



Media Pembelajaran Kantong Bilangan pada Materi Nilai Tempat di Kelas 3 SD

Yoga Pernandes¹, Aryani Zulmi²

^{1,2}PGSD

Yogapernandes@gmail.com

Abstract (English)

The purpose of this research is to determine the effectiveness of using number pockets as a learning tool to enhance students' understanding of mathematics in grade 3 elementary school, particularly regarding numerical operation materials. Library research was conducted to examine relevant literature, such as books, scientific journals, and previous studies on the use of number pocket media in elementary mathematics education.

The results showed that number pocket media helps students understand the concept of place value and numerical operations. This media supports concrete learning in accordance with the cognitive developmental stage of elementary school students. By using number pockets, students can manipulate the counting process directly, making learning more meaningful. Studies have shown that this media improves learning outcomes and motivation.

Keywords: *italicized, written 3-5 words alphabetically*

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui seberapa efektif penggunaan kantong bilangan sebagai alat pembelajaran untuk meningkatkan pemahaman siswa tentang matematika di kelas 3 Sekolah Dasar, khususnya tentang materi operasi hitung bilangan. Penelitian kepustakaan dilakukan untuk melihat literatur yang relevan, seperti buku, jurnal ilmiah, dan penelitian terdahulu tentang penggunaan media kantong bilangan dalam pendidikan matematika SD. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media kantong bilangan membantu siswa memahami konsep nilai tempat dan operasi hitung bilangan. Media ini mendukung pembelajaran konkret sesuai dengan tahap perkembangan kognitif siswa SD. Dengan menggunakan kantong bilangan, siswa dapat memanipulasi proses berhitung secara langsung, yang membuat pembelajaran menjadi lebih bermakna. Studi menunjukkan bahwa media ini meningkatkan hasil belajar dan motivasi

A. Pendahuluan

Pembelajaran matematika di sekolah dasar merupakan mata pelajaran yang wajib dipelajari siswa. Matematika mempunyai

manfaat yang bisa siswa dirasakan sendiri, khususnya di kehidupan siswa. Tujuan pembelajaran matematika di SD dapat dilihat di dalam kurikulum tingkat satuan pendidikan (BSNP, 2006:30), dinyatakan bahwa mata pelajaran matematika selain bertujuan untuk

menekankan pada penataan nalar dan pembentukan sikap siswa serta memberikan tekanan pada keterampilan dalam penerapan, matematika juga memuat tujuan khusus yaitu: (1) menumbuhkan dan mengembangkan keterampilan berhitung sebagai latihan dalam kehidupan sehari-hari, (2) menumbuhkan kemampuan siswa, yang dapat dialihgunakan melalui kegiatan matematika, (3) mengembangkan kemampuan dasar matematika sebagai bekal belajar lebih lanjut, (4) membentuk sikap logis, kritis, cermat, kreatif dan disiplin. Dari tahun ke tahun, matematika berkembang semakin meningkat sesuai dengan tuntutan zaman yang mendorong manusia untuk lebih kreatif dalam mengembangkan atau menerapkan matematika sebagai ilmu dasar. Mata pelajaran Matematika sebagai ilmu dasar (*basic of science*) berkembang pesat, baik materi maupun kegunaanya di dunia ilmu pengetahuan dan teknologi. Dalam mengimbangi kemajuan tersebut diharapkan siswa mampu merespon dengan berbagai sikap kritis, kreatif, dan menyadari bahwa matematika itu penting bagi kehidupannya. Misalnya pada materi nilai tempat. Materi tersebut menjadi dasar dalam mempelajari materi yang lebih luas lagi, seperti operasi hitung. Walaupun materi tersebut merupakan dasar dan dapat dikatakan mudah, tetapi kadang masih banyak siswa yang mengalami berbagai kesulitan dalam mencerna atau memahami konsep-konsep matematika tersebut. Siswa sekolah dasar masih kesulitan dalam menuliskan lambang bilangan, pemahaman nilai tempat, bahkan masih kesulitan dalam operasi hitungnya. Misalnya 3 puluhan + 1 satuan, masih banyak siswa menjawab 31. Hal ini bahwa konsep nilai tempat belum benar-benar dikuasai oleh siswa.

Berdasarkan permasalahan tersebut,

perlu adanya perhatian khusus bagi guru dalam melakukan pembelajaran agar tidak terjadi kesalahpahaman yang terus-menerus sehingga dari kekeliruan tersebut dapat berakibat kesalahan pada penerapan konsep-konsep lainnya yang merupakan pengembangan dari konsep tersebut. Guru dapat merancang pembelajaran dengan memberikan pembelajaran disertai metode atau media konkret, sehingga siswa dapat dengan mudah memahami nilai tempat.

Media pembelajaran adalah salah satu faktor yang berperan penting dalam proses belajar dan mengajar. Dalam pembelajaran guru biasanya menggunakan media pembelajaran sebagai perantara dalam menyampaikan materi agar dapat dipahami oleh peserta didik. Pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat mengembangkan minat serta keinginan yang baru, membangkitkan motivasi bahkan membawa pengaruh psikologis terhadap pembelajaran. Menurut Wiratmojo dan Sasonohardjo dalam Junaidi (2019) penggunaan media pembelajaran pada tahap orientasi pengajaran akan sangat membantu keefektifan proses pembelajaran dan penyampaian pesan dan isi pelajaran saat itu. Sejalan dengan hal ini, menurut (Zaini:2017:2) dengan media pembelajarn, seorang peserta didik memerlukan perantara atau biasa disebut media pembelajaran, dimana dengan adanya media pembelajaran, guru dapat mengalihkan perhatian siswa, agar tidak cepat bosan dan jenuh dalam proses belajar mengajar. Menurut (Miftah: 2013: 98) mengingat kedudukannya dalam konteks pembelajaran, media sebagai bagian yang sangat penting, komponen ini perlu mendapatkan perhatian para guru, guru harus menyadari pentingnya media dalam memfasilitasi proses belajar mengajar yang akan membantu peserta didik dalam belajar.

Oleh sebab itu, pemilihan media harus benar-benar tepat agar tujuan pembelajaran yang diinginkan dapat tercapai dengan mudah. Yang dimana dengan pemanfaatan media pembelajaran ini, akan menunjang efektivitas, efisiensi dan juga daya tarik dalam pembelajaran. Oleh sebab itu, guru perlu melakukan perencanaan secara matang ketika merancang pembelajaran di kelas. Dan menyadari pentingnya media pembelajaran dalam proses belajar mengajar. Guru juga sudah seharusnya memahami bahwa tanpa adanya media pembelajaran. Pembelajaran akan monoton dan juga proses pembelajaran tidak akan belajar secara efektif dan peserta didik mudah jenuh.

Kata media itu sendiri, berasal dari bahasa latin yaitu *medius* yang secara harfiah berarti “tengah” atau “pengantar”. Media pembelajaran adalah alat yang dapat digunakan oleh guru untuk menyampaikan informasi kepada peserta didik terkait dengan pembelajaran sehingga mudah dipahami. Sejalan dengan hal ini ada beberapa pendapat yang mengemukakan mengenai pengertian media. Salah satunya adalah pendapat dari (Khadijah:2016: 124) menyatakan bahwa media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim pesan kepada penerima pesan sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat serta perhatian anak usia dini sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi. Sedangkan menurut (Dhine, 2012:205) menyatakan bahwa media adalah berasal dari kata jamak *medium*, yang berarti perantara. Selain itu media juga diartikan sebagai sesuatu yang terletak ditengah-tengah. Maksudnya disini adalah suatu perantara yang menghubungkan semua pihak yang membutuhkan terjadinya suatu hubungan, dan membedakan antara media komunikasi dan alat bantu

komunikasi.

Anitah (2010:5) menyatakan bahwa media adalah setiap individu, bahan, alat, atau peristiwa yang dapat menciptakan kondisi pembelajar untuk menerima pengetahuan, keterampilan, dan tingkah laku pembelajar. Sanjaya (2014:57) mendefinisikan media adalah perantara dari sumber berita ke penerima berita, contohnya video, televisi, komputer, dan lainnya. Sedangkan Sanaky (2013:3) media pembelajaran adalah alat yang berfungsi yang dapat dimanfaatkan untuk menyalurkan pesan pembelajaran. Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan dari sumber secara terstruktur agar terciptanya lingkungan belajar yang kondusif yang mana proses belajar lebih efisien dan efektif Munadi (2010:7)

B. Metode Penelitian

Metode yang digunakan pada penelitian ini yaitu studi kepustakaan (*library research*) yang memperoleh data dari jurnal, laporan penelitian, buku, dan sumber bacaan lainnya yang selaras dengan permasalahan penelitian. Menurut

Sugiyono (2012) studi kepustakaan adalah suatu penelitian yang mempelajari secara teoritis serta referensi lainnya yang relevan dengan permasalahan penelitian. Metode penelitian yang Langkah-langkah dalam penelitian ini diantaranya: a) mengidentifikasi hasil penelitian terdahulu hingga yang terbaru; b) menilai sumber penelitian yang relevan dengan permasalahan yang diteliti; c) membuat catatan penting untuk menghindari plagiasi; serta d) menyusun catatan dan kutipan secara sistematis (Sukardi, 2017).

Pengumpulan data penelitian dilakukan dengan cara mencari berbagai sumber yang kemudian merekonstruksi sumber-sumber seperti buku, jurnal, ataupun sumber penelitian lainnya yang sudah ada. Penelitian ini menggunakan teknik analisis data berupa analisis isi (*content analysis*) dengan dilakukannya pengecekan antar pustaka yang terkait serta melakukan pengulangan dalam membaca pustaka, hal ini dilakukan untuk mengetahui keabsahan dari penelitian-penelitian yang sudah dilakukan.

C. Hasil dan Pembahasan

Media :kantong bilangan pada materi nilai tempat

Inovasi metode demonstrasi yang saya lakukan dalam penelitian ini adalah dengan menggunakan alat peraga berupa "kantong bilangan". Alat ini dirancang khusus untuk membantu siswa memahami konsep nilai tempat secara interaktif. Kantong bilangan ini terdiri dari beberapa kantong yang mewakili tempat dan nilai digit dalam sistem bilangan. Setiap kolom memiliki angka 0 hingga 9 yang dapat dipindahkan oleh siswa. Siswa dapat memindahkan angka-angka ini untuk membentuk angka-angka yang berbeda dan memahami perubahan nilai tempat.

Ide desain alat ini muncul setelah melihat kebutuhan siswa untuk pembelajaran yang lebih konkret dan interaktif. Saya merujuk pada alat peraga dan media pembelajaran yang sudah ada, seperti manipulatif matematika dan papan nilai tempat konvensional, sebagai acuan untuk mengembangkan ide ini. Cara kerja alat ini sangat sederhana. Siswa dapat memindahkan

angka-angka pada papan nilai tempat sesuai dengan instruksi guru. Misalnya, jika guru memberikan instruksi untuk membentuk angka 325, siswa dapat memindahkan angka 3 ke kolom ratusan, angka 2 ke kolom puluhan, dan angka 5 ke kolom satuan. Dengan melihat perubahan nilai tempat secara langsung, siswa dapat memahami konsep nilai tempat dengan lebih baik. Dengan menggunakan Kantong Bilangan Nilai Tempat ini, diharapkan siswa dapat lebih aktif dan terlibat dalam pembelajaran. mereka dapat melihat dan merasakan perubahan nilai tempat secara langsung, sehingga pemahaman siswa terkait nilai tempat pun akan mengalami peningkatan.

Tujuan Pembelajaran :

Melalui media pembelajaran kantong bilangan, peserta didik dapat menentukan nilai tempat dengan baik dan benar.

Penerapan :

1. Persiapan: Guru mempersiapkan Kantong Bilangan Nilai Tempat dan memastikan bahwa alat peraga berfungsi dengan baik. Guru juga mempersiapkan materi pembelajaran tentang nilai tempat dan merancang aktivitas yang sesuai dengan inovasi ini.
2. Pengenalan Alat: Guru memperkenalkan Kantong Bilangan Nilai Tempat kepada siswa. Guru menjelaskan cara kerja alat tersebut dan memberikan contoh penggunaannya. Guru juga menunjukkan bagaimana siswa dapat memindahkan angka-angka pada papan nilai tempat.

3. Demonstrasi: Guru melakukan demonstrasi penggunaan Kantong Bilangan Nilai Tempat. Guru memperagakan langkah-langkah dalam membentuk angka dengan memindahkan angka-angka pada papan nilai tempat. Guru menjelaskan secara detail tentang perubahan nilai tempat yang terjadi saat angka dipindahkan.

4. Partisipasi Siswa: Setelah demonstrasi, guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk mencoba menggunakan Papan Nilai Tempat Interaktif. Siswa diminta untuk memindahkan angka-angka pada papan nilai tempat sesuai dengan instruksi guru. Guru memberikan bimbingan dan dukungan saat siswa melaksanakan aktivitas ini.

Langkah – langkah pembuatan media kantong bilangan :

1. Siapkan sterofom
2. Gunting
3. Lem
4. Kertas warna
5. Kertas nama kantong bilangan (print)
6. Kertas penunjuk keterangan nilai tempat
7. Stik es
8. Angka
9. Kardus
10. Lem lilin

Langkah-langkah pengerjaanya :

1. Pertama siapkan sterofom
2. Lalu bentuklah tika warna menjadi berbentuk kantong bilangan dengan menggunakan gunting
3. Lalu tempelkan pada sterofom
4. Siapkan stik es

5. Tempelkan stik es tepat di atas kantong bilangan yang suda di tempel sebelumnya
6. Tempelkan kertas keterangan nilai tempat yang sudah di print sebelumnya dengan menggunakan lem
7. Tempelkan kertas judul media pembelajaran pada bagian atas sterofom
8. Lalu guntinglah hiasan hiasan bunga
9. Tempelkan hiasan bunga pada setiap bagian kosong pada

D. Kesimpulan

Media pembelajaran adalah salah satu faktor yang berperan penting dalam proses belajar dan mengajar. Dalam pembelajaran guru biasanya menggunakan media pembelajaran sebagai perantara dalam menyampaikan materi agar dapat dipahami oleh peserta didik. Pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat mengembangkan minat serta keinginan yang baru, membangkitkan motivasi bahkan membawa pengaruh psikologis terhadap pembelajaran.

E. Daftar Pustaka

BSNP. (2006). *Panduan Pengembangan Silabus Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) Sekolah Dasar (SD)/Madrasah Ibtidaiyah (MI)*. Jakarta: Depdikbud.

Khadijah. (2016). *Pengembangan Kognitif Anak Usia Dini*. Medan: Perdana Publishing.

Dhine, Nurbiana, dkk. (2012). *Metode Pengembangan Bahasa*. Jakarta: Universitas Terbuka. H.

Zaini, H., & Dewi, K. (2017). Pentingnya media

pembelajaran untuk anak usia dini. Raudhatul Athfal:

Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini, 1(1), 81-96.

Junaidi, J. (2019). Peran Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar. *Diklat Review: Jurnal panajemen pendidikan dan pelatihan, 3(1), 45-56.*

Miftah, M. (2013). Fungsi, dan peran media pembelajaran sebagai upaya peningkatan

kemampuan belajar siswa. *Kwangsan: Jurnal Teknologi Pendidikan, 1(2), 95-105.*

Sukardi. (2017). *Metodologi Penelitian Pendidikan: Kompetensi dan Praktiknya.* Yogyakarta: Bumi Aksara.

Sugiyono. (2012). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D.* Bandung: Alfabeta