesar 86,6% dengan kriteria "**Sangat Praktis"**. Tahap pelaksanaan uji coba ini dapat dilihat pada gambar 2 dibawah.



Gambar 2. Uji coba *One to one*

Setelah didapat hasil dari uji coba *one to one,* maka lanjut pada tahap uji coba *Small Group* (Kelompok Kecil). Pada tahap Uji Coba *Small Group* (Kelompok Kecil), uji coba menggunakan 12 peserta didik yang dalam kategori tingkat hasil belajar yang bervariatif di kelas II SD Negeri 55 Palembang dengan menggunakan angket respon siswa. Berdasarkan angket respon yang telah diisi oleh 12 peserta didik tersebut mendapat nilai keseluruhan mendapatkan nilai kepraktisan sebesar 92,08% yang dapat

Vol. 07 No. 02, November 2026
p-ISSN: 2774-8596 e-ISSN: 2774-8979
Terakreditasi Sinta 4

dikategorikan "**Sangat Praktis**". Pelaksanaan uji coba ini dapat dilihat pada gambar 3 dibawah.



Gambar 3. Uji Coba *Small Group*

5. *Evaluation* (Evaluasi)

Tahap terakhir adalah tahapan evaluasi. Pada tahap Evaluasi, produk pembelajaran yang dikembangkan dievaluasi secara menyeluruh baik terhadap aspek isi, media, maupun kegunaannya dalam konteks pembelajaran nyata (Dasuki et al., 2024)**.**

Pada tahap ini dilakukan evaluasi terhadap pengembangan kualitas dari media papan nilai tempat yang sebelumnya sudah dilakukan uji coba kepada siswa. Sehingga dapat terlihat dari penilaian hasil siswa terhadap kualitas media yang telah dikembangkan dan layak untuk dijadikan media pembelajaran.

Pengembangan ini dimulai dari tahap *Analysis, Design, Development, Implementation* dan yang terakhir pada tahap ini yaitu *evaluation*. Tahap ini dilakukan dengan keseluruhan tahap yang telah dilakukan sebelumnya, baik dari proses maupun produk yang dihasilkan. Pada penelitian ini, langkah evaluasi memuat analisis dari hasil validasi oleh ahli sampai dengan respon siswa terhadap penggunaan media yang dikembangkan. Peneliti melakukan evaluasi untuk mengetahui tingkat kevalidan dan kepraktisan dari suatu produk yang dikembangkan berupa media papan nilai tempat.

KESIMPULAN

Dari hasil penelitian pengembangan yang telah dilakukan peneliti tentang "Pengembangan Media Papan Nilai Tempat Pada Materi Bilangan Cacah Untuk Siswa Kelas II SD Negeri 55 Palembang" didapat keseluruhan hasil yang telah diperoleh, maka didapat kesimpulan bahwa media papan nilai tempat ini merupakan media pembelajaran yang yang valid dan praktis sehingga dapat dinyatakan layak untuk dipergunakan dalam pembelajaran di kelas II Sekolah dasar pada materi bilangan cacah yang berfokus pada nilai tempat bilangan.

DAFTAR PUSTAKA

Arni, Y. (2023). Efektivitas Pembelajaran Melalui Media Cerita Bergambar dan Diskusi Terhadap Pemahaman Materi Siswa Sekolah Dasar. *Journal of Educational and Language Research*, *8721*, 1247–1256.

Arni, Y., Alhadi, A. M., Anggraini, S., & Isnaini, G. L. (2024). Penerapan Media Pembelajaran Kartu Bilangan Pada Materi Satuan Waktu Untuk Meningkatkan Keberhasilan Belajar Siswa Kelas 3 MI. *Jurnal Of Education*, *4*(1), 12–26.

Arsyad. (2020). *Media Pembelajaran*. Rajawali Pers.

Choirunnisa, A., & Aiman, U. (2024). *Model-Model Pembelajaran Inovatif di Era Digital*. Penerbit Academia.

Dasuki, M., Rahman, M., & Saifudin, I. (2024). Evaluasi usability media pembelajaran alfabet berbasis augmented reality menggunakan metode addie dan human-centered design. *Jurnal Ilmiah Penelitian Dan Pembelajaran Invormatika*, *9*(4), 2303–2315.

Dewi, M. S. A. (2022). Analisis Miskonsepsi Anak Sekolah Dasar Dalam Memahami Konsep Nilai Tempat Bilangan Duan Angka Pada Pembelajaran Matematika. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, *4*, 2477–2482.

Fadilah, A., Nurzakiyah, K. R., Kanya, N. A., Hidayat, S. P., & Setiawan, U. (2023). Pengertian Media , Tujuan , Fungsi , Manfaat dan Urgensi Media Pembelajaran. *Journal of Student Research*, *1*(2).

Habsy, B. A., Wahyuni, M. S., & Amanda, D. D. (2024). Hakikat Pendidikan dan

Vol. 07 No. 02, November 2026
p-ISSN: 2774-8596 e-ISSN: 2774-8979
Terakreditasi Sinta 4

Pembelajaran serta Tanggung Jawab dan Kompetensi Guru. *Jurnal Penelitian Pendidikan Indonesia*, *2*(1), 343–353.

Harahap, A. Y. A., Syasmita, I., Annisa, L., & Akbar, F. R. (2025). Matematika Dalam Perkembangan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi. *Al-Irsyad: Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, *15*(1), 136-148.

Hidayat, F., & Nizar, M. (2021). Model ADDIE (Analysis , Design , Development , Implementation and Evaluation) Dalam Pendidikan Agama Islam. *Jurnal Inovasi Pendidikan Agama Islam*, 28–37.

Hijraningsih, S., Affandi, L. H., Hidayati, V. R., & Nurmawan, I. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran KONIT (Kotak Nilai Tempat) Pada Mata Pelajaran Matematika Kelas II Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Mipa*, *14*(4), 1067–1077.

Juardi, I. F., & Komariah, K. (2023). Konsep Pembelajaran Matematika Sekolah Dasar Berlandaskan Teori Kognitif Jean Piaget. *Journal on Education*, *6*(1), 2179–2187.

Multahada, N., Fauza, Z. S., & Zuliana, E. (2025). Penggunaan Media Papan Nilai Tempat dalam Pendekatan PMRI untuk Mendukung Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, *9*(1), 25–35.

Nabila, C., & Pujiastuti, H. (2022). Analisis Miskonsepsi Nilai Tempat Bilangan Dua Angka pada Siswa Kelas 1 SDS Islam Al-Hidayah. *Jurnal Pendidikan Matematika Dan Sains (JPMS)*, *10*.

Nabilah, N. N., & Muthi, I. (2025). Upaya Meningkatkan Pemahaman Konsep Nilai Tempat Bilangan Cacah melalui Media Papan Angka pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dirgantara*, *2*(3).

Ni'mah, U., Permoni, D., Anika, R. R., & Zuliana, E. (2024). Pembelajaran Bilanggan Cacah Menggunakan Media Papan Nilai Tempat Bilangan : Desain Pembelajaran Dengan Pendekatan PMRI. *Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, *10*(1), 39–48.

Putri, H. J., & Murhayati, S. (2025). Metode Pengumpulan Data Kualitatif. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, *9*, 13074–13086.

Rahman, A., Munandar, S. A., Fitriani, A., Karlina, Y., & Yumriani. (2022). Pengertian Pendidikan Ilmu Pendidikan Dan Unsur-Unsur Pendidikan. *Jurnal Pendidikan Islam*, *2*(1), 1–8.

Ramly, S. N. F., Ahmad, N. J., & Said, H. M. (2022). The Development of Innovation and Chemical Entrepreneurship Module for Pre-University Students : An Analysis Phase of ADDIE Model. *Journal of Natural Science and Integrayion*, *5*(1), 96–116. https://doi.org/10.24014/jnsi.v5i1.16751

Safari, Y., & Nurhida, P. (2024). Pentingnya Pemahaman Konsep Dasar Matematika Dalam Pembelajaran Matematika. *Jurnal Karimah Tauhid*, *3*, 9817–9824.

Suherti, H., Sadiah, A., & Kurniawan. (2023). Implementation of ADDIE Instructional Design Using The Discovery Learning Model in The Economics Education Management Course. *Multidisciplinary Peer Reviewed Journal*, *9*, 375–381.

Syam, A. T., & Ermawati, E. (2024). The ADDIE model on the development English materials for the constitutional law study program. *Language Circle: Journal of Language and Literature*, *18*(2), 369-376.

Wijaya, A., Unaenah, E., & Akbar, A. A. (2023). Analisis Penilaian Matematika pada Materi Bilangan Cacah melalui Media Papan Nilai Tempat Bilangan di SDN Pasar Baru 1. *Jurnal Penelitian Guru Indonesia*, *3*, 112–119.