



E-ISSN 3032-601X & P-ISSN 3032-7105

Vol. 1, No. 3b, Juli 2024

MISTER

Journal of Multidisciplinary Inquiry in Science,
Technology and Educational Research

**Jurnal Penelitian Multidisiplin dalam Ilmu
Pengetahuan, Teknologi dan Pendidikan**

**UNIVERSITAS SERAMBI MEKKAH
KOTA BANDA ACEH**

mister@serambimekkah.ac.id

Journal of Multidisciplinary Inquiry in Science Technology
and Educational Research

Journal of MISTER

Vol. 1, No. 3b, Juli 2024

Pages: 954–960

Minat Belajar: Simulasi Mengajar Pembelajaran Bilangan Cacah Hingga 1.000.000 dengan Media Papan Nilai Tempat Kelas 5 di SD Pancasila

Rahayu Puspitasari, Intan Tamara A. Zanuba, Nia A. Septiarini & Indivara Pratiwi

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan dan Psikologi,
Universitas Negeri Semarang, Kota Semarang, Indonesia

Article in Journal of MISTER

Available at : <https://jurnal.serambimekkah.ac.id/index.php/mister>

DOI : <https://doi.org/10.32672/mister.v1i3b.1779>

How to Cite this Article

APA : Puspitasari, R., Azka Zanuba, I. T. ., A' isyah Septiarini, N. ., & Pratiwi, I. (2024). Minat Belajar: Simulasi Mengajar Pembelajaran Bilangan Cacah Hingga 1.000.000 dengan Media Papan Nilai Tempat Kelas 5 di SD Pancasila. *MISTER: Journal of Multidisciplinary Inquiry in Science, Technology and Educational Research*, 1(3b), 954 – 960. <https://doi.org/10.32672/mister.v1i3b.1779>

Others Visit : <https://jurnal.serambimekkah.ac.id/index.php/mister>

MISTER: *Journal of Multidisciplinary Inquiry in Science, Technology and Educational Research* is a scholarly journal dedicated to the exploration and dissemination of innovative ideas, trends and research on the various topics include, but not limited to functional areas of Science, Technology, Education, Humanities, Economy, Art, Health and Medicine, Environment and Sustainability or Law and Ethics.

MISTER: *Journal of Multidisciplinary Inquiry in Science, Technology and Educational Research* is an open-access journal, and users are permitted to read, download, copy, search, or link to the full text of articles or use them for other lawful purposes. Articles on Journal of MISTER have been previewed and authenticated by the Authors before sending for publication. The Journal, Chief Editor, and the editorial board are not entitled or liable to either justify or responsible for inaccurate and misleading data if any. It is the sole responsibility of the Author concerned.



ISSN 3032-7105

ISSN 3032-601X



Minat Belajar: Simulasi Mengajar Pembelajaran Bilangan Cacah Hingga 1.000.000 dengan Media Papan Nilai Tempat Kelas 5 di SD Pancasila

Rahayu Puspitasari^{1*}, Intan Tamara Azka Zanuba², Nia A'isyah Septiarini³,
Indivara Pratiwi⁴

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan dan Psikologi,
Universitas Negeri Semarang, Kota Semarang, Indonesia^{1,2,3,4}

Email corresponding author: rahayupuspitasari45@students.unnes.ac.id

Diterima: 08-06-2024

| Disetujui: 09-06-2024

| Diterbitkan: 10-06-2024

ABSTRACT

This study aims to evaluate the effectiveness of place value board learning media in improving students' understanding of enumerated numbers up to 1,000,000 at Pancasila Elementary School grade 5. The research method used is classroom action research with four stages: planning, implementation, observation, and reflection. The results showed that the use of place value boards significantly improved students' understanding of the concept of place value and ability to read and write large numbers. This media also provided additional benefits in the form of increased student interest and engagement in learning mathematics. However, the study also identified some obstacles in the implementation of this media, such as longer preparation time and adjustments to teaching methods. Suggestions for future researchers are to expand the integration of this media in the curriculum, provide more in-depth training to teachers, and develop a more interactive digital version. It is hoped that the results of this study can provide important insights for efforts to improve the quality of mathematics learning at the primary level..

Keywords: Learning Media; Place Value Board; Counting Numbers

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi keefektifan media pembelajaran papan nilai tempat dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap bilangan cacah hingga 1.000.000 di SD Pancasila kelas 5. Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian tindakan kelas dengan empat tahap: perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Hasilnya menunjukkan bahwa penggunaan papan nilai tempat secara signifikan meningkatkan pemahaman siswa terhadap konsep nilai tempat dan kemampuan membaca serta menulis bilangan besar. Media ini juga memberikan manfaat tambahan berupa peningkatan minat dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran matematika. Meskipun demikian, penelitian juga mengidentifikasi beberapa kendala dalam penerapan media ini, seperti waktu persiapan yang lebih lama dan penyesuaian metode pengajaran. Saran untuk peneliti selanjutnya adalah memperluas integrasi media ini dalam kurikulum, memberikan pelatihan yang lebih mendalam kepada guru, dan mengembangkan versi digital yang lebih interaktif. Diharapkan hasil penelitian ini dapat memberikan wawasan penting bagi upaya meningkatkan kualitas pembelajaran matematika di tingkat dasar.

Katakunci: Media Pembelajaran; Papan Nilai Tempat; Bilangan Cacah

PENDAHULUAN

Matematika adalah salah satu mata pelajaran yang terdapat dalam kurikulum sekolah dasar di Indonesia. Mata pelajaran ini menjadi wajib untuk dipelajari oleh setiap peserta didik di berbagai tingkatan pendidikan karena integrasinya dalam kehidupan sehari-hari. Untuk memahami setiap konsep matematika, peserta didik perlu berlatih secara berulang dan terus menerus. Mereka juga harus memiliki pondasi dasar yang kuat untuk memahami materi yang lebih kompleks di tingkat pendidikan yang lebih tinggi. Keunikan matematika menjadikannya sebagai syarat wajib bagi seorang guru untuk menciptakan pembelajaran yang baik, efektif, dan menyenangkan bagi peserta didik. Matematika memiliki peran penting dalam berbagai disiplin ilmu dan mampu mengembangkan daya pikir manusia. Namun, kenyataannya, tidak semua siswa menyukai pembelajaran matematika. Pembelajaran matematika diakui sebagai salah satu mata pelajaran penting, tetapi banyak siswa menganggapnya sulit dan membosankan. Hal ini sering kali disebabkan oleh penggunaan bahan ajar yang kurang optimal dan penyampaian materi yang monoton. Tantangan lainnya adalah penurunan motivasi siswa dalam mengikuti pembelajaran. Permasalahan ini juga dipengaruhi oleh metode pengajaran yang monoton, yang terbatas pada teori dan hafalan, serta pemberian tugas yang membuat siswa merasa bosan dan jenuh, sehingga mengurangi antusiasme mereka dalam belajar (Janah et al., 2023).

Menurut (Ningsih et al., 2022), matematika merupakan kendaraan yang dapat mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan logis serta meningkatkan keterampilan kognitif yang lebih tinggi. Matematika adalah ilmu pengetahuan yang bersifat eksakta (pasti) yang berasal dari bahasa Latin "mathematica" yang memiliki arti "relating to learning" yang berkaitan dengan hubungan pengetahuan. Dalam konteks pembelajaran matematika, selain mempelajari konsep dan fakta, siswa juga diajarkan keterampilan berpikir logis dengan adanya aturan-aturan yang jelas.

Pembelajaran matematika juga berkaitan dengan pemilihan pendekatan pembelajaran yang tepat agar siswa dapat memahami materi secara maksimal. Guru sebagai fasilitator harus mampu menentukan metode yang sesuai, termasuk penggunaan media dan bahan ajar yang mendukung proses pembelajaran matematika. Guru juga harus mampu menyampaikan materi secara kontekstual dan nyata sehingga siswa dapat merasakan manfaatnya dan menerapkannya dalam pemecahan masalah sehari-hari. Pembelajaran matematika di tingkat sekolah dasar memiliki peran yang sangat penting dalam membentuk dasar pemahaman numerik siswa. Salah satu aspek kritis dalam pembelajaran ini adalah kemampuan untuk membaca dan menulis bilangan cacah hingga 1.000.000. Keterampilan ini tidak hanya esensial untuk matematika, tetapi juga penting dalam kehidupan sehari-hari, seperti memahami harga barang atau menghitung jumlah besar. Meskipun demikian, banyak siswa yang mengalami kesulitan dalam memahami konsep nilai tempat, yang sering kali menyebabkan kebingungan dan kesalahan dalam membaca serta menulis bilangan besar. Oleh karena itu, dibutuhkan metode dan media pembelajaran yang dapat membantu siswa mengatasi kesulitan tersebut. Salah satu media yang dapat digunakan adalah papan nilai tempat, yang memungkinkan siswa untuk secara visual memahami dan mengidentifikasi nilai setiap digit dalam bilangan besar. Media ini diharapkan dapat membuat proses belajar menjadi lebih menarik dan interaktif, sehingga meningkatkan pemahaman siswa terhadap bilangan cacah.

Dengan perkembangan teknologi dan ilmu pengetahuan, para guru dapat menggunakan berbagai macam media sesuai dengan kebutuhan dan tujuan pembelajaran. Guru dapat memanfaatkan media elektronik dan non-elektronik dalam kegiatan belajar mengajar. Menurut Pratiwi & Mulyani dalam (Rohmawati et al., 2020), ada banyak alternatif media yang bisa digunakan untuk mendukung kegiatan

belajar mengajar di dalam kelas. Pentingnya analisis kurikulum oleh guru juga terlihat dalam menentukan jenis media yang digunakan dalam pembelajaran. Pemilihan media yang digunakan harus sesuai dengan kondisi siswa dan situasi kelas agar dapat digunakan dengan maksimal, seperti yang diungkapkan oleh Safitri, Fauziyah, & Nugroho dalam (Rohmawati et al., 2020).

Selain itu, guru juga harus mempertimbangkan kemudahan penggunaan media dalam kegiatan pembelajaran. Media pembelajaran merupakan alat yang dapat membantu proses belajar mengajar dan berfungsi untuk menjelaskan pesan yang disampaikan dengan lebih jelas, sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran secara lebih baik dan sempurna, seperti yang disampaikan oleh Kustandi & Bambang dalam (Rohmawati et al., 2020). Secara keseluruhan, media pembelajaran merupakan sarana pendidikan yang dapat digunakan sebagai perantara dalam proses pembelajaran, sehingga siswa dapat memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap yang diperlukan untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Hasil pengamatan dan prasiklus di kelas V SD Pancasila menunjukkan bahwa siswa menghadapi suasana pembelajaran yang berat dan mengurangi keaktifan mereka dalam pembelajaran. Dalam pengerjaan soal, siswa masih kesulitan memahami konteks dan makna dari soal, terutama dalam membaca dan melafalkan bilangan cacah sampai 1.000.000 disebabkan oleh kegiatan pembelajaran yang monoton, tanpa adanya variasi dalam media pembelajaran. Hal ini mengakibatkan mereka seringkali gagal menemukan solusi yang tepat untuk soal-soal tersebut.

Rumusan masalah yang menjadi fokus penelitian dalam artikel ini adalah: bagaimana keefektifan penggunaan media pembelajaran papan nilai tempat dalam membantu siswa kelas 5 SD Pancasila memahami bilangan cacah hingga 1.000.000? Selain itu, artikel ini juga mengkaji manfaat apa saja yang diperoleh siswa dari penggunaan media pembelajaran papan nilai tempat dalam pembelajaran bilangan cacah, serta kendala-kendala yang dihadapi dalam penerapan media pembelajaran ini di kelas 5 SD Pancasila.

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menilai keefektifan media pembelajaran papan nilai tempat dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap bilangan cacah hingga 1.000.000. Penelitian ini juga bertujuan untuk mengidentifikasi manfaat yang diperoleh siswa melalui penggunaan media tersebut, seperti peningkatan keterampilan dalam membaca dan menulis bilangan besar. Selain itu, penelitian ini berupaya untuk mengidentifikasi kendala-kendala yang dihadapi selama penerapan media papan nilai tempat dan mencari solusi untuk mengatasi kendala tersebut. Dengan demikian, diharapkan hasil penelitian ini dapat memberikan wawasan yang berharga bagi guru dan pendidik dalam meningkatkan kualitas pembelajaran matematika di sekolah dasar.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas dengan desain penelitian yang mengikuti empat tahapan, yaitu perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Metode penelitian ini memungkinkan peneliti untuk secara sistematis merencanakan, melaksanakan, mengamati, dan merefleksikan proses pembelajaran dengan menggunakan model Problem Based Learning (PBL) berbantuan media Papan Nilai Tempat dalam meningkatkan kemampuan pemecahan masalah siswa kelas 5 SD Pancasila dalam memahami bilangan cacah hingga 1.000.000. Tahapan perencanaan meliputi penyusunan strategi pembelajaran, pengembangan materi, dan penetapan kriteria keberhasilan.

Selanjutnya, tahap pelaksanaan dilakukan dengan menerapkan model PBL berbantuan media Papan

nilai tempat dalam kegiatan pembelajaran di kelas. Tahap pengamatan digunakan untuk mengamati proses belajar-mengajar, tanggapan siswa, serta evaluasi terhadap implementasi model pembelajaran yang digunakan. Terakhir, tahap refleksi dilakukan untuk mengevaluasi hasil pembelajaran, mengidentifikasi kekurangan, serta merencanakan perbaikan yang diperlukan untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran di masa mendatang. Metode penelitian tindakan kelas ini diharapkan dapat memberikan pemahaman yang lebih mendalam tentang efektivitas penggunaan media Papan nilai tempat dalam pembelajaran matematika bilangan cacah hingga 1.000.000 di SD Pancasila kelas 5.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pemahaman konsep sangat penting bagi siswa, karena dengan memahami konsep, mereka dapat mempelajari materi yang diterima dengan lebih mudah dan siap menerima konsep baru. Pemahaman konsep tidak hanya diperoleh dengan menghafal, tetapi juga melalui mempelajari contoh-contoh konkret, sehingga siswa mampu mendefinisikan sendiri informasi yang diterima (Taufikurrahman & Nurhaswinda, 2021). Pelajaran Matematika, khususnya, sebaiknya dimulai sejak usia Sekolah Dasar. Hal ini bertujuan agar siswa dapat berpikir logis dan mengembangkan kemampuan berpikir kritis untuk memecahkan masalah dalam kehidupan sehari-hari. Untuk mencapai tujuan ini, siswa perlu belajar Matematika dengan pemahaman yang aktif, membangun pengetahuan baru dari pengalaman dan pengetahuan sebelumnya. Artinya, siswa harus benar-benar memahami konsep secara mendalam dalam pelajaran Matematika.

Pembelajaran matematika merupakan bagian penting dalam kurikulum pendidikan. Salah satu aspek yang perlu dikuasai oleh siswa adalah kemampuan membaca dan menulis bilangan cacah dengan rentang hingga angka yang besar. Dalam artikel ini, kita akan membahas kegiatan pembelajaran yang mengasyikkan guna membantu siswa memahami serta menguasai bilangan cacah hingga 1.000.000.

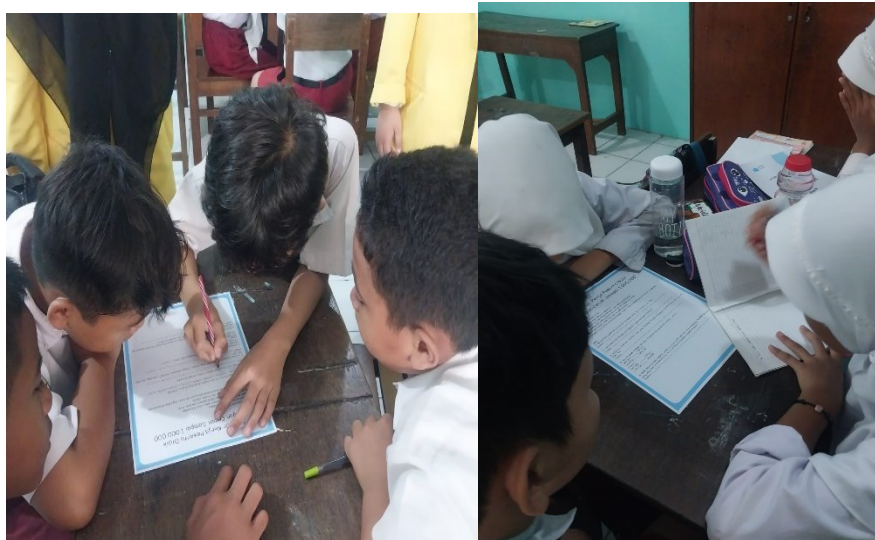
Dalam pembelajaran membaca bilangan cacah, siswa dipandu untuk memahami struktur bilangan serta teknik membacanya secara sistematis. Dimulai dari puluhan, ratusan, ribuan, hingga jutaan, siswa akan belajar mengenali setiap digit dan menggabungkannya menjadi bilangan utuh. Sebagai contoh, angka 123.456 akan dibaca sebagai "seratus dua puluh tiga ribu empat ratus lima puluh enam". Keterampilan menulis bilangan cacah juga sangat penting untuk dikembangkan. Siswa akan belajar cara menuliskan bilangan dalam bentuk angka yang tepat, mulai dari yang terkecil hingga mencapai 1.000.000. Latihan menulis bilangan akan membantu siswa memahami konsep nilai tempat setiap digit dan mengasah kemampuan menulis angka secara akurat.

Pada hari Selasa, 21 Mei 2024, dilakukan kegiatan pembelajaran yang melibatkan siswa secara aktif. Mereka diajak untuk mencari benda di sekitar dengan nilai jutaan dan memperkirakan harganya. Selain itu, permainan interaktif "Papan nilai tempat" digunakan untuk mempraktikkan membaca dan menulis bilangan cacah. Kelompok-kelompok siswa secara kompetitif memasukkan nominal yang mereka dapatkan pada papan nilai tempat yang disediakan.



Gambar 1. Proses Mengajar

Pada kegiatan awal siswa diminta untuk mengambil stik harga barang dan berdiskusi bersama kelompoknya masing-masing, dari harga tersebut siswa diminta untuk menentukan nilai tempat dari setiap angka (nilai) dari harga barang. Setelah berdiskusi, perwakilan tiap kelompok berlomba siapa cepat-dia yang dapat untuk menempelkan harga barangnya dulu di bagian atas papan dan memasukkan stik-stik nomor angka di harga barang dan meletakkannya sesuai dengan nilai tempat yang benar. Misalkan harga barang Rp. 1.350.000, angka 1 diletakkan di jutaan, angka 3 diletakkan di ratusan ribu, angka 5 diletakkan di puluhan ribu dan seterusnya.



Gambar 2. Proses Stimulasi

Setelah itu, siswa mengerjakan Lembar Kerja Pendukung Diskusi (LKPD) secara berkelompok, yang berkaitan dengan materi Membaca dan Menulis Bilangan Cacah hingga 1.000.000. Hasil diskusi dipresentasikan oleh masing-masing kelompok untuk berbagi pengetahuan dan mengklarifikasi pemahaman mereka.

Penggunaan papan nilai tempat sebagai media pembelajaran menunjukkan keefektifan yang signifikan. Media ini membantu siswa memahami secara visual posisi dan nilai setiap digit dalam bilangan besar, menjadikan konsep yang abstrak lebih konkret dan mudah dipahami. Melalui permainan "Papan nilai tempat", siswa belajar dengan cara yang menyenangkan dan kompetitif, meningkatkan keterlibatan dan motivasi mereka. Kegiatan yang dirancang tidak hanya bermanfaat secara pendidikan tetapi juga menghibur, membangkitkan semangat belajar matematika siswa. Melalui permainan "Papan nilai tempat", siswa belajar dengan cara yang menyenangkan dan kompetitif, yang meningkatkan keterlibatan dan motivasi mereka. Diskusi kelompok dan presentasi membantu siswa untuk berbagi pengetahuan dan mengklarifikasi pemahaman mereka, sementara aktivitas lapangan menghubungkan pembelajaran dengan dunia nyata. Secara keseluruhan, penggunaan media pembelajaran papan nilai tempat dalam pembelajaran bilangan cacah hingga 1.000.000 terbukti efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa kelas 5 SD. Kegiatan yang dirancang tidak hanya mendidik tetapi juga menyenangkan, sehingga siswa lebih antusias dan termotivasi dalam belajar matematika.

KESIMPULAN

Penelitian ini menunjukkan bahwa media pembelajaran papan nilai tempat efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa kelas 5 SD terhadap bilangan cacah hingga 1.000.000. Penggunaan media ini tidak hanya memperkuat konsep nilai tempat, tetapi juga meningkatkan minat dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Meskipun ada beberapa kendala seperti kebutuhan waktu untuk persiapan dan penyesuaian metode pengajaran, manfaat yang diperoleh sangat signifikan. Disarankan agar media ini diintegrasikan dalam kurikulum matematika sekolah dasar untuk meningkatkan kualitas pendidikan.

Untuk pembaca dan peneliti selanjutnya, disarankan untuk mengintegrasikan media pembelajaran papan nilai tempat dalam kurikulum matematika sekolah dasar untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap bilangan cacah. Penelitian lanjutan juga penting untuk mengembangkan dan menyempurnakan media pembelajaran ini, termasuk kemungkinan digitalisasi dan fitur interaktif yang lebih menarik. Evaluasi berkelanjutan terhadap efektivitas media di berbagai konteks diperlukan untuk menyesuaikan pendekatan sesuai kebutuhan siswa. Menggunakan teknologi modern seperti aplikasi edukatif dapat melengkapi pengalaman belajar, dan melibatkan psikolog pendidikan dapat memastikan pendekatan yang sesuai dengan perkembangan kognitif dan psikologis siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Janah, F. N. M., Nuroso, H., & Isnuryantono, E. (2023). *Penggunaan Aplikasi Canva dalam Media Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar*.
- Ningsih, S. K., Amaliyah, A., Rini, C. P., Tangerang, U. M., & Tangerang, K. (2022). *Analisis kesulitan belajar matematika pada siswa kelas ii sekolah dasar*. 44–48. <https://doi.org/10.47353/bj.v2i1.48>
- Nur Ainun, Jalaluddin, Zakaria, Khairul Asri, Cut Nurul Fahmi, Indah Suryawati, Irwan, Azwir, Sri Ismulyati, Edi Azwar, Yenni Agustina, Muhammad Azzarkasyi, Eli Nurliza, Septhia Irmada, Mukhtasar, & Dedi Sufriadi. (2023). PEMBELAJARAN LITERASI MATEMATIS BERORIENTASI KURIKULUM MBKM MELALUI BAKTI SOSIAL DAN PERLOMBAAN TINGKAT DASAR. *Jurnal Akselerasi Merdeka Belajar Dalam Pengabdian Orientasi Masyarakat*

- (AMPOEN): *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(2), 37–43.
<https://doi.org/10.32672/ampoen.v1i2.584>
- Rohmawati, D., Bahtiar, R. S., & Dayat, T. (2020). *EFEKTIVITAS PENGGUNAAN MEDIA PAPAN WAKTU PADA SEKOLAH DASAR* Pendidikan merupakan suatu kegiatan untuk mengembangkan potensi yang dimiliki manusia melalui kegiatan pembelajaran . Setiap manusia memiliki hak untuk mendapatkan pendidikan yang layak . Melalui. 3(1), 14–23.
- Taufikurrahman, & Nurhaswinda. (2021). *Penggunaan Media Pembelajaran Papan Pecahan untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Matematika Pada Siswa Sekolah Dasar*. 3.