



Perancangan Media Pembelajaran Permainan Edukatif “Minimarket Nilai Tempat” Mata Pelajaran Matematika Kelas III SD

Isra Mabel¹, Zulmi Aryani²

¹²Pendidikan Guru Sekolah Dasar, STKIP Widyaswara Indonesia

¹isramabel7@gmail.com, ²aryanizulmi@gmail.com

Abstract

The lack of use of innovative learning media makes students less active in the Mathematics learning process which results in difficulties in understanding the material presented by the teacher. Thus, this study aims to design and develop educational game learning media “Minimarket Place Value” which can be used in learning Mathematics place value material for grade III elementary school students. This research method is research and development or in English Research and Development is a research method used to produce certain products, and test the effectiveness of these products. Data collection techniques in the development of this media include searching for previous data through a particular web. Researchers consider the products that have existed before to make updates and even design ideas to create new products that differentiate from existing products. This research produces an educational game learning media in the form of “Minimarket Place Value” in Mathematics subjects for third grade elementary school students. The learning media is used in Place Value learning material where students can understand the value of thousands, hundreds, tens, and units. With this learning media, it is hoped that it can arouse students' enthusiasm and motivation in learning, so that students can more easily understand place value learning material so that learning objectives can be achieved.

Keywords: learning media, math, place value minimarket, place value

Abstrak

Kurangnya penggunaan media pembelajaran yang inovatif membuat siswa kurang aktif dalam proses pembelajaran Matematika yang mengakibatkan kesulitan dalam memahami materi yang disampaikan guru. Sehingga, penelitian ini bertujuan merancang dan mengembangkan media pembelajaran permainan edukatif “Minimarket Nilai Tempat” yang dapat digunakan pada pembelajaran Matematika materi nilai tempat untuk siswa kelas III SD. Metode penelitian ini yaitu penelitian dan pengembangan atau dalam bahasa Inggrisnya *Research and Development* adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut. Teknik pengumpulan data dalam pengembangan media ini mencakup pencarian data terdahulu melalui web tertentu. Peneliti melakukan pertimbangan atas produk-produk yang telah ada sebelumnya untuk membuat pembaharuan bahkan merancang ide untuk menciptakan produk baru yang membedakan dengan produk yang telah ada. Penelitian ini menghasilkan sebuah media pembelajaran permainan edukatif berupa “Minimarket Nilai Tempat” pada mata pelajaran Matematika untuk siswa kelas III SD. Media pembelajaran tersebut digunakan pada materi pembelajaran Nilai Tempat di mana siswa dapat memahami nilai ribuan, ratusan, puluhan, dan satuan. Dengan adanya media pembelajaran ini diharapkan dapat membangkitkan semangat dan motivasi siswa dalam belajar, dengan begitu siswa dapat lebih mudah dalam memahami materi pembelajaran nilai tempat sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai

dengan baik.

Kata kunci: media pembelajaran, matematika, minimarket nilai tempat, nilai tempat

A. Pendahuluan

Media pembelajaran merupakan salah satu faktor penting dalam peningkatan kualitas pembelajaran. Hal tersebut disebabkan adanya perkembangan teknologi dalam bidang pendidikan yang menuntut efisiensi dan efektivitas dalam pembelajaran. Untuk mencapai tingkat efisiensi dan efektivitas yang optimal, salah satu upaya yang perlu dilakukan adalah mengurangi bahkan jika perlu menghilangkan dominasi sistem penyampaian pelajaran yang bersifat verbalistik dengan cara menggunakan media pembelajaran (Kristanto, 2016: 1).

Media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang digunakan untuk membantu menyampaikan hal-hal yang berkaitan dengan proses belajar-mengajar. Karena dengan media pembelajaran diharapkan pengetahuan yang diajarkan akan sampai kepada orang yang mengikuti proses belajar-mengajar tersebut, kemudian dapat dipahami dan dimengerti tentang pengetahuan tersebut (Hasan, dkk., 2021: 85). Menurut Rizal, dkk. (2016: 10) media pembelajaran adalah sarana atau perantara berupa alat yang mampu menyampaikan informasi berupa materi-materi pembelajaran dari komunikator (guru) kepada komunikan (siswa) dengan tujuan memudahkan proses komunikasi pembelajaran. Sejalan dengan itu Saleh, dkk. (2023: 6) menjelaskan bahwa media pembelajaran pada hakekatnya adalah sarana penyampaian informasi dari komunikator (guru) kepada komunikan (siswa) sebagai penerima. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran

merupakan sebuah alat yang digunakan oleh guru untuk mempermudah menyampaikan informasi dalam proses pembelajaran kepada peserta didik sehingga lebih mudah dipahami oleh peserta didik.

Penting bagi seorang guru untuk dapat memilih dan menggunakan media pembelajaran yang tepat kepada siswa dalam proses pembelajaran sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan baik. Sejalan dengan yang dijelaskan oleh Pagarra, dkk. (2022: 15) penggunaan media yang tepat sangat membantu dan memotivasi peserta didik dalam memaknai pembelajaran sesuai tujuan pembelajaran yang hendak dicapai. Suswanto (2021: 215) mengatakan bahwa guru yang baik adalah guru yang dapat menyesuaikan penggunaan media (sumber belajar) dengan peserta didik yang dihadapinya, materi pembelajaran yang diberikan dan ketersediaan berbagai media. Selanjutnya Dewantara (2020: 16) berpendapat bahwa tugas seorang guru dalam proses belajar mengajar tidak terbatas hanya sebagai penyampai informasi kepada peserta didik. Guru dituntut mampu memahami karakter peserta didik dengan berbagai perbedaannya agar dapat membantu mereka dalam menghadapi kesulitan belajar.

Pembelajaran matematika ibarat mata rantai yang saling berkesinambungan dan membuat rantai itu menjadi utuh. Konsep dalam matematika saling berkaitan bahkan konsep yang sederhana memiliki peranan sebagai konsep prasyarat untuk

menuju pemahaman konsep yang lebih kompleks. Terjadinya miskonsepsi dalam pembelajaran matematika di tingkat sekolah dasar merupakan suatu hal yang fatal karena konsep awal yang dimiliki tidak akan berkembang dengan baik untuk memahami konsep selanjutnya. Jika suatu materi pelajaran matematika tidak terkoneksi dengan baik maka dapat mengakibatkan siswa sulit mengembangkan kemampuan berpikir logis dan matematis (Matitaputty, 2016: 114). Pembelajaran nilai tempat merupakan suatu pembelajaran yang mendapat perhatian penting dalam kurikulum pendidikan di tingkat Sekolah Dasar. Nilai tempat tidak saja berguna dalam membaca dan menuliskan bilangan terlebih lagi pemahaman yang benar terhadap nilai tempat suatu bilangan akan membantu siswa dalam memahami operasi bilangan seperti penjumlahan, pengurangan, perkalian dan pembagian (Matitaputty, 2016: 114)

Salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan guru seperti media pembelajaran permainan edukatif yang dirancang dengan cara mentransformasikan keadaan nyata menjadi bentuk miniatur berupa permainan. Dengan menggunakan media tersebut sehingga dapat membangkitkan semangat dan motivasi siswa dalam belajar. Mengenai hal tersebut, saat pelaksanaan kegiatan Pemantapan Kemampuan Mengajar yang peneliti lakukan di salah satu Sekolah Dasar di Kecamatan Sungai Pagu Kabupaten Solok Selatan, ditemukan bahwa siswa lebih antusias dan senang dengan pembelajaran yang menggunakan media pembelajaran berbasis permainan.

Berdasarkan penjelasan di atas, perlu adanya media pembelajaran yang dapat membangkitkan semangat dan motivasi siswa dalam belajar. Sehingga peneliti bertujuan untuk merancang dan menciptakan sebuah inovasi media pembelajaran permainan edukatif pada Mata Pelajaran Matematika berupa “Minimarket Nilai Tempat” untuk siswa kelas III SD. Media tersebut dibuat menyerupai bentuk dari sebuah minimarket sungguhan yang pembuatannya menggunakan alat dan bahan tertentu. Sehingga dengan menggunakan media “Minimarket Nilai Tempat” yang dipaparkan secara langsung kepada siswa dapat memudahkan guru dalam menyampaikan materi, memberikan gambaran jelas kepada siswa terkait materi, dan dapat membuat siswa memiliki ketertarikan saat proses pembelajaran berlangsung karena dibuat seperti permainan yang dapat dimainkan oleh siswa secara langsung.

Beberapa perbedaan dari penelitian terdahulu yang pertama oleh Amini, Arruhil dan Elsa Efrina (2019: 53) dengan judul “Meningkatkan Konsep Nilai Tempat melalui Media Kantong Bilangan” dalam penelitiannya mengatakan bahwa berdasarkan keseluruhan analisis data baik dalam kondisi maupun antar kondisi menunjukkan adanya peningkatan kemampuan konsep nilai tempat pada anak berkesulitan belajar sehingga anak dapat menentukan satuan, puluhan, dan ratusan dengan jelas. Hasil dari perolehan data ini menunjukkan bahwa media kantong bilangan bisa meningkatkan kemampuan nilai tempat pada anak berkesulitan belajar.

Penelitian kedua dilakukan oleh Hijraningsih, dkk. (2024: 1075) dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran KONIT (Kotak Nilai Tempat) Pada Mata Pelajaran Matematika Kelas II Sekolah Dasar” mendapatkan hasil bahwa Rata-rata N-gain seluruh peserta didik adalah 0,86, hal ini menunjukkan bahwa kenaikan nilai peserta didik tergolong tinggi setelah menggunakan media. Artinya media pembelajaran KONIT (Kotak Nilai Tempat) efektif untuk meningkatkan hasil belajar matematika peserta didik khususnya materi nilai tempat. Dan penelitian ketiga oleh Manekatami, Siti, dan Sumartilah (2023: 455) dengan judul “Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas 3 Materi Bilangan Cacah dengan Media Papan Nilai Tempat” menjabarkan penggunaan media papan nilai tempat dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas III pada muatan matematika materi bilangan cacah. Hal tersebut terlihat dari nilai rata-rata saat mengerjakan soal evaluasi pada siklus I dan II. Pada siklus 1 diperoleh rata-rata nilai soal evaluasi siswa sebesar 50 sedangkan pada siklus 2 nilai rata-rata soal evaluasi meningkat secara signifikan menjadi 86,7.

B. Metode Penelitian (12 pt, Bold)

Metode penelitian yang digunakan dalam perancangan media pembelajaran permainan edukatif untuk mata pelajaran Matematika materi nilai tempat di kelas III ini adalah jenis metode penelitian *Research and Development* (RnD). Sugiyono (2013: 397) menjelaskan 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. Menurut Winaryati dkk. (2021: 2) *Research and Development* (R&D) merupakan konsepsi dan implementasi ide-ide produk baru atau perbaikan produk yang telah ada. Inti dari kegiatan R&D adalah dihasilkannya produk baru, atau perbaikan produk yang sudah ada, yang memerlukan untuk disempurnakan. Sejalan dengan itu, Pribadi, R., dkk. (2022: 12) mengatakan metode penelitian *Research and Development* ini sering didefinisikan sebagai sebuah produk baru atau penyempurnaan produk yang sudah dibuat.

Adapun Produk yang dihasilkan dalam penelitian ini berupa sebuah media pembelajaran permainan edukatif “Minimarket Nilai Tempat” untuk mata pelajaran Matematika siswa kelas III SD dengan materi Nilai Tempat. Bahan yang digunakan dalam pembuatan media ini yaitu berupa kardus, karton warna, hasil print desain canva, dan stik es.

Teknik pengumpulan data dalam kegiatan ini mencakup pencarian data terdahulu melalui web tertentu. Peneliti melakukan pertimbangan atas produk-produk yang telah ada sebelumnya untuk membuat pembaharuan bahkan merancang ide untuk menciptakan produk baru yang membedakan dengan produk yang telah ada. Dengan menciptakan produk (media pembelajaran) ini diharapkan dapat memberikan dampak yang positif baik bagi guru dalam menerapkan dan bagi siswa dalam menggunakannya. Sehingga dapat mempermudah guru dan siswa dalam kegiatan pembelajaran.

Langkah perancangan media pembelajaran permainan edukatif

“Minimarket Nilai Tempat” ini dapat dilihat dari gambar 1 diagram alur berikut ini.



Gambar 1. Alur Rancangan Pengembangan Media Pembelajaran

C. Hasil dan Pembahasan

Hasil dan pembahasan pada penelitian ini terdiri dari hasil perancangan media pembelajaran permainan edukatif “Minimarket Nilai Tempat” dengan langkah-langkah penggunaannya serta perbedaan antara temuan peneliti terdahulu.



Gambar 2. Media Pembelajaran “Minimarket Nilai Tempat”

Langkah-langkah Penggunaan Media Pembelajaran “Minimarket Nilai Tempat”

Langkah 1: Ambil catatan belanja

Ambil catatan belanja, yaitu berupa kertas catatan berwarna biru yang disediakan pada sisi sebelah kiri media.



Gambar 3. Langkah pertama penggunaan media

Langkah 2

Pilih barang belanja yang harus dibeli sesuai yang tertera pada catatan belanja.



Gambar 4. Langkah kedua penggunaan media

Langkah 3

Masukkan barang belanja ke dalam kotak berwarna biru seperti pada gambar.



Gambar 5. Langkah ketiga penggunaan media

Langkah 4

Masukkan uang total pembayaran di masing-masing kotak ribuan, ratusan, puluhan, dan satuan sesuai dengan jumlah harga total yang tertera pada catatan belanja.



Gambar 6. Langkah keempat penggunaan media

Langkah 5

Masukkan uang total pembayaran ke dalam laci kasir dan dorong laci sehingga uang masuk ke dalam dan di sisi sebelah kiri, barang belanja akan otomatis masuk ke dalam tas belanja.



Gambar 7. Langkah kelima penggunaan media



Gambar 8. Barang belanja otomatis masuk dalam tas belanja

Hasil pengembangan media pembelajaran “Minimarket Nilai Tempat” tersebut tentu memiliki perbedaan antara hasil temuan dari beberapa penelitian terdahulu, yaitu penelitian oleh Amini, Arruhil dan Elsa Efrina (2019) dengan judul “Meningkatkan Konsep Nilai Tempat melalui Media Kantong Bilangan” memiliki perbedaan dengan media yang peneliti buat, karena pada medianya berupa kantong bilangan dan sedotan berwarna yang menggambarkan nilai tempat pada bilangan. Pada penelitian oleh Hijraningsih, Selvia dkk. (2024) dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran KONIT (Kotak Nilai

Tempat) Pada Mata Pelajaran Matematika Kelas II Sekolah Dasar” juga berbeda dengan media yang peneliti buat, karena dijelaskan pada medianya berupa kantong, stik, tempat menulis nilai angka, nama dan lambang bilangan, kartu soal, kartu materi, dan buku petunjuk. Adapun pada penelitian oleh Manekatami, Siti, dan Sumartilah (2023) dengan judul “Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas 3 Materi Bilangan Cacah dengan Media Papan Nilai Tempat” memiliki perbedaan media dengan yang peneliti buat, yaitu medianya berupa papan dengan kantong persegi berwarna yang tersusun sebagai nilai tempat dan stik sebagai alat hitung.

Berdasarkan penjelasan di atas, media pembelajaran “Minimarket Nilai Tempat” yang peneliti buat ini berbeda dengan media-media yang dibuat oleh peneliti terdahulu. Peneliti merancang media tersebut dari ide tersendiri yang mengubah bentuk minimarket sungguhan menjadi sebuah miniatur yang dapat dimainkan oleh siswa. Sehingga dengan menggunakan media “Minimarket Nilai Tempat” yang dipaparkan secara langsung oleh guru kepada siswa dapat memudahkan guru dalam menyampaikan materi, memberikan gambaran jelas kepada siswa terkait materi, dan dapat membuat siswa memiliki ketertarikan saat proses pembelajaran berlangsung karena dibuat seperti permainan yang dapat dimainkan oleh siswa secara langsung.

D. Kesimpulan

Berdasarkan perancangan yang telah dilakukan, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa penelitian ini menghasilkan sebuah media

pembelajaran permainan edukatif berupa “Minimarket Nilai Tempat” pada mata pelajaran Matematika untuk siswa kelas III SD. Media pembelajaran tersebut digunakan pada materi pembelajaran Nilai Tempat di mana siswa dapat memahami nilai ribuan, ratusan, puluhan, dan satuan. Dengan adanya media pembelajaran ini diharapkan dapat membangkitkan semangat dan motivasi siswa dalam belajar, dengan begitu siswa dapat lebih mudah dalam memahami materi pembelajaran nilai tempat sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan baik.

E. Daftar Pustaka

- Amini, A dan Elsa Efrina. (2019). Meningkatkan Konsep Nilai Tempat melalui Media Kantong Bilangan pada Anak Berkesulitan Belajar. *Jurnal Penelitian Pendidikan Kebutuhan Khusus*, 7(2), 50.
- Dewantara, A. H., Amir B dan Harnida. (2020). Kreativitas Guru dalam Memanfaatkan Media Berbasis IT Ditinjau dari Gaya Belajar Siswa. *Journal of Primary Education*, 1(1), 16.
- Hasan, M., dkk. (2021). *Media Pembelajaran*. Klaten: Tahta Media Group.
- Hijraningsih, S. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran KONIT (Kotak Nilai Tempat) Pada Mata Pelajaran Matematika Kelas II Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan MIPA*, 14(4), 1075.
- Kristanto, A. (2016). *Media Pembelajaran*. Surabaya: Penerbit Bintang Surabaya.

- Manekatam, L. M., Siti M., dan Sumartilah. (2023). Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas 3 Materi Bilangan Cacah dengan Media Papan Nilai Tempat. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Profesi Guru Universitas Sarjanawiyata Tamansiswa*, 2(1), 455.
- Matitaputty, C. (2016). Miskonsepsi Siswa dalam Memahami Konsep Nilai Tempat Bilangan Dua Angka. *Jurnal "Mosharafa"*, 5(2), 114.
- Pagarra, H., dkk. (2022). *Media Pembelajaran*. Gunungsari: Badan Penerbit UNM.
- Pribadi, R., dkk. (2022). Perancangan Media Pembelajaran Edukasi Bertemakan Tata Surya Untuk Siswa Kelas IX (Sembilan). *Teknikmedia*, 3(1), 12.
- Rizal, S. U., dkk. (2016). *Media Pembelajaran*. Bekasi: CV. Nurani.
- Saleh, M. S., dkk. (2023). *Media Pembelajaran*. Purbalingga: Eureka Media Aksara.
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R & D*. Bandung: CV. Alfabeta.
- Suswanto. (2021). Kemampuan Guru Menggunakan Media atau Sumber Belajar. *Jurnal Kajian Pendidikan Islam dan Keagamaan*, 5(3), 215.
- Winaryati, E., dkk. (2021). *Cercular Model of RD&D (Model RD&D Pendidikan dan Sosial)*. Yogyakarta: Penerbit KBM Indonesia.