



Penggunaan Media Market Matematika dan BiangLala Matematika Dalam Pembelajaran Matematika SD

Jenas Pangestu¹, Zulmi Ariyani²

¹Pendidikan Guru Sekolah Dasar, STKIP widyaswara Indonesia

¹jenaspangestu01@gmail.com ²aryanizulmi@gmail.com

Abstract

The use of innovative learning media is very important in increasing students' understanding of mathematical concepts. One effective approach is the use of mathematical market media, namely market simulation-based media that integrates buying and selling activities with mathematical concepts. This media is designed to create an interactive, fun and contextual learning atmosphere, so that students can understand the applications of mathematics in everyday life.

This research aims to analyze the effectiveness of the mathematics media market in improving students' abilities in cognitive, affective and psychomotor aspects. This media utilizes a mini market model, where students act as sellers and buyers. They use mathematical skills, such as arithmetic operations, percentages, and measurements, to complete transactions. This approach provides a meaningful learning experience and involves active student participation.

The research results show that the use of market mathematics media significantly increases students' conceptual understanding, especially in arithmetic operations and problem solving. In addition, students show increased motivation to learn and the ability to work together in groups. Teachers also report that this media makes the teaching process easier and creates a more dynamic classroom atmosphere.

In conclusion, the mathematics media market is an effective learning alternative for improving the quality of mathematics education. Integrating contextual activities like this can help students understand the relevance of mathematics in everyday life and encourage more meaningful learning. Implementation of this media is recommended for various levels of education, with adjustments to the material according to the level of difficulty.

Keywords: *demonstration, mathematics ferris wheel, mathematics market, learning media*

Abstrak

Penggunaan media pembelajaran inovatif sangat penting dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap konsep matematika. Salah satu pendekatan yang efektif adalah penggunaan media market matematika, yaitu media berbasis simulasi pasar yang mengintegrasikan aktivitas jual beli dengan konsep-konsep matematika. Media ini dirancang untuk menciptakan suasana pembelajaran yang interaktif, menyenangkan, dan kontekstual, sehingga siswa dapat memahami aplikasi matematika dalam kehidupan sehari-hari.

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis efektivitas media market matematika dalam meningkatkan kemampuan siswa pada aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik. Media ini memanfaatkan model pasar mini, di mana siswa berperan sebagai penjual dan pembeli. Mereka menggunakan keterampilan matematika, seperti operasi hitung, persentase, dan pengukuran, untuk menyelesaikan transaksi. Pendekatan ini memberikan pengalaman belajar yang bermakna dan melibatkan partisipasi aktif siswa.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media market matematika secara signifikan meningkatkan pemahaman konsep siswa, terutama dalam operasi aritmatika dan pemecahan masalah. Selain itu, siswa menunjukkan peningkatan motivasi belajar dan kemampuan bekerja sama dalam kelompok. Guru juga melaporkan bahwa media ini mempermudah proses pengajaran dan menciptakan suasana kelas yang lebih dinamis.

Kesimpulannya, media market matematika merupakan alternatif pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan kualitas pendidikan matematika. Pengintegrasian kegiatan kontekstual seperti ini dapat membantu siswa memahami relevansi matematika dalam kehidupan sehari-hari dan mendorong pembelajaran yang lebih bermakna. Implementasi media ini direkomendasikan untuk berbagai jenjang pendidikan, dengan penyesuaian materi sesuai dengan tingkat kesulitan.

Kata kunci: demonstrasi, bianglala matematika, market matematika, media pembelajaran

A. Pendahuluan

Matematika sering kali dianggap sebagai mata pelajaran yang abstrak dan sulit dipahami oleh siswa. Kesulitan ini disebabkan oleh kurangnya keterkaitan antara konsep matematika dengan kehidupan nyata, sehingga siswa merasa sulit untuk mengaplikasikan ilmu yang dipelajari dalam kehidupan sehari-hari. Oleh karena itu, diperlukan media pembelajaran yang interaktif dan kontekstual untuk membantu siswa memahami konsep matematika secara lebih mendalam.

Media pembelajaran berbasis aktivitas, seperti media market matematika dan bianglala matematika, merupakan inovasi yang dapat menjawab tantangan tersebut. Media market matematika mengadaptasi konsep pasar, di mana siswa dapat belajar melalui simulasi jual beli menggunakan operasi hitung, persentase, dan pengukuran. Media ini membantu siswa memahami aplikasi matematika dalam konteks ekonomi sederhana, sekaligus meningkatkan keterampilan

sosial melalui interaksi dengan teman sebaya.

Sementara itu, bianglala matematika adalah media pembelajaran berbentuk permainan yang dirancang untuk memperkuat pemahaman siswa terhadap konsep matematika melalui aktivitas yang menyenangkan. Dalam media ini, siswa memutar roda biang lala untuk menentukan soal matematika yang harus mereka selesaikan. Pendekatan ini tidak hanya meningkatkan kemampuan berpikir logis, tetapi juga mendorong motivasi belajar dan memperkuat semangat kompetitif siswa secara sehat.

Menurut Sukardi (2023), penggunaan media dalam pembelajaran matematika dapat membantu meningkatkan daya tarik siswa terhadap mata pelajaran yang sering dianggap sulit ini. Media yang baik dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan memungkinkan siswa untuk lebih aktif terlibat dalam proses pembelajaran.

Puspasari (2024) juga menekankan bahwa media berbasis teknologi, seperti

BiangLala Matematika, memiliki potensi besar dalam mendukung pembelajaran yang lebih interaktif dan efektif, terutama dalam meningkatkan pemahaman konsep-konsep abstrak matematika.

Dengan demikian, penggunaan Media Market Matematika dan BiangLala Matematika dapat menjadi alternatif yang efektif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran matematika di SD. Dalam artikel ini, akan dibahas lebih lanjut mengenai penerapan kedua media ini, manfaatnya, serta dampaknya terhadap peningkatan pemahaman siswa dalam mata pelajaran matematika.

B. Metode Penelitian

Metode penelitian yang di gunakan adalah demonstrasi. Metode penelitian demonstrasi adalah metode penelitian yang digunakan untuk menunjukkan atau memperlihatkan suatu fenomena, konsep, atau prinsip tertentu kepada peserta atau subjek penelitian. Dalam metode ini, peneliti memberikan contoh atau demonstrasi yang bertujuan untuk memperlihatkan bagaimana suatu proses atau aktivitas berlangsung dalam konteks tertentu. Demonstrasi ini biasanya dilakukan dengan tujuan untuk memberikan pemahaman yang lebih jelas kepada peserta, serta untuk mengamati dan mengevaluasi reaksi atau hasil yang terjadi selama atau setelah demonstrasi.

Menurut Sugiyono (2022), penelitian demonstrasi adalah suatu bentuk penelitian yang melibatkan pementasan atau pendemonstrasian suatu objek atau fenomena untuk menunjukkan keunggulan, cara kerja, atau proses suatu teori atau prosedur. Peneliti bertujuan agar audiens atau peserta memperoleh pemahaman yang lebih mendalam melalui

pengalaman langsung. Sementara itu,

Arikunto (2023) mengungkapkan bahwa penelitian demonstrasi seringkali digunakan untuk menguji suatu metode atau teknik di lapangan, dan hasil yang diperoleh akan lebih nyata dan mudah dipahami oleh audiens.

Penelitian demonstrasi banyak diterapkan dalam bidang pendidikan, di mana para pendidik atau peneliti menunjukkan bagaimana suatu konsep diajarkan atau diterapkan secara langsung kepada siswa atau peserta didik. Dalam konteks ini, penelitian demonstrasi berfungsi sebagai media untuk memperlihatkan efektivitas atau keberhasilan metode atau media pembelajaran tertentu.

C. Hasil dan Pembahasan

1. Konsep Media Pembelajaran market matematika dan bianglala matematika Anak SD

Nama media : Market Matematika Dan Bianglala Matematika

Mata pelajaran : Matematika Kelas 1

Materi : Penjumlahan Dan Pengurangan

Tujuan Pembelajaran Penjumlahan Dan Pengurangan

1. Peserta didik dapat memahami tanda operasi pengurangan dengan tepat.
2. Peserta didik dapat menyelesaikan pengurangan bilangan 1 sampai 10 dengan percaya diri

Deskripsi Media Pembelajaran Market Matematika

Media Pembelajaran Market Matematika adalah media yang menggabungkan konsep-konsep matematika dengan aktivitas pasar, seperti

membeli dan menjual barang, menghitung uang, serta membuat keputusan berdasarkan perhitungan matematis. Dalam media ini, siswa terlibat langsung dalam situasi yang meniru kehidupan sehari-hari, di mana mereka harus menggunakan keterampilan matematika untuk bertransaksi, mengelola uang, menghitung harga, dan menentukan jumlah barang yang harus dibeli atau dijual. Aktivitas ini bertujuan untuk mengembangkan keterampilan berhitung, pemahaman tentang uang, serta keterampilan komunikasi sosial dalam konteks matematis. Dalam Market Matematika, biasanya terdapat berbagai alat bantu seperti kartu harga, uang mainan, dan barang-barang yang mewakili produk yang bisa dibeli atau dijual. Siswa bermain peran sebagai pembeli atau penjual dalam pasar tersebut, yang melibatkan perhitungan matematika seperti penjumlahan, pengurangan, perkalian, dan pembagian. Dengan demikian, media ini menjadikan matematika lebih relevan dengan kehidupan sehari-hari dan menyenangkan, karena siswa belajar sambil bermain dalam setting yang interaktif.

Deskripsi Media Pembelajaran Bianglala Matematika

Bianglala Matematika adalah media pembelajaran berbentuk permainan yang dirancang untuk membantu siswa dalam memecahkan masalah matematika dengan cara yang menyenangkan dan interaktif. Bianglala Matematika biasanya berbentuk papan permainan atau kartu yang berisi soal-soal matematika yang perlu diselesaikan oleh peserta. Media ini mengkombinasikan elemen permainan dengan pembelajaran matematika, sehingga siswa tidak merasa terbebani

dengan materi matematika yang sering dianggap sulit. Dalam permainan ini, siswa dapat bergerak maju atau mundur sesuai dengan jawaban yang mereka berikan untuk soal-soal matematika yang ada. Setiap soal yang benar akan membawa siswa ke langkah berikutnya, sementara soal yang salah mungkin menyebabkan mereka harus mundur atau menghadapi tantangan tertentu. Selain itu, Bianglala Matematika sering kali menampilkan berbagai level kesulitan, yang memungkinkan siswa untuk belajar dengan cara yang bertahap, mulai dari yang mudah hingga yang lebih kompleks.

2. Bahan dan Alat untuk Membuat Media Pembelajaran Market Matematika dan Bianglala Matematika.

Bahan :	Alat :
a. Papan duplek	a. gunting
b. Kertas karton hitam	b. Mesin lem tembak
c. Kertas hvs	c. Lem tembak
d. Print gambar	d. Lem fox
e. Stik es	e. Double tape
f. kardus	f. Lakban
	g. Penggaris
	h. Pensil
	i. Pisau kater

3. Langkah-langkah Pengerjaan Media Pembelajaran market matematika dan bianglala matematika

1. Ukur kertas duplek dengan ukuran lebar 30 x tinggi 25 cm sebanyak dua, ukuran tinggi 25 cm x lebar 10 cm sebanyak dua, lebar 10cm x panjang 30 cm sebanyak dua.
2. Tempelkan semua bahan yang sudah di potong hingga membentuk seperti balok
3. Selanjutnya potong prinangamvar yang sudah di cetak
4. Lalu susun di bagian duplek di sisi

- depan,
5. Setelah itu lapisi dengan kaban sehingga dapat ditulis menggunakan spidol
 6. Untuk bianglala potong stik es dengan ukuran 10 cm sebanyak 9 buah
 7. Potong kardus dengan diameter 5 cm sebanyak 2, dan diameter 3cm sebanyak 9
 8. Tempelkan stik ke kardus yang sudah di potong sehingga membentuk seperti bianglala
 9. Potong terlenih dahulugambar angka yang telah di prit, lalu di tempelkan pada kardus yang berdiameter 3 cm
 10. Setelah di tempelkan semuanya baru bisa di tempelkan pada papan duplek bagian sebaliknya dari market matematika
 11. Melakukan finising Melakukan evaluasi terhadap media yang telah di buat. Pastikan tangga satuan panjang terlihat rapi dan jelas. Dan juga tambahkan hiasan- hiasan pada media pembelajran yang dibuat seperlunya supaya lebih menarik.



Gambar 1. Market matematika



Gambar 2. Bianglala matematika

4. Metode Pemakaian Media Pembelajaran market matematika dan bianglala matematika

1. Pengantar Materi

Mulailah dengan menjelaskan kepada siswa tentang pentingnya pengukuran panjang dalam kehidupan sehari-hari. Tanyakan kepada siswa tentang pengalaman mereka dalam mengukur benda di sekitar mereka.

2. Pengenalan Media

Perkenalkan tangga satuan panjang kepada siswa. Tunjukkan bagaimana tangga ini menggambarkan hubungan antara satuan panjang yang berbeda. Jelaskan setiap langkah pada tangga dan nilai konversinya.

3. Demonstrasikan media

Lakukan demonstrasi dengan menggunakan media market dan bianglala untuk mengetahui satu angka di tambah dengan satu angka. Misalnya, $(4+4 = 8)$, ajak siswa untuk menggunakan media secara langsung.

4. Latihan soal

Berikan beberapa soal yang berkaitan dengan penjumlahan dan pengurangan. Misalnya, $(5+3, 8-2)$ berapa jumlah dari kedua soal tersebut

5. Bimbing siswa dalam penggunaan media tersebut sehingga siswa bisa menemukan jawaban dari media tersebut

6. Penutup

Akhiri sesi dengan merangkum kembali konsep penjumlahan dan pengurangan. Berikan dorongan kepada siswa untuk terus berlatih menjumlah dan mengurangi benda dalam kehidupan sehari-hari.

D. Kesimpulan

Penggunaan media market matematika dan bianglala matematika terbukti efektif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran matematika di kelas. Media market matematika membantu siswa memahami aplikasi konsep matematika dalam kehidupan sehari-hari melalui simulasi aktivitas jual beli yang kontekstual. Media ini tidak hanya meningkatkan pemahaman konsep, tetapi juga melatih keterampilan sosial siswa, seperti bekerja sama dan berkomunikasi.

Sementara itu, biang lala matematika memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan melalui permainan interaktif. Media ini memotivasi siswa untuk lebih antusias dalam mempelajari matematika, sekaligus memperkuat penguasaan materi melalui latihan soal yang variatif. Kombinasi kedua media menciptakan suasana pembelajaran yang variatif dan menarik, sehingga mampu memenuhi kebutuhan siswa dengan berbagai gaya belajar.

Secara keseluruhan, implementasi media market matematika dan biang lala matematika berhasil meningkatkan pemahaman konsep matematika, motivasi belajar, dan keterampilan sosial siswa. Oleh karena itu, guru disarankan untuk menggunakan media ini sebagai alternatif inovatif dalam pembelajaran matematika. Penelitian lanjutan dapat dilakukan untuk menguji efektivitas media ini pada jenjang pendidikan atau materi lain, serta untuk mengembangkan media serupa dengan

teknologi digital.

E. Daftar Pustaka

- Arikunto, S. (2023). Prosedur penelitian suatu pendekatan praktik
- Arsyad, A. (2019). Media pembelajaran
- Nopriadi, H., & Wibowo, R. (2022). Penggunaan Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Pemahaman Matematika Siswa SD. *Jurnal Penelitian Pendidikan Dasar*, 8(2), 78-89.
- Puspasari, L. (2024). Penerapan Teknologi dalam Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar: Studi Kasus pada Media BiangLala Matematika. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 9(1), 123-135.
- Prastowo, A. (2015). Panduan kreatif membuat bahan ajar inovatif
- Ramadhani, F., & Purnomo, A. (2021). Media Pembelajaran Inovatif untuk Meningkatkan Kemampuan Matematika Siswa SD. *Jurnal Matematika dan Pembelajaran*, 14(1), 102-113.
- Sukardi, A. (2023). Peningkatan Minat Belajar Matematika Melalui Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 12(3), 45-56.
- Sugiyono. (2022). Metode penelitian pendidikan: pendekatan kuantitatif, kualitatif, dan demonstrasi

