PENGEMBANGAN MEDIA PAPAN KANTONG PINTAR (PAKAPIN) UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN MEMAHAMI KONSEP PENJUMLAHAN PADA MURID KELAS II SD NEGERI 4 PADOANG-DOANGAN KEC. PANGKAJENE KAB. PANGKEP

SKRIPSI

Diajukan Untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan Guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan Pada Jurusan Ilmu Pendidikan Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar STKIP Andi Matappa Pangkep

Oleh:

MAGFIRAH

NPM: 918862060029

ILMU PENDIDIKAN

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN SEKOLAH DASAR

STKIP ANDI MATAPPA

2022

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/pfC7Zyby4BBMYJpnbuYi9w

PENGESAHAN UJIAN SKRIPSI

Diterima oleh Panitia Ujian Skripsi Sekolah Tinggi Keguruan dan Ilmu Pendidikan (STKIP) Andi Matappa, sebagai salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar sarjana pendidikan.

Disahkan Oleh:

Ketua Sekolah Tinggi Keguruan dan Ilmu Pendidikan Andi Mattappa

A. ZAM IMMAWAN ALAM, SH., MH.

Dengan Susunan Panitia Ujian sebagai berikut:

Ketua : HASBAHUDDIN, S.Pd., M.Pd (.....)

Sekretaris : A. JAYA ALAM, SH., MM (.....)

Penguji : 1. KHAERUN NISA'A TAYIBU, S.Pd., M.Pd (.....)

2. Dr. H. A. AMINULLAH ALAM, S.Pd., M.Pd (.....)

Pembimbing : 1. HASBAHUDDIN, S.Pd., M.Pd (.....)

2. A. JAYA ALAM, SH., MM (.....)

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/pfC7Zyby4BBMYJpnbuYi9w

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Magfirah

NPM : 918862060029

Jurusan/Program Studi: Ilmu Pendidikan/Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD)

Judul Skripsi :Pengembangan Media Papan Kantong Pintar (PAKAPIN) Untuk Meningkatkan Kemampuan Memahami Konsep Penjumlahan Pada Murid Kelas II SD Negeri 4 Padoang-Doangan Kec. Pangkajene Kab.Pangkep.

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa skripsi yang saya tulis ini benar merupakan karya saya sendiri dan segala sesuatunya dikemudian hari adalah tanggung jawab saya sendiri. Apabila dikemudian hari ternyata isi skripsi ini, baik sebagian maupun seluruhnya hasil tiruan atau duplikat, maka saya bersedia menerima sanksi atas perbuatan tersebut sesuai ketentuan yang berlaku.

Pangkajene, 2022

Yang membuat pernyataan.



MAGFIRAH

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/pfC7Zyby4BBMYJpnbuYi9w

MOTTO

"Ridho Orang Tua-mu & Ridho Allah Akan Membuatmu Berhasil"

"Berdo'alah setiap saat, karena do'a bisa mengubah segala sesuatu, itulah mengapa harus ada doa dalam setiap usaha"

"Terwujud atau tidak terwujud tetap bersujud"

Persembahan:

- Tugas akhir ini saya persembahkan untuk orang tuaku dan saudara-saudaraku atas dukungan yang tiada henti baik materil maupun moril
- Teman-teman tercinta yang sudah membantu dalam kelancaran tugas akhir ini

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/pfC7Zyby4BBMYJpnbuYi9w

ABSTRAK

Magfirah, 2022. Pengembangan Media Papan Kantong Pintar (PAKAPIN) Untuk Meningkatkan Kemampuan Memahami Konsep Penjumlahan Pada Murid Kelas II SD Negeri 4 Padoang-Doangan Kec. Pangkajene Kab. Pangkep.

Bagaimana analisis kebutuhan penggunaan media papan kantong pintar (PAKAPIN) untuk meningkatkan kemampuan memahami konsep penjumlahan pada murid kelas II SD Negeri 4 Padoang-doangan Kec. Pangkajene Kab. Pangkep. Bagaimana prototype pengembangan media papan kantong pintar. Bagaimana kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan pengembangan media papan kantong pintar (PAKAPIN) untuk meningkatkan kemampuan memahami konsep penjumlahan pada murid kelas II SD negeri 4 Padoang-doangan Kec. Pangkajene Kab. Pangkep (Sugiyono, 2015) Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan atau penelitian R&D (Research and Development). "Metode penelitian dan pengembangan atau dalam Bahasa inggrisnya Research and Development adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut". Skor rata-rata validasi keseluruhan 1,00. Berdasarkan kriteria kevalidan pengembangan media dalam penelitian yang dilakukan telah memenuhi kriteria valid. Nilai kepraktisan dilihat dari hasil validasi instrument yang diuji realibilitas menggunakan SPSS Cronbach's Alpha nilai yang didapatkan > 0.60, ini mmenunjukkan bahwa instrument berada pada kategori instrument reliabel/konsisten. Uji normalitas menggunakan SPSS Kolmogrov Smirnov yang menunjukkan bahwa kategory nilai yang didapatkan > 0.05, Hal ini menunjukkan bahwa instrument berada pada kategori instrument normal. Analisis tingkat presentase Keefektifan instrument pada rentang keefektifan 74-100% menandakan media efektif. Guru harus mengoptimalkan sarana dan prasarana untuk digunakan sebagai media pembelajaran agar tujuan pembelajaran tepat sasaran dan Media pembelajaran perlu diperbanyak, sehingga guru dapat lebih mudah dalam menyampaikan materi.

Kata kunci: Media pembelajaran, Media PAKAPIN.

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/pfC7Zyby4BBMYJpnbuYi9w

KATA PENGANTAR

Bismillahirahmanirahim

Syukur alhamdulillah penulis panjatkan kehadirat Allah SWT, yang telah melimpahkan rahmat dan hidayahNya sehingga proposal penelitian ini dapat diselesaikan dan dirampungkan sebagai persyaratan untuk menyelesaikan studi pada jurusan ilmu pendidikan STKIP Andi Matappa Pangkep.

Sholawat serta salam senantiasa dilimpahkan kepada Nabi Muhammad Saw beserta keluarganya sebagai perantara untuk kebenaran. Selama proses penelitian dan penulisan proposal ini, penulis mengalami berbagai hal baik suka maupun duka yang mudah-mudahan memberikan manfaat yang sebesar-besarnya.

Proposal penelitian ini berjudul "**Pengembangan Media Papan Kantong Pintar (PAKAPIN) Untuk Meningkatkan Kemampuan Memahami Konsep Penjumlahan Pada Murid Kelas II SD Negeri 4 Padoang-Doangan Kec. Pangkajene Kab. Pangkep**" ini diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada jurusan Ilmu Pendidikan Program Pendidikan Guru Sekolah Dasar pada perguruan Tinggi STKIP Andi Matappa. Penulis dalam menyelesaikan proposal penelitian ini mendapat dukungan baik moral maupun material dari berbagai pihak. Maka pada kesempatan ini dengan kerendahan hati dan rasa hormat penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Kedua orang tua tercinta yang telah mengasuh, mendidik, memenuhi kebutuhan finansial dan moril selama kuliah serta selalu memanjatkan Do'a yang tulus sehingga penulis dapat berhasil menyelesaikan studi. Semoga

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/pfC7Zyby4BBMYJpnbuYi9w

Allah Subhanahu Wata'ala senantiasa mengampuni dosa-dosanya dan melindungi serta melimpahkan rahmat dan karunia-Nya.

2. Ibu Hj. Zaorah Zapan, S.Pd selaku Ketua Yayasan STKIP Andi Matappa.
3. Bapak A. Zam Immawan Alam, SH., M.H. selaku Ketua Sekolah Tinggi Keguruan dan Ilmu Pendidikan (STKIP) Andi Matappa.
4. Bapak Hasbahuddin, S.Pd. M.Pd selaku ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar yang telah membantu dalam proses perkuliahan.
5. Bapak Hasbahuddin, S.Pd. M.Pd dan Bapak A. Jaya Alam, SH., MM. masing-masing sebagai pembimbing pertama dan kedua yang telah meluangkan waktunya untuk membimbing dan memotivasi penulis dalam penyusunan proposal penelitian ini.
6. Seluruh Bapak dan Ibu dosen STKIP Andi Matappa, khususnya jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar yang telah mendidik dan mengajarkan ilmunya.
7. Bapak dan Ibu staf tata usaha STKIP Andi Matappa yang telah mendukung administrasi penunjang penulisan dan penyusunan proposal ini.
8. Para Sahabat-sahabat, terkhusus kepada Cakra dan Elvira Fatriana yang telah memberikan semangat, masukan, dan pengalamannya selama ini.

Semoga segala budi baik dan bantuan berbagai pihak dapat bernilai ibadah dan memperoleh imbalan yang berlipat ganda di sisi Allah Subhanahu Wata'ala. Dalam kedudukannya sebagai manusia yang tidak lepas dari kekhilafan, penulis menyadari skripsi ini perlu disempurnakan. Karenanya dengan tangan terbuka penulis mengharapkan masukan demi kesempurnaan proposal skripsi ini.

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/pfC7Zyby4BBMYJpnbuYi9w

Akhir kata semoga proposal skripsi ini dapat bermanfaat bagi para pembaca dalam rangka pengembangan ilmu pengetahuan.

Pangkajene, 2022

MAGFIRAH

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/pfC7Zyby4BBMYJpnbuYi9w

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL.....

HALAMAN SAMPUL.....i

LEMBAR PENGESAHAN ii

PENGESAHAN UJIAN SKRIPSI iii

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI.....iv

MOTTO v

ABSTRAK.....vi

ABSTRAK.....vii

KATA PENGANTAR viii

DAFTAR ISI.....xi

DAFTAR TABEL.....xiv

DAFTAR GAMBAR xix

DAFTAR LAMPIRAN.....xx

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang 1

B. Rumusan Masalah 6

C. Tujuan Penelitian.....7

D. Spesifikasi Produk Yang Diharapkan 8

E. Asumsi Dan Keterbatasan Pengembangan.....9

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/pfC7Zyby4BBMYJpnbuYi9w

F. Definisi Istilah 10

G. Manfaat Penelitian 11

BAB II KAJIAN PUSTAKA, KERANGKA PENGEMBANGAN, DAN MODEL HIPOTETIK

A. Kajian Pustaka 13

1. Media Pembelajaran 13

a. Pengertian Media Pembelajaran 13

b. Landasan Teoritis Penggunaan Media Pendidikan 14

c. Ciri-ciri media pembelajaran 14

d. Fungsi Media Pembelajaran 15

e. Manfaat Media Pembelajaran 17

f. Jenis Media Pembelajaran 19

2. Media Papan Kantong Pintar (PAKAPIN) 20

a. Pengertian Media Papan Kantong Pintar (PAKAPIN) 20

b. Media Kantong Yang Digunakan 21

c. Kelebihan dan Kekurangan Media Pakapin 21

d. Langkah-Langkah Pembutan Media Pembelajaran 22

e. Langkah-Langkah Penggunaan Media Pakapin Dalam Proses Belajar 23

f. Penerapan Media Pakapin 25

3. Pembelajaran Matematika Di SD 25

4. Penjumlahan 27

5. Pemahaman Konsep 27

B. Kerangka Pengembangan 29

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/pfC7Zyby4BBMYJpnbuYi9w

C. Model Hipotik Pengembangan 32

BAB III METODE PENELITIAN

A. Pendekatan dan Jenis Penelitian 33

B. Lokasi penelitian dan Waktu Penelitian 33

C. Prosedur dan Tahapan Pengembangan 34

D. Teknik Pengumpulan Data 38

E. Instrumen Pengembangan 41

F. Teknik Analisis Data 44

BAB IV HASIL PENELITIAN PENGEMBANGAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian Pengembangan 52

B. Pembahasan 101

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan 107

B. Saran 109

DAFTAR PUSTAKA 110

LAMPIRAN 113

RIWAYAT HIDUP 320

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/pfC7Zyby4BBMYJpnbuYi9w

DAFTAR TABEL

Nomor **Judul** **Halaman**

Tabel 1.1. Perbandingan sebelum dan sesudah pengembangan 9

Tabel 3.1. Prosedur pengembangan yang digunakan oleh peneliti..... 35

Tabel 3.2. Kisi-kisi teknik pengumpulan data: observasi 41

Tabel 3.3. Kisi-kisi teknik pengambilan data: teknik wawancara 42

Tabel 3.4. Daftar pertanyaan instrumen wawancara 42

Tabel 3.5. Kisi-kisi pengambilan data: teknik kuesioner..... 43

Tabel 3.6. Kisi-kisi tes hasil belajar..... 44

Tabel 3.7. Bentuk tes hasil belajar 44

Tabel 3.8. Skala skor penilaian 44

Tabel 3.9. Kategori realibilitas instrumen..... 46

Tabel 3.10. Tabulasi silang 2X2 47

Tabel 3.11. Kriteria interpretasi kepraktisan..... 48

Tabel 3.12. Kriteria tingkat keberhasilan/keefektifan..... 50

Tabel 4.1. Perbaikan Pengembangan Media Papan Kantong Pintar (PAKAPIN). 62

Tabel 4.2. Rentang toleransi aktivitas murid 65

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/pfC7Zyby4BBMYJpnbuYi9w

Tabel 4.3. Jadwal pelaksanaan penerapan pengembangan media papan kantong pintar (PAKAPIN) 65

Tabel 4.4. Tabulasi silang 2X2 67

Tabel 4.5. Hasil rekapitulasi penilaian dari 2 pakar/expert terhadap instrument angket respon guru dengan skala likert (jenjang 4 skala) 68

Tabel 4.6. Tabulasi silang 2 X 2 angket respon guru 69

Tabel 4.7. Hasil rekapitulasi penilaian dari 2 pakar/expert terhadap instrument angket respon murid dengan skala likert (jenjang 4 skala)..... 69

Tabel 4.8. Tabulasi silang 2 X 2 angket respon murid 70

Tabel 4.9. Tabel 4.8. Hasil Rekapitulasi Penilaian Dari 2 Pakar/Expert Terhadap Instrument Aktivitas Guru Dengan Skala Likert (Jenjang 4 Skala) 70

Tabel 4.10. Tabulasi silang 2 X 2 Observasi Keterlaksanaan Aktivitas Guru 70

Tabel 4.11. Hasil Rekapitulasi Penilaian Dari 2 Pakar/Expert Terhadap Instrument Aktivitas Murid Dengan Skala Likert (Jenjang 4 Skala)..... 71

Tabel 4.12. Tabulasi silang 2 X 2 Observasi Keterlaksanaan Aktivitas Murid 71

Tabel 4.13. Hasil rekapitulasi penilaian dari 2 pakar/expert terhadap instrument rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) dengan skala likert (jenjang 4 skala) . 72

Tabel 4.14. Tabulasi silang 2 X 2 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) 72

Tabel 4.15. Hasil rekapitulasi penilaian dari 2 pakar/expert terhadap instrument lembar kerja peserta didik dengan skala likert (jenjang 4 skala) 73

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/pfC7Zyby4BBMYJpnbuYi9w

Tabel 4.16. Tabulasi silang 2 X 2 Lembar Kerja Peserta Didik 73

Tabel 4.17. Hasil Rekapitulasi Penilaian Dari 2 Pakar/Expert Terhadap Instrument Lembar Tes Hasil Belajar dengan Skala Likert (Jenjang 4 Skala) 74

Tabel 4.18. Tabulasi silang 2 X 2 Lembar Tes Hasil Belajar 74

Tabel 4.19. Hasil Rekapitulasi Penilaian Dari 2 Pakar/Expert Terhadap Instrument Validasi Ahli Media dengan Skala Likert (Jenjang 4 Skala)..... 75

Tabel 4.20. Tabulasi silang 2 X 2 Validasi Ahli Media 75

Tabel 4.21. Hasil rekapitulasi penilaian dari 2 pakar/expert terhadap instrument validasi ahli materi dengan skala likert (Jenjang 4 Skala)..... 76

Tabel 4.22. Tabulasi silang 2 X 2 Validasi Ahli Materi 76

Tabel 4.23. Hasil Rekapitulasi Penilaian Dari 2 Pakar/Expert Terhadap Instrument Format Wawancara dengan Skala Likert (Jenjang 4 Skala) 77

Tabel 4.24. Tabulasi silang 2 X 2 Format Wawancara..... 77

Tabel 4.25. Hasil rekapitulasi hasil analisis Gregory dua validator 78

Tabel 4.26. Urutan kegiatan penelitian 79

Tabel 4.27. Hasil rekapitulasi angket respon guru..... 80

Tabel 4.28. Hasil uji reliabilitas angket respon guru 80

Tabel 4.29. Hasil uji normalitas angket respon guru 80

Tabel 4.30. Hasil Rekapitulasi angket respon murid 82

Tabel 4.31. Hasil uji reliabilitas angket respon murid 83

Tabel 4.32. Hasil uji normalitas angket respon murid 83

Tabel 4.33. Hasil Rekapitulasi tes hasil belajar (THB) 85

Tabel 4.34. Hasil uji reliabilitas instrumen tes hasil belajar (THB) 86

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/pfC7Zyby4BBMYJpnbuYi9w

Tabel 4.35. Hasil uji normalitas instrumen tes hasil belajar (THB) 87

Tabel 4.36. Hasil Rekapitulasi Observasi keterlaksanaan aktivitas guru (P1) 88

Tabel 4.37. Hasil Rekapitulasi Observasi keterlaksanaan aktivitas guru (P2) 88

Tabel 4.38. Hasil uji reliabilitas instrument Observasi keterlaksanaan aktivitas guru (P1) 88

Tabel 4.39. Hasil uji reliabilitas instrument Observasi keterlaksanaan aktivitas guru (P2) 89

Tabel 4.40. Hasil uji normalitas instrument Observasi keterlaksanaan aktivitas guru 89

Tabel 4.41. Hasil Rekapitulasi Observasi keterlaksanaan aktivitas murid (P1) 90

Tabel 4.42. Hasil Rekapitulasi Observasi keterlaksanaan aktivitas murid (P2) 90

Tabel 4.43. Hasil uji reliabilitas instrument Observasi keterlaksanaan aktivitas murid 91

Tabel 4.44. Hasil uji normalitas instrument Observasi keterlaksanaan aktivitas murid 91

Tabel 4.45. Hasil Rekapitulasi instrumen angket respon guru 92

Tabel 4.46. Hasil analisis deskriptif instrument angket respon guru..... 92

Tabel 4.47. Hasil rekapitulasi instrument angket respon murid 93

Tabel 4.48. Hasil analisis deskriptif istrumen angket respon murid..... 94

Tabel 4.49. Hasil rekapitulasi tes hasil belajar (THB)..... 96

Tabel 4.50. Hasil analisis deskriptif instrument tes hasil belajar (THB)..... 97

Tabel 4.51. Hasil rekapitulasi observasi keterlaksanaan aktivitas guru (P1)..... 98

Tabel 4.52. Hasil rekapitulasi observasi keterlaksanaan aktivitas guru (P2)..... 98

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/pfC7Zyby4BBMYJpnbuYi9w

Tabel 4.53. Hasil analisis deskriptif instrument angket respon guru.....99

Tabel 4.54. Hasil rekapitulasi observasi keterlaksanaan aktivitas murid (P1) 100

Tabel 4.55. Hasil rekapitulasi observasi keterlaksanaan aktivitas murid (P2) 100

Tabel 4.56. Hasil analisis deskriptif instrument keterlaksanaan aktivitas murid. 100

Tabel 4.57. Perbandingan media pakapin sebelum dan sesudah dikembangkan. 104

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/pfC7Zyby4BBMYJpnbuYi9w

DAFTAR GAMBAR

Nomor **Judul** **Halaman**

Gambar 2.1 Media PAKAPIN 24

Gambar 2.2 Kerangka pengembangan..... 31

Gambar 2.3 Model hipotetik pengembangan..... 32

Gambar 3.1 Model ADDIE..... 35

Gambar 4.1 Tampilan media papan kantong pintar (PAKAPIN) 60

Gambar 4.2 Sintaks penggunaan media Papan Kantong Pintar (PAKAPIN) 61

Gambar 4.3 Diagram analisis deskriptif angket respon guru 93

Gambar 4.4 Diagram analisis deskriptif angket respon murid 95

Gambar 4.5 Diagram analisis deskriptif tes hasil belajar 98

Gambar 4.6 Diagram analisis deskriptif observasi keterlaksanaan aktivitas guru. 99

Gambar 4.7 Diagram analisis deskriptif observasi keterlaksanaan aktivitas murid 101

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/pfC7Zyby4BBMYJpnbuYi9w

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 : PERSURATAN 114

a. Surat Permohonan Judul Skripsi 115

b. Surat Keterangan (SK) Pembimbing 116

c. Catatan Perbaikan Ujian Proposal Skripsi 117

d. Surat Perbaikan Ujian Proposal Skripsi 118

e. Surat Keterangan Validasi Instrument 119

f. Surat Izin Penelitian Dinas Pendidikan 120

g. Surat Keterangan Telah Melaksanakan Penelitian 121

h. Catatan Perbaikan Ujian Hasil 122

i. Surat Perbaikan Ujian Hasil 123

j. Catatan Perbaikan Ujian Tutup 124

Lampiran 2 : PERANGKAT PEMBELAJARAN 125

a. Angket Respon Guru 126

b. Angket Respon Murid 130

c. Lembar Observasi Keterlaksanaan Aktivitas Guru 136

d. Lembar Observasi Keterlaksanaan Aktivitas Murid 152

e. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) 164

f. Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) 170

g. Kisi-Kisi THB 186

h. Tes Hasil Belajar 188

i. Format Wawancara 200

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/pfC7Zyby4BBMYJpnbuYi9w

Lampiran 3: LEMBAR VALIDASI INSTRUMEN 202

a. Validasi Angket Respon Guru 203

b. Validasi Angket Respon Murid 206

c. Validasi Lembar Observasi Keterlaksanaan Aktivitas Murid 209

d. Validasi Lembar Observasi Keterlaksanaan Aktivitas Guru 212

e. Validasi Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) 215

f. Validasi Lembar Kerja Kerja Peserta Didik (LKPD) 218

g. Validasi Tes Hasil Belajar 220

h. Validasi Materi 222

i. Validasi Media 225

j. Validasi Instrument Wawancara 227

Lampiran 4 : ANALISIS DATA 256

a. Uji Normalitas Angket Respon Guru 257

Uji Normalitas Angket Respon Murid 261

Uji Normalitas Lembar Observasi Keterlaksanaan Aktivitas Guru 267

Uji Normalitas Lembar Observasi Keterlaksanaan Aktivitas Murid 270

Uji Normalitas Tes Hasil Belajar (THB) 275

b. Uji Reliabilitas Angket Respon Guru 280

Uji Reliabilitas Angket Respon Murid 282

Uji Reliabilitas Lembar Observasi Keterlaksanaan Aktivitas Guru 284

Uji Reliabilitas Lembar Observasi Keterlaksanaan Aktivitas Murid 288

Uji Reliabilitas Tes Hasil Belajar (THB) 292

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/pfC7Zyby4BBMYJpnbuYi9w

c. Uji Analisis Deskriptif Angket Respon Guru.....294

Uji Analisis Deskriptif Angket Respon Murid.....296

Uji Analisis Deskriptif Lembar Observasi Keterlaksanaan Aktivitas Guru

.....303

Uji Analisis Deskriptif Lembar Observasi Keterlaksanaan Aktivitas Murid

.....306

Uji Analisis Deskriptif Tes Hasil Belajar (THB) 309

Lampiran 5 : DOKUMENTASI.....317

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/pfC7Zyby4BBMYJpnbuYi9w

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Penggunaan media dalam proses pembelajaran sangat berpengaruh pada hasil belajar murid, karena media pembelajaran dapat menarik perhatian murid sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar, membantu murid dalam memahami materi pembelajaran dan memahami sebuah konsep, media pembelajaran juga dapat membantu murid lebih aktif dalam proses belajar karena murid dapat berpartisipasi langsung dalam proses pembelajaran seperti mengamati, mendemonstrasikan, dan lain-lain. Hal tersebut sejalan dengan manfaat media pembelajaran. Seperti yang dikatakan oleh (Tafonao, 2018) Media pembelajaran merupakan salah satu alat bantu mengajar bagi guru untuk menyampaikan materi pelajaran, meningkatkan kreativitas siswa, dan meningkatkan perhatian murid dalam proses pembelajaran. Dengan media siswa akan lebih termotivasi untuk belajar, mendorong siswa menulis, berbicara dan berimajinasi sehingga murid semakin terangsang dalam belajar. Dengan demikian, melalui media pembelajaran dapat membuat proses belajar mengajar lebih efektif dan efisien serta terjalin hubungan baik antara guru dengan murid. Selain itu media juga dapat berpengaruh untuk mengatasi kebosanan dalam belajar di kelas.

Guru yang mampu mengatasi kebosanan adalah guru yang memiliki kemampuan tertentu yang diperlukan untuk membantu murid dalam belajar. Berhasil atau tidaknya pembelajaran murid tergantung dengan kemampuan guru. Guru yang

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/pfC7Zyby4BBMYJpnbuYi9w

baik adalah guru yang bisa memilih metode belajar mengajar dengan tepat dan menguasai bahan ajar yang akan diajarkan (Susanto, 2013). Hal ini sejalan dengan Permendiknas RI Nomor 22 tahun 2006 tentang: “Standar isi menyebutkan untuk meningkatkan keefektifan pembelajaran, sekolah diharapkan menggunakan teknologi informasi dan komunikasi seperti komputer, alat peraga, atau media lainnya”.

Media pembelajaran sangat berperan penting dalam proses pembelajaran, maka dapat dipastikan bahwa media menjadi salah satu unsur yang perlu direncanakan seorang pendidik atau guru dalam membuat perencanaan pembelajaran. Akan tetapi pada kenyataannya beberapa guru belum memaksimalkan pemanfaatan media dalam proses pembelajaran dan kurangnya minat guru untuk memanfaatkan media pembelajaran sehingga murid kurang memahami konsep, hasil belajar murid kurang maksimal, itu pula yang terjadi di SD Negeri 4 Padoang-Doangan.

Asumsi diatas juga didukung dari hasil wawancara langsung pra penelitian yang dilakukan dengan guru kelas II SD Negeri 4 Padoang-Doangan pada tanggal 14 Agustus 2021. Data yang diperoleh terkait pembelajaran matematika khususnya penjumlahan, diperoleh informasi tentang proses pembelajaran yang diterapkan, dimana guru hanya menggunakan bahan ajar berupa buku cetak yang disediakan oleh sekolah adapun media yang pernah digunakan dalam materi penjumlahan yaitu gambar-gambar dan media papan kantong pintar, media papan kantong pintar yang digunakan hanya berbentuk gambar yang dijelaskan di papan tulis oleh guru, guru juga mengatakan bahwa belum banyak media yang digunakan selama pembelajaran di

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/pfC7Zyby4BBMYJpnbuYi9w

sekolah karena sekolah ini termasuk sekolah baru, ditambah lagi dengan adanya virus covid-19 yang mengharuskan pembelajaran daring di laksanan, sehingga penggunaan media pembelajaran tidak bisa digunakan karena guru hanya memberikan materi dan tugas melalui aplikasi *WhatsApp.* Pembelajaran daring yang berlangsung kurang lebih satu tahun memberikan pengaruh terhadap proses pembelajaran saat ini, dimana guru terbiasa tidak memakai media pembelajaran, sehingga murid kurang aktif dalam mengikuti proses pembelajaran serta tujuan pembelajaran tidak mencapai hasil yang maksimal, bagi murid pembelajaran matematika tidak menyenangkan. Meninjau permasalahan yang seperti itu peneliti berinisiatif mengembangkan media papan kantong pintar (PAKAPIN) yang sebelumnya. Media PAKAPIN hanya berbentuk gambar yang dijelaskan di papan tulis oleh guru, Peneliti bermaksud mengembangkan media PAKAPIN di desain secara konkret, agar murid dapat menerapkan secara langsung pengoprasiannya dan untuk memudahkan penanaman konsep menggunakan media papan kantong sebagai saku penyimpanan dan lidi bambu melambangkan sebagai angka. Sehingga proses pembelajaran dapat berlangsung secara efektif, melatih keaktifan, dan memotivasi murid dalam mengikuti pembelajaran secara aktif dan bermakna.

Media pembelajaran diartikan sebagai alat untuk menyampaikan pesan atau informasi yang dimanfaatkan dalam proses pembelajaran. (Kustandi & Darmawan, 2020) Media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim ke penerima pesan. Kesimpulannya media merupakan wadah dari pesan yang oleh sumbernya ingin

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/pfC7Zyby4BBMYJpnbuYi9w

sedangkan uji kelompok besar di Raudhatusysyubban 94,3% dengan peningkatan motivasi belajar siswa sebesar 30,82%

Penelitian terdahulu menunjukkan bahwa penggunaan media PAKAPIN sangatlah layak digunakan dalam pembelajaran, oleh sebab itu penelitian ini juga menggunakan media PAKAPIN untuk digunakan sebagai media pembelajaran pada materi pelajaran penjumlahan. Berdasarkan penjelasan tersebut, maka dari itu penelitian ini berjudul **"Pengembangan Media Papan Kantong Pintar (PAKAPIN) Untuk Meningkatkan Kemampuan Memahami Konsep Penjumlahan Pada Murid Kelas II SD Negeri 4 Padoang-Doangan".** Peneliti tertarik melakukan penelitian ini karena menurut peneliti dengan menggunakan media PAKAPIN yang disajikan melalui bahan yang sesuai dengan lingkungan murid dengan benda-benda konkret sebagai acuan bagi murid guna memperoleh konsep matematika khususnya materi penjumlahan, murid juga dapat membentuk makna dari bahan-bahan pelajaran melalui suatu proses belajar dan mengkontruksinya dalam ingatan yang sewaktu-waktu dapat diproses dan dikembangkan lebih lanjut.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan diatas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/pfC7Zyby4BBMYJpnbuYi9w

1. Bagaimana analisis kebutuhan penggunaan media papan kantong pintar (PAKAPIN) untuk meningkatkan kemampuan memahami konsep penjumlahan pada murid kelas II SD Negeri 4 Padoang-doangan kec. Pangkajene kab. Pangkep?
2. Bagaimana prototype pengembangan media papan kantong pintar (PAKAPIN) untuk meningkatkan kemampuan memahami konsep penjumlahan pada murid kelas II SD Negeri 4 Padoang-doangan kec. Pangkajene kab. Pangkep?
3. Bagaimana kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan pengembangan media papan kantong pintar (PAKAPIN) untuk meningkatkan kemampuan memahami konsep penjumlahan pada murid kelas II SD negeri 4 Padoang-doangan kec. Pangkajene kab. Pangkep?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah diuraikan, maka tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui analisis kebutuhan penggunaan media papan kantong pintar (PAKAPIN) untuk meningkatkan kemampuan memahami konsep penjumlahan pada murid kelas II SD Negeri 4 Padoang-doangan kec. Pangkajene kab. Pangkep
2. Untuk mengetahui prototype pengembangan media papan kantong pintar (PAKAPIN) untuk meningkatkan kemampuan memahami konsep penjumlahan pada murid kelas II SD Negeri 4 Padoang-doangan kec. Pangkajene kab. Pangkep
3. Untuk mengetahui kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan media papan kantong pintar (PAKAPIN) untuk meningkatkan kemampuan memahami konsep

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/pfC7Zyby4BBMYJpnbuYi9w

BAB II
KAJIAN PUSTAKA, KERANGKA PENGEMBANGAN, DAN MODEL HIPOTETIK

A. Kajian Pustaka

1. Media Pembelajaran

a. Pengertian media pembelajaran

Media pembelajaran memegang peran penting dalam proses pembelajaran, media berguna untuk menyampaikan materi pelajaran, media juga diartikan sebagai perantara atau pengantar pesan. Untuk pengertian media sendiri dijelaskan sebagai berikut:

Kata *media* berasal dari Bahasa Latin *medius* yang secara harfiah berarti ‘tengah’, ‘perantara’ atau ‘pengantar’. (Arsyad, 2020) mengatakan bahwa media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat murid mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan atau sikap. Dalam pengertian ini guru, buku teks, dan lingkungan sekolah merupakan media. Batasan lain telah dijelaskan oleh beberapa ahli diantaranya berikut ini:

Sadiman (1984) mengatakan pembelajaran adalah usaha sadar guru atau pengajar untuk membantu murid, agar murid dapat belajar sesuai dengan kebutuhan dan minatnya. Dengan kata lain pembelajaran adalah usaha-usaha yang terencana dalam memanipulasi sumber-sumber belajar agar terjadi proses belajar dalam diri

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/pfC7Zyby4BBMYJpnbuYi9w

murid. Dalam proses pembelajaran, murid merupakan subjek yang belajar dan merupakan subjek yang mengajar. (Kustandi & Darmawan, 2020).

b. Landasan Teoritis Penggunaan Media Pendidikan

Dalam penggunaan media pembelajaran tidak terlepas dari landasan teoritis, landasan tersebut digunakan untuk mengetahui tingkatan dalam pembelajaran, seperti halnya yang dikemukakan oleh (Kustandi & Darmawan, 2020). Ada tiga tingkatan utama modus belajar, yaitu pengalaman langsung (*enactive*), pengalaman pictorial/gambar (*iconic*), dan pengalaman abstrak (*symbolic*). Pengalaman langsung adalah mengerjakan misalnya arti kata 'simpul' dipahami dengan langsung membuat 'simpul'. Pada tingkatan kedua yang diberi label *iconic* (artinya gambar atau image), kata 'simpul' dipelajari dari gambar, lukisan, foto, atau film. Meskipun murid belum pernah mengikat tali untuk membuat 'simpul' mereka dapat mempelajari dan memahaminya dari gambar, lukisan, foto, atau film. Selanjutnya, pada tingkatan simbol, murid membaca (atau mendengar) kata 'simpul' dan mencoba mencocokkannya dengan pengalamannya membuat 'simpul'. Ketiga tingkat pengalaman ini berinteraksi dalam upaya memperoleh 'pengalaman' (pengetahuan, keterampilan, atau sikap) yang baru, h. 8).

c. Ciri-ciri media pembelajaran

Gerlach & Ely (1971) mengemukakan tiga karakteristik media, yang merupakan petunjuk mengapa media digunakan dan apa-apa saja yang dapat dilakukan media tetapi seorang guru tidak dapat melakukannya.

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/pfC7Zyby4BBMYJpnbuYi9w

1) Ciri Fiksatif (*Fixative Property*)
   Ciri ini menggambarkan kemampuan untuk merekam, menyimpan, dan merekonstruksi peristiwa atau objek. Peristiwa atau objek dapat diurutkan dan diatur ulang melalui media seperti fotografi, video tape, audio tape, disket computer, dan film.
2) Ciri Manipulatif (*Manipulative Property*)
   Transformasi suatu kejadian atau objek dimungkinkan karena media memiliki ciri manipulative. Kejadian yang memakan waktu berhari-hari dapat disajikan kepada murid dalam waktu dua atau tiga menit dengan teknik pengambilan gambar *time lapse recording.*
3) Ciri Distributif (Distributive Property)
   Karakteristik distributive media memungkinkan objek atau peristiwa ditransformasikan melalui ruang sekaligus menyajikan peristiwa tersebut kepada sejumlah besar murid pada saat yang bersamaan, dengan pengalaman stimulasi peristiwa yang relatif sama (Kustandi & Darmawan, 2020, h. 11).

d. Fungsi Media Pembelajaran

Menurut Levied dan Lentz (Kustandi dan Sutjipto, 2011: 21) mengemukakan empat fungsi media pembelajaran, khususnya media visual, yaitu:

1) Fungsi atensi
   Fungsi atensi media visual merupakan inti, yaitu menarik dan mengarahkan perhatian murid untuk berkonsentrasi kepada isi pelajaran yang berkaitan dengan makna visual yang ditampilkan atau menyertai teks materi pelajaran.
2) Fungsi afektif
   Media visual dapat terlihat dari tingkat kenikmatan murid ketika belajar (atau membaca) teks yang bergambar. Gambar atau lambang visual dapat menggugah emosi dan sikap murid, misalnya informasi yang menyangkut masalah sosial atau ras.
3) Fungsi kognitif
   Fungsi kognitif media visual terlihat dari temuan-temuan penelitian yang mengungkapkan bahwa lambang visual atau gambar memperlancar pencapaian tujuan untuk memahami dan mengingat informasi atau pesan yang terkandung dalam gambar.
4) Fungsi kompensatoris
   Fungsi kompensatoris media visual terlihat dari temuan-temuan penelitian yang mengungkapkan bahwa media visual yang memberikan konteks untuk memahami teks membantu murid yang lemah dalam membaca untuk mengorganisasikan informasi dalam teks dan mengingatnya kembali. Dengan kata lain, media pembelajaran berfungsi untuk mengakomodasikan murid yang lemah dan lambat

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/pfC7Zyby4BBMYJpnbuYi9w

dibutuhkan dan diimplementasikan dalam kegiatan sehari-hari, seperti dilingkungan sekolah maupun dilingkungan masyarakat (Karlimah, dkk., 2019).

Berdasarkan beberapa sudut pandang diatas, maka memahami konsep terletak pada kemampuan memahami materi yang disajikan serta menerjemahkan dan menyimpulkan hal-hal yang telah diketahui. Dalam penelitian ini, pemahaman konsep penjumlahan adalah murid mentransformasikan konsep-konsep abstrak menjadi suatu model, sehingga dapat memahami gagasan suatu komunikasi serta merangkum hal-hal yang diketahui. Dapat disimpulkan pula bahwa indikator pemahaman konsep yang sesuai dengan penelitian ini adalah indikator menurut Bloom, yakni menerima, menyerap, dan memahami.

B. Kerangka Pengembangan

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dikemukakan bahwa media pembelajaran dalam proses pembelajaran memegang peran yang sangat penting. Dalam menyampaikan materi guru diharapkan menggunakan media pembelajaran agar murid bisa tertarik dan terlibat secara langsung pada proses pembelajaran sehingga murid lebih mudah memahami sebuah konsep atau materi.

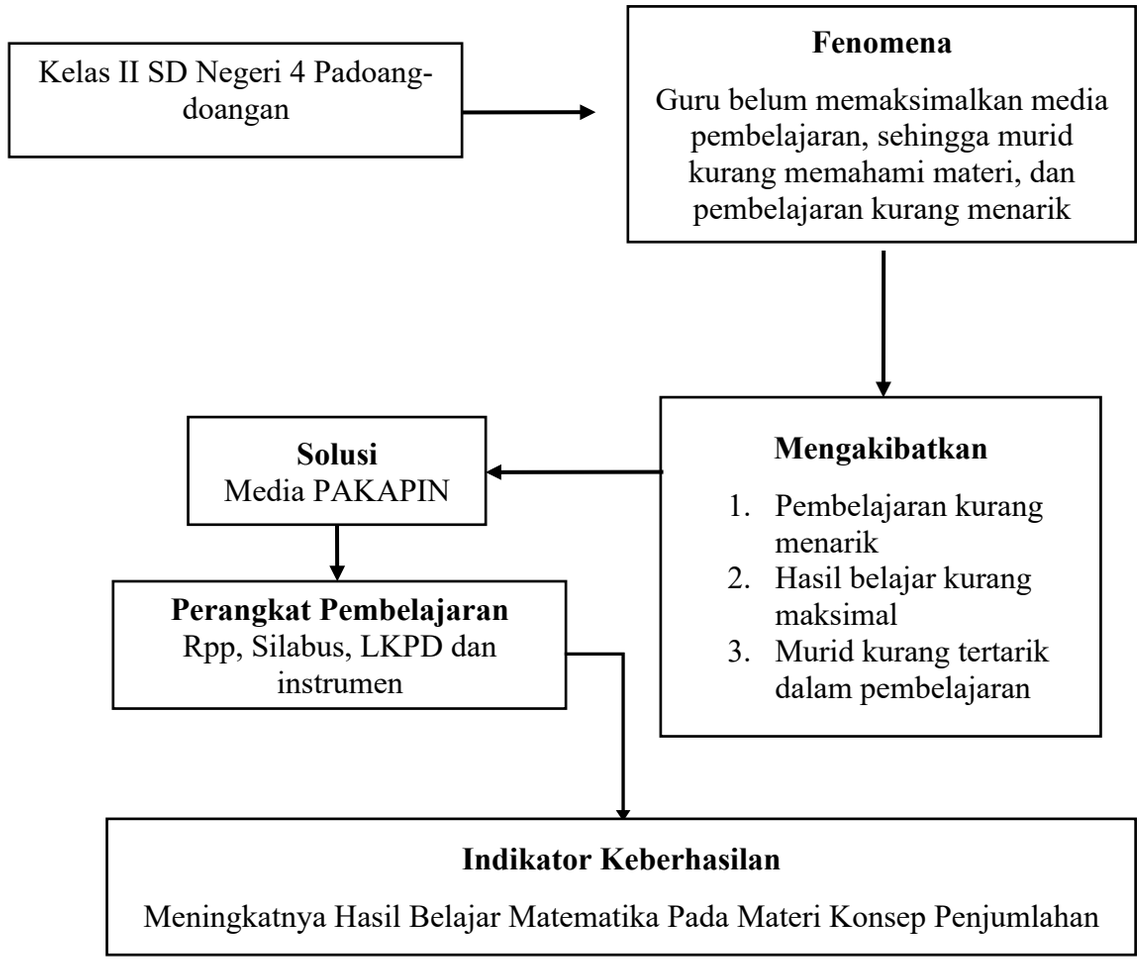
Media pembelajaran harus menarik agar merangsang murid dalam mengikuti proses pembelajaran. Media PAKAPIN yang dibuat bertujuan untuk dijadikan media pembelajaran pada materi penjumlahan. Media PAKAPIN akan disajikan secara konkret dan murid akan terlibat secara langsung pada pengoprasian media. Maka dari itu pada penelitian ini media yang akan dikembangkan adalah media PAKAPIN berbentuk 3 dimensi. Penggunaan media secara konkret

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/pfC7Zyby4BBMYJpnbuYi9w

diharapkan dapat membuat murid terlibat secara langsung pada proses pembelajaran dan dapat menarik perhatian murid sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai.

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/pfC7Zyby4BBMYJpnbuYi9w

Adapun kerangka pengembangan dalam penelitian ini, yaitu:

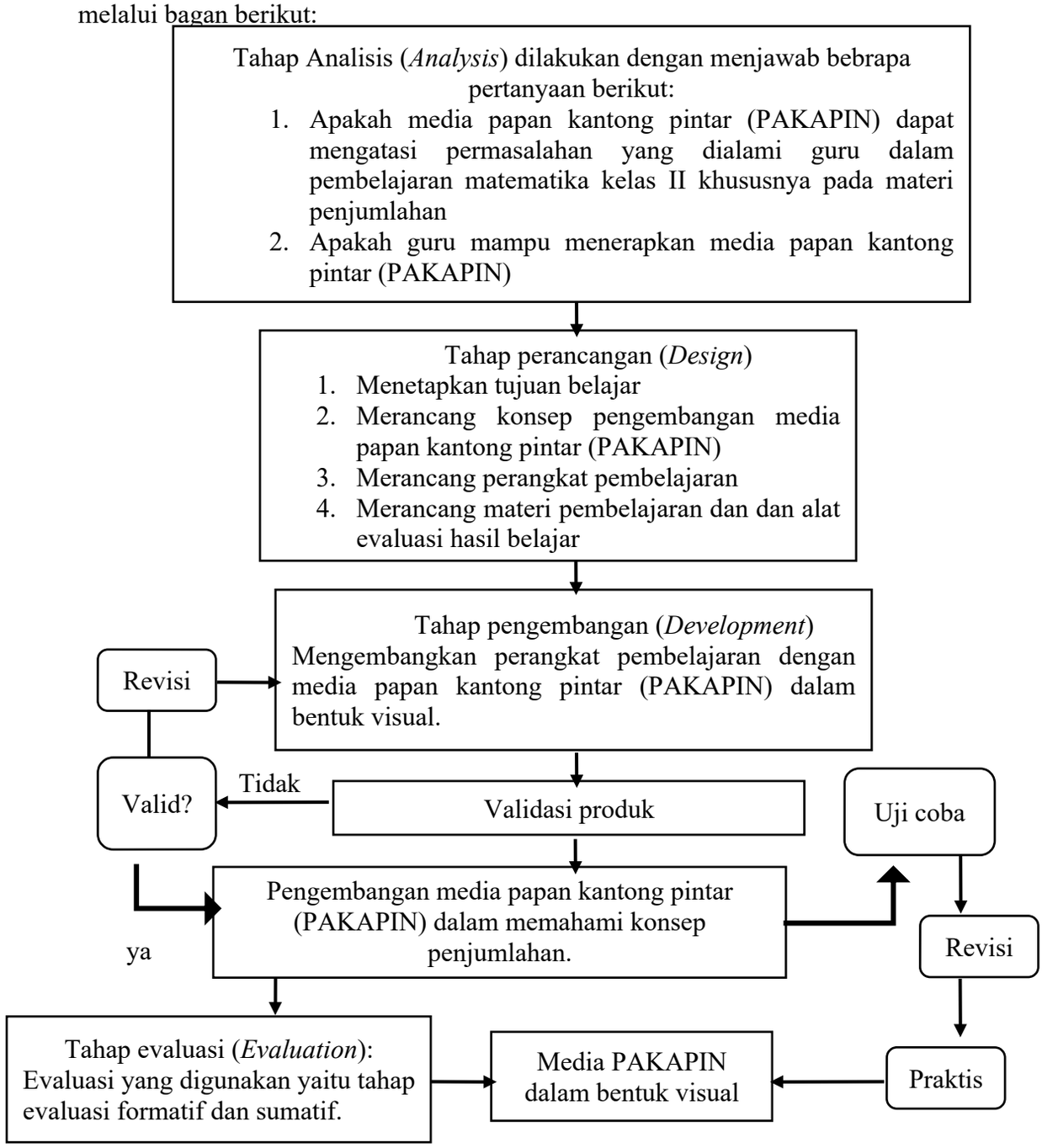


Gambar 2.2. Kerangka Pengembangan

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/pfC7Zyby4BBMYJpnbuYi9w

C. Model Hipotetik Pengembangan

Pengembangan media pembelajaran yang dikembangkan dalam penellitian ini adalah media pembelajaran papan kantong pintar (PAKAPIN) dapat dilihat melalui bagan berikut:



Gambar 2.3. Model hipotetik pengembangan

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/pfC7Zyby4BBMYJpnbuYi9w

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Pendekatan Dan Jenis Penelitian

(Sugiyono, 2015) Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan atau penelitian R&D (*Research and Development*). "Metode penelitian dan pengembangan atau dalam Bahasa inggrisnya *Research and Development* adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut".

Pendekatan yang digunakan pada penelitian ini adalah pendekatan campuran antara pendekatan kualitatif dan kuantitatif. Adapun Model yang dipakai dalam penelitian pengembangan ini yaitu model ADDIE yang dikembangkan oleh Dick and Carry pada tahun 1996 hal tersebut dilakukan untuk merancang sistem pembelajaran. Model ADDIE memiliki lima fase atau tahap utama, yaitu: (A)*analysis, (D)esign, (D)development,, (I)Implementation dan (E)valuation*. (Kustandi dan Darmawan, 2020)

B. Lokasi Penelitian dan Waktu Penelitian

Lokasi yang menjadi sasaran dalam penelitian ini adalah SD Negeri 4 Padoang-Doangan khususnya di kelas II yang merupakan sekolah yang menerapkan kurikulum

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/pfC7Zyby4BBMYJpnbuYi9w

2013. Sekolah ini terletak di Desa/Kelurahan Padoang-Doangan, Kec. Pangkajene, KEC. PANGKAJENE KAB. PANGKEP, Prov. Sulawesi Selatan.

Pertimbangan peneliti memilih SD Negeri 4 Padoang-Doangan karena sudah pernah menggunakan media PAKAPIN sebelumnya, hanya saja media PAKAPIN yang digunakan hanya digambarkan di papan tulis dan murid hanya dapat mengemukakan jawabannya dalam bentuk tulisan, oleh karena itu peneliti akan mengembangkan media PAKAPIN yang didesain dalam bentuk visual tiga dimensi yang bertujuan agar murid dapat terlibat langsung dalam pengoprasian media.

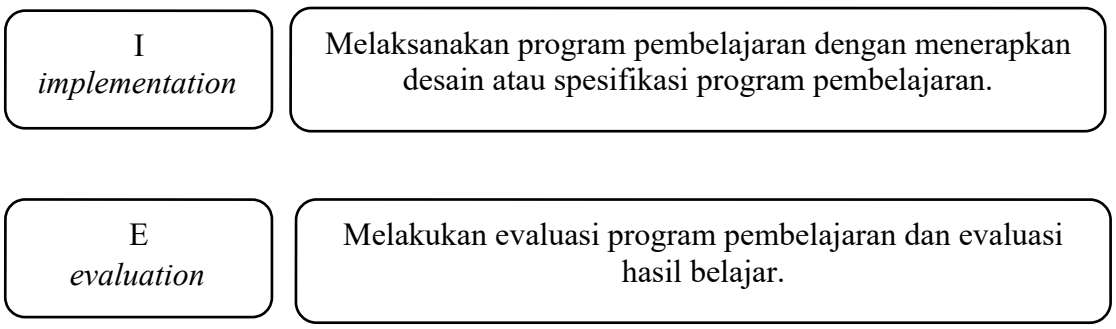
C. Prosedur Dan Tahapan Pengembangan

Salah satu model desain sistem pembelajaran yang memperlihatkan tahapan-tahapan dasar desain sistem pembelajaran yang sederhana dan mudah dipelajari adalah model ADDIE. Model ini memiliki lima fase atau tahap utama, yaitu: *(A)analysis, (D)esign, (D)development, (I)implementation dan (E)valuation*.

Secara prosedural langkah-langkah penelitian dan pengembangan yang dimodifikasi dari ADDIE adalah sebagai berikut:

A *analysis*	Analisis kebutuhan untuk menentukan masalah masalah dan solusi yang tepat dan menentukan dokumentasi murid.
D *design*	Menentukan kompetensi khusus, metode, bahan ajar, dan strategi pembelajaran.
D *development*	Memproduksi program dan bahan ajar yang akan digunakan dalam program pembelajaran.

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/pfC7Zyby4BBMYJpnbuYi9w



Gambar 3.1 Model ADDIE

Tabel 3.1. Prosedur pengembangan yang digunakan oleh peneliti

No	Tahap	Uraian Kegiatan
1	*Analysis*	Tahap analisis ada beberapa kegiatan yang dilakukan, diantaranya wawancara dan observasi. Wawancara dilakukan dengan guru kelas II dengan tujuan untuk mengetahui apa saja yang perlu diperhatikan dalam pengembangan media, sedangkan observasi bertujuan untuk mengetahui kondisi dilapangan terkait bagaimana penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar.
2	*Design*	Langka desain berisikan kegiatan mengidentifikasi dan merancang produk yang akan dikembangkan. Seperti langkah-langkah mengembangkan produk dari bahan mentah menjadi matang, termasuk membuat instrument, pengumpulan data dan menentukan tujuan pembelajaran.
3	*Development*	Langkah pengembangan, peneliti akan mengembangkan media PAKAPIN, serta Langkah ini berisikan kegiatan memberikan pelatihan kepada objek penelitian.
4	*Implementatio*	Langkah menerapkan berisikan kegiatan objek

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/pfC7Zyby4BBMYJpnbuYi9w

	n	penelitian untuk menerapkan atau melakukan uji coba media PAKAPIN pada murid kelas II.
5	*Evaluation*	Tahap evaluasi, peneliti akan melakukan dua jenis evaluasi yaitu : Evaluasi Formatif : merupakan bentuk evaluasi yang diterapkan dengan tujuan untuk memperbaiki kualitas proses atau produk. Esensi atau tujuan dari tahap ini adalah uji coba dan revisi terhadap program sehingga dianggap reative sempurna.
		Evaluasi Sumatif : merupakan bentuk evaluasi yang bertujuan untuk memperoleh data dan informasi tentang nilai dan manfaat dari produk untuk digunakan sebagai tindak lanjut dari produk yang dimaksudkan.

Prosedur pengembangan dalam penelitian ini mengacu pada penelitian pengembangan model ADDIE, model ini memiliki lima tahapan utama yaitu: *A)nalysis, (D)esign, (D)evelopment, (I)mplementation, dan (E)valuation.* Berdasarkan penelitian yang dilakukan yaitu pengembangan media PAKAPIN untuk meningkatkan kemampuan memahami konsep penjumlahan.

Berikut ini merupakan penjelasan dari tiap-tiap tahapan pengembangan dengan menggunakan model ADDIE.

1. *Analisis* (Menganalisis)

Tahap pertama dari penelitian pengembangan ADDIE adalah tahap menganalisis. Penelitian ini berawal dengan peneliti melakukan observasi serta wawancara untuk menganalisis masalah dan solusi yang terjadi dilapangan. Observasi

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/pfC7Zyby4BBMYJpnbuYi9w

dilakukan pada saat pelajaran tematik matematika berlangsung, serta wawancara dilakukan kepada ibu ML sebagai guru kelas II di SD Negeri 4 Padoang-doangan. Observasi dan wawancara ini bertujuan untuk mengidentifikasi adanya masalah yang terjadi dilapangan.

Masalah utama yang melatar belakangi pelaksanaan penelitian ini adalah kurangnya kreativitas guru dalam membuat media pembelajaran khususnya untuk kelas II di SD Negeri 4 Padoang-doangan.

2. *Design* (Merancang)

Tahap selanjutnya adalah *Desain* atau merancang. Peneliti melakukan kajian pustaka untuk merancang produk yang akan dikembangkan, yaitu mengembangkan produk dari bahan mentah menjadi matang termasuk juga di dalamnya instrument pengambilan data.

Tahapan selanjutnya peneliti mencari materi pembelajaran yang ada di buku siswa kelas II yang cocok untuk dijadikan materi pada media PAKAPIN. Setelah ditemukan materi yang cocok, langkah selanjutnya peneliti akan melakukan modifikasi pada media PAKAPIN yang bertujuan materi pembelajaran dapat diterapkan pada media. Pada tahap ini perangkat pembelajaran seperti RPP, silabus, dan instrument juga di desain.

3. *Development* (Mengembangkan)

Tahap ketiga dari penelitian ini adalah *Development* atau tahap mengembangkan. Pada tahap ini peneliti melakukan kegiatan seperti memberikan

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/pfC7Zyby4BBMYJpnbuYi9w

BAB IV

HASIL PENELITIAN PENGEMBANGAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian Pengembangan

Bab ini dipaparkan mengepnai hasil penelitian dan pembahasan, tentang pengembangan media Papan Kantong Pintar (PAKAPIN) untuk meningkatkan kemampuan memahami konsep penjumlahan pada murid kelas II Sekolah Dasar. Dapat diuraikan dibawah ini.

1. Analisis kebutuhan pengembangan media papan kantong pintar (PAKAPIN)

Peneliti mengembangkan sebuah media papan kantong pintar (PAKAPIN) untuk memenuhi kebutuhan guru yang mempunyai kendala dalam menyampaikan materi dalam proses pembelajaran.

a. *Analyze* (Analisis)

Kegiatan pada tahap pertama peneliti mulai menganalisis hal-hal yang diperlukan seperti analisis kebutuhan berupa observasi kegiatan pembelajaran di kelas dan wawancara. Kegiatan wawancara dilakukan kepada guru kelas II dengan mengajukan beberapa pertanyaan mengenai penggunaan media yang digunakan pada saat pembelajaran hasil yang didapatkan peneliti dengan melakukan observasi adalah dimana guru hanya menggunakan bahan ajar berupa buku cetak yang disediakan oleh sekolah adapun media yang pernah digunakan dalam materi penjumlahan yaitu gambar-gambar dan media papan kantong pintar, media Papan Kantong Pintar yang digunakan, hanya berbentuk gambar yang dijelaskan di papan

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/pfC7Zyby4BBMYJpnbuYi9w

tulis oleh guru, guru juga mengatakan bahwa belum banyak media yang digunakan selama pembelajaran di sekolah. Oleh karena itu perlu adanya pengembangan media pembelajaran untuk membantu proses pembelajaran agar murid lebih mudah untuk memahami materi pembelajaran yang diberikan.

2. Prototype pengembangan media papan kantong pintar (PAKAPIN)

Proses pelaksanaan kegiatan penelitian ini ada lima tahapan yang digunakan dalam pengembangan yang meliputi: 1) Tahap *Analysis*, 2) Tahap *Design*, 3) Tahap *Development*, 4) Tahap *Implementation*, 5) Tahap *Evaluation*. Berikut pemaparan penjelasan secara rinci:

a. Tahap *Analysis* atau Analisis

Tahap pertama dalam penelitian model ADDIE ini, peneliti mulai menganalisis hal-hal yang diperlukan dalam mengembangkan media Papan Kantong Pintar (PAKAPIN) yaitu teknik observasi, peneliti melakukan observasi serta wawancara untuk menganalisis masalah dan solusi yang terjadi dilapangan. Observasi dilakukan pada saat pelajaran matematika berlangsung, serta wawancara dilakukan kepada ibu ML sebagai guru kelas II di SD Negeri 4 Padoang-doangan. Observasi dan wawancara ini bertujuan untuk mengidentifikasi adanya masalah yang terjadi dilapangan.

Data yang diperoleh terkait pembelajaran matematika khususnya penjumlahan, diperoleh informasi tentang proses pembelajaran yang diterapkan, dimana guru hanya menggunakan bahan ajar berupa buku cetak yang disediakan oleh sekolah adapun media yang pernah digunakan dalam materi penjumlahan yaitu gambar-gambar dan media papan kantong pintar, media papan kantong pintar yang

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/pfC7Zyby4BBMYJpnbuYi9w

digunakan hanya berbentuk gambar yang dijelaskan di papan tulis oleh guru, guru juga mengatakan bahwa belum banyak media yang digunakan selama pembelajaran di sekolah karena sekolah ini termasuk sekolah baru, ditambah lagi dengan adanya virus covid-19 yang mengharuskan pembelajaran daring di laksanan, sehingga penggunaan media pembelajaran tidak bisa digunakan karena guru hanya memberikan materi dan tugas melalui aplikasi *WhatsApp.* Pembelajaran daring yang berlangsung kurang lebih satu tahun memberikan pengaruh terhadap proses pembelajaran saat ini, dimana guru terbiasa tidak memakai media pembelajaran, sehingga murid kurang aktif dalam mengikuti proses pembelajaran serta tujuan pembelajaran tidak mencapai hasil yang maksimal, bagi murid pembelajaran matematika tidak menyenangkan. Meninjau permasalahan yang seperti itu peneliti berinisiatif mengembangkan media papan kantong pintar (PAKAPIN) yang sebelumnya. Media pakapin hanya berbentuk gambar yang dijelaskan di papan tulis oleh guru, Peneliti bermaksud mengembangkan media pakapin di desain secara konkret, agar murid dapat menerapkan secara langsung pengoprasiannya dan untuk memudahkan penanaman konsep menggunakan media papan kantong sebagai saku penyimpanan dan lidi bambu melambangkan sebagai angka. Sehingga proses pembelajaran dapat berlangsung secara efektif, melatih keaktifan, dan memotivasi murid dalam mengikuti pembelajaran secara aktif dan bermakna.

b. Tahap *Design* atau perancangan

Tahap desain atau perancangan adalah suatu proses perancangan sebelum peneliti mendesain pengembangan media papan kantong pintar (PAKAPIN) untuk meningkatkan kemampuan memahami konsep penjumlahan pada murid kelas II.

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/pfC7Zyby4BBMYJpnbuYi9w

Dalam tahap ini peneliti mendesain media dan membuat instrument yang akan digunakan pada proses penelitian.

1) Media papan kantong pintar (PAKAPIN)

a) Sampul

Sampul atau cover pada media PAKAPIN di desain dengan tulisan yang cukup besar dengan menggunakan berbagai macam warna serta ditambahkan gambar-gambar dan simbol yang berhubungan dengan materi penjumlahan sesuai materi yang dimuat oleh media. Adapun warna dasar yang digunakan pada cover media pakapin adalah warna hitam, umumnya warna hitam diasosiasikan dengan sifat negative, hitam melambangkan kegelapan, tapi hitam juga dapat menunjukkan sifat tegas seperti Rasulullah pada waktu perang dengan ikat kepala hitam, maka dari itu peneliti memilih warna hitam sebagai warna dasar pada sampul atau cover media pakapin yang berarti hitam melambangkan misteri dan menggunakan tulisan yang beraneka ragam warna bertuliskan MEDIA PAKAPIN (PAPAN KANTONG PINTAR), karena menurut islam warna dapat memberikan panorama nilai positif dan merupakan suatu hal yang sangat penting dan mesti ada dengan berbagai macam warna akan memberikan keindahan daya tarik pada suatu karya.

b) Isi

Isi pada media pakapin pada bagian seblah kanan adalah kantong bilangan yang disusum mulai dari kantong ratusan yang berwarna orange, kantong puluhan berwarna merah dan satuan yang berwarna pink serta dilengkapai dengan saku/kantong penyimpanan yang berwarna putih. Pada bagian seblah kiri

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/pfC7Zyby4BBMYJpnbuYi9w

dilengkapi dengan langkah-langkah penggunaan media, serta terdapat lidi bambu yang telah diwarnai dan diberi gambar es krim untuk mempercantik serta menarik perhatian murid yang dilambangkan sebagai angka yang terdiri dari satuan, puluhan, dan ratusan.

Berikut langkah-langah penggunaan media pakapin dalam proses belajar

Misalnya akan dicari hasil penjumlahan dua bilangan 26 + 37 =…, atau jika dituliskan adalah:

$$\begin{array}{r} 26 \\ 37 \\ \hline \ldots \end{array} +¿$$

a. Masukkan lidi pada kantong sesuai bilangan yang dikehendaki, yaitu 2 puluhan dimasukkan kedalam kantong puluhan yang berwarna merah dan 6 satuan dimasukkan kedalam kantong satuan yang berwarna pink untuk bilangan 26.
b. Masukkan 3 puluhan kedalam kantong puluhan yang berwarna merah dan 7 satuan dimasukkan kedalam kantong satuan yang berwarna pink untuk bilangan 37.
c. Murid untuk menyebutkan bilangan yang ditunjukkan oleh jumlah lidi pada kantong.
d. Murid kemudian menggabungkan lidi sesuai dengan nilai dan tempatnya. Gabungkan satuan dengan satuan terlebih dahulu yang berada pada kantong berwarna pink, sehingga akan diperoleh lidi sebanyak 13. Selanjutnya, dari 13 lidi tersebut diambil 10 sedotan yang diikat menjadi 1 puluhan, yang kemudian disimpan pada kantong penyimpanan puluhan yang berwarna putih. Sisanya dimasukkan pada saku hasil satuan.

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/pfC7Zyby4BBMYJpnbuYi9w

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Kesimpulan yang diperoleh dari penelitian pengembangan media papan kantong pintar (PAKAPIN) untuk meningkatkan kemampuan memahami konsep penjumlahan pada murid kelas II SD Negeri 4 Padoang-Doangan yaitu:

1. Analisis kebutuhan yang dilakukan berupa observasi kegiatan pembelajaran di kelas dan wawancara kepada guru kelas II SD Negeri 4 Padoang-Doangan, hasil yang didapatkan peneliti dengan melakukan observasi adalah dimana guru hanya menggunakan bahan ajar berupa buku cetak yang disediakan oleh sekolah adapun media yang pernah digunakan dalam materi penjumlahan yaitu gambar-gambar dan media papan kantong pintar, media papan kantong pintar yang digunakan, hanya berbentuk gambar yang dijelaskan di papan tulis oleh guru, guru juga mengatakan bahwa belum banyak media yang digunakan selama pembelajaran di sekolah.
2. Proses pelaksanaan kegiatan penelitian ini didesain menggunakan model ADDIE, ada lima tahapan yang digunakan dalam pengembangan yang meliputi: 1) Tahap *Analysis*, peneliti mulai menganalisis hal-hal yang diperlukan dalam mengembangkan media Papan Kantong Pintar (PAKAPIN) yaitu teknik observasi, wawancara dan kuesioner 2) Tahap *Design*, Adapun hasil sketsa rancangan media yang di desain menghasilkan rancangan media papan kantong pintar (PAKAPIN) yaitu berbentuk koper 3 dimensi yang terbuat dari bahan-bahan yang yang tidak

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/pfC7Zyby4BBMYJpnbuYi9w

mudah rusak serta mudah di bawa kemana-mana karena dilengkapi dengan gagang. 3) Tahap *Development*, Tahap *development* merupakan kegiatan pengembangan atau pengujian produk yang sudah didesain untuk merealisasikan pengembangan media papan kantong pintar (PAKAPIN). Tahap pengembangan terdiri atas kegiatan yakni penilaian dari para ahli media dan materi, serta revisi uji validasi pengembangan media papan kantong pintar (PAKAPIN). 4) Tahap *Implementation*, peneliti mulai mengimplementasikan kegiatan serta menerapkan dan juga mendemonstrasikan media papan kantong pintar (PAKAPIN) ini yang telah melewati pengembangan produk. Pada tahap ini rancangan media di implementasikan di SD Negeri 4 Padoang-Doangan. 5) Tahap *Evaluation*. Evaluasi ini menunjukkan bahwa respon dari pengguna mendapatkan respon positif. Hasil respon guru dilakukan pada guru kelas II SD Negeri 4 Padoang-Doangan Respon guru dalam pengembangan media papan kantong pintar (PAKAPIN) untuk meningkatkan kemampuan memahami konsep penjumlahan yang digunakan sehingga skor pertanyaan adalah 95%. Dimana berdasarkan kategori tingkat respon guru diperoleh interpretasi sangat baik.

3. Tingkat kevalidan instrumen telah diukur dan telah menunjukkann kriteria sangat valid dengan jumlah persentase dari kedua validator didapatkan nilai rata-rata yang menujukkan kategori sangat layak. Tingkat kevalidan juga telah diukur menggunakan analisis Gregory dengan hasil menunjukkann kriteria D yang menunjukkan bahwa kedua validator setuju. tingkat kepraktisan dan keefektifan juga menunjukkann bahwa pnelitian ini telah berhasil dilaksanakan dengan baik hal

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/pfC7Zyby4BBMYJpnbuYi9w

ini dilihat dari dari pengisian angket respon guru dan murid obervasi keterlaksanaan aktivitas guru dan murid, beserta tes hasil belajar didapatkan nilai rata-rata yang menunjukkan bahwa media pakapin ini berada pada kategori sangat praktis dan sangat efektif untuk digunkaan.

B. Saran

Saran dari peneliti untuk penelitian selanjutnya mengenai pengembangan media papan kantong pintar (PAKAPIN) dengan materi penjumlahan antara lain sebagai berikut:

1. Guru harus mengoptimalkan sarana dan prasarana untuk digunakan sebagai media pembelajaran agar tujuan pembelajaran tepat sasaran.
2. Media pembelajaran perlu diperbanyak, sehingga guru dapat lebih mudah dalam menyampaikan materi.

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/pfC7Zyby4BBMYJpnbuYi9w

DAFTAR PUSTAKA

Amini, A., & Efrina, E. (2019). Media Konsep Nilai Tempat Melalui Media Kantong Bilangan Pada Anak Berkesulitan Belajar. *Jurnal Penelitian Pendidikan Khusus*. 7 (2), 50.

Ardianto, W., dkk, (2017). Pembelajaran Saintifik Berbantuan Media Manipulatif Untuk Memahamkan Konsep Penjumlahan dan Pengurangan Bilangan Bulat. *Jurnal Pendidikan*. 2 (5), 696-703.

Arnidha, Y. (2015). Analisis Kesalahan Siswa Dalam Menyelasaikan Soal Operasi Hitung Bilangan Cacah. *Jurnal e-DuMath*. 1 (1), 54.

Arsyad, A. (2020). *Media Pembelajaran* (Edisi XXII). PT Raja Grafindo Persada

Astalini, & Kurniawan, D, A. (2019). Pengembangan Instrumen Sikap Siswa Sekolah Menengah Pertama Terhadap Mata Pelajaran IPA. Jurnal Pendidikan Sains. 07(1), 6

Bahfen, M., dkk. (2020). Peningkatan Kemampuan Berhitung Permulaan Melalui Media Papan Pintar (Pantar) Untuk Anak Usia 4-5 Tahun. *Prosiding*, Disajikan Dalam Seminar Nasional "Penelitian LPPM UMJ" Universitas Muhammadiyah Jakarta.

Cahyadi, A. (2019). *Pengembangan Media & Sumber Belajar Teori Dan Prosedur* (Cetakan 1). Laksita Indonesia

Chandra, R, D, A. (2017). Pengembangan Media Visual Kartu Angka Efektif Untuk Mengenalkan Huruf Vocal A, I, U, E, O Pada Anak Usia Dini 3-4 Tahun Paud Labschool Jember. Jurnal Ilmiah Pendidikan PraSekolah dan Sekolah Awal. 2(1), 61

Fatmawati, A. (2016). Pengembangan Perangkat Pembelajaran Konsep Pencemaran Lingkungan Menggunakan Model Pembelajaran Berdasarkan Masalah untuk SMA Kelas X. Jurnal Pendidikan Sains dan Matematika. 4(2), 96

Fitri, A., Z., & Haryanti, N. (2020). *Metode Penelitian Pendidikan* (Cetakan Pertama) Madani Media

Handayani, A, N., & Yuliawati, F. (2019). Two Number Addition Using Drinking Straws and Number Bags In The First Grade Of MI Muhammadiyah Pondok Karagonom Klaten. *Elementary*. 5 (2), 110-111.

Hardani, dkk. (2020). metode penelitian kualitatif & kuantitatif (Cetakan 1). CV Pustaka Ilmu.

Irawan, A, & Hakim, M, R. (2021). Kevalidan, Kepraktisan, Dan Keefektifan Media Pembelajaran Komik Matematika Pada Materi Himpunan Kelas VII SMP/MTs. *Jurnal Pendidikan Studi Matematika.* 10(1), 92-93.

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/pfC7Zyby4BBMYJpnbuYi9w

Karlimah, dkk, (2019) Pemahaman Konsep Operasi Hitung Penjumlahan Bilangan Cacah Siswa Kelas Dasar. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*. 9 (2), 124

Kurniasih, R. (2014). Media Ular Tangga Jejak Petualang Sebagai Media Pembelajaran Untuk Anak Usia Dini. *Jurnal Cakrawala Dini*. 5 (2), 121.

Kustandi, C., & Darmawan, D. (2020) *Pengembangan Media Pembelajran* (Edisi I). Kencana.

Mahmud, N., & Muksin, A. (2021). Penerapan Model Pembelajaran *Example Non Example* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Pada Siswa Kelas II Sekolah Dasar (SD) Muhammadiyah I Gotalamo Kecamatan Morotai Selatan. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*. 7 (2), 153-154.

Malalina, & Kesumawati, N., (2013). Pengembangan Bahan Ajar Interaktif Berbasis Komputer Pokok Bahasan Lingkaran Untuk Kelas VIII Sekolah Menengah Pertama. *Jurnal Pendidikan Matematika.* 7(2), 56.

Mas'ulah, N., & Budiyono. (2019). Pengaruh Penggunaan Media Kantong Bilangan Terhadap Hasil Belajar Matematika Materi Pembulatan dan Penaksiran Pada Siswa Kelas IV SDN Kedurus I Surabaya. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*. 07 (2), 9.

Mawaddah, S., & Maryanti, R. (2016). Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis Siswa SMP Dalam Pembelajaran Menggunakan Model Penemuan Terbimbing (*Discovery Learning). Jurnal Pendidikan Matematika*. 4 (1), 77.

Miftah, M. (2013). Fungsi, dan Peran Media Pembelajaran Sebagai Upaya Peningkatan Kemampuan Belajar Siswa. *Jurnal Kwangsan.* 1 (2), 100.

Semadiarha, I, K, S. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Komputer Dengan Microsoft Yang Berorientasi Teori Van Hiele Pada Bahasan Trigonometri Kelas X Sma Untuk Meningkatkan Prestasi Dan Motivasi Belajar Matematika Siswa. *Tesis*. Universitas Pendidikan Ganesha.

Sugiyono. (2015). *metode penelitian pendidikan (pendekatan kuantitatif, kualitatif, & R&D)* (Edisi XXII). Alvabeta CV

Sugiyono. (2019). metode penelitian (kuantitatif, kualitatif, dan R&D) (Cetakan 27). Alvabeta CV.

Sugriani, A. (2019). Upaya Meningkatkan Pemahaman Konsep Penjumlahan Pecahan Melalui Pendekatan Pendidikan Matematika Realistik Indonesia (PMR). *Jurnal Didactical Mathematis.* 1(2), 24.

Susanto, A. (2013). *Teori Belajar & Pembelajaran* (Edisi I). Kencana Prenada Media Group.

Syafi'i, G, A. (2017). Warna Dalam Islam. *Jurnal Pemikiran Islam,* 41(1), 62-65.

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/pfC7Zyby4BBMYJpnbuYi9w

Tafonao, T. (2018) Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa. *Jurnal Komunikasi Pendidikan,* 2 (2), 106.

Wijayanti, M. (2018). Pengembangan E-book IPA Fisika Berbasis Program Sigil Peserta Didik SMPN 23 Simbang Kabupaten Maros. *Jurnal pendidikan IP.* 1 (1). 3

Zairida, D., dkk. (2019). Pegembangan Media Pakapindo (Papan Kantong Pintar Doraemon) Pada Materi Hukum-Hukum Dasar Kimia Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas X Di MA RAUDHATUSYSYUBBAN. *Jurnal Pendidikan Kimia dan Ilmu Kimia.* 2(2), 6-13.

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/pfC7Zyby4BBMYJpnbuYi9w













Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/pfC7Zyby4BBMYJpnbuYi9w









Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/pfC7Zyby4BBMYJpnbuYi9w

RIWAYAT HIDUP PENULIS



Magfirah adalah nama penulis skripsi ini. Penulis lahir dari pasangan M. Basri dan Fatmawaty sebagai anak pertama dari tiga bersaudara. Penulis dilahirkan di Pulau Balang Lompo, Kec. Liukang Tupabbiring pada tanggal 7 Maret 2000. Penulis menempuh pendidikan dimulai dari SDN 26 P. Balang Lompo tahun 2005-2011, melanjutkan Sekolah Menengah Pertama di SMP Negeri 1 Liukang Tupabbiring tahun 2011-2014, dan Sekolah Menengah Atas di SMA Negeri 1 Liukang Tupabbiring tahun 2014-2017. Pada tahun 2017 penulis terdaftar sebagai Mahasiswa di STAI DDI Mangkoso namun karena beberapa hal penulis berhenti melanjutkan status sebagai mahasiswa di STAI DDI Mangkoso. Dan pada tahun 2018 penulis terdaftar sebagai Mahasiswa di STKIP ANDI MATAPPA Program Studi Sekolah Dasar (PGSD) yang insya Allah Tahun ini mendapatkan gelar Sarjana Strata Satu.

Demikian riwayat hidup penulis untuk sekedar di ketahui.

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/pfC7Zyby4BBMYJpnbuYi9w