

## Implementasi Kantong Nilai Angka 1000 sebagai Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Minat Belajar Matematika Peserta Didik Kelas 3 di SD Negeri Gurawan Surakarta

Melindha Puri Nur Wahyuni<sup>1</sup>, Chindy Yogawa<sup>2</sup>, Heni Gatiningtyas<sup>3</sup>, Karsono<sup>4</sup>

<sup>1,2,4</sup>Universitas Sebelas Maret, <sup>3</sup>SD Negeri Gurawan  
melindaputri089@gmail.com

---

### Article History

accepted 1/10/2024

approved 1/11/2024

published 30/12/2024

---

### Abstract

*This research aims to further explore the implementation of the 1000 value bag as a learning medium to increase students' interest in learning in mathematics, especially in class 3 of Gurawan State Elementary School, Surakarta. The research method used was classroom action research (PTK) which was carried out in 2 cycles using observation, questionnaires and learning outcomes tests. Based on the classroom action research that was carried out by the researcher in cycle 1 there was no increase, whereas in cycle 2 there was an increase. The implication based on the findings is that the use of 1000 value bag media can increase students' interest in learning.*

**Keywords:** *interest in learning, bag of numbers 1000, whole numbers*

### Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi lebih lanjut mengenai implementasi kantong nilai angka 1000 sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan minat belajar peserta didik pada mata pelajaran matematika khususnya di kelas 3 SD Negeri Gurawan Surakarta. Metode penelitian yang digunakan yaitu penelitian tindakan kelas (PTK) yang dilakukan dalam 2 siklus dengan observasi, angket dan tes hasil belajar. Berdasarkan penelitian tindakan kelas yang telah dilaksanakan oleh peneliti pada tahap siklus 1 tidak mengalami peningkatan sedangkan pada siklus 2 mengalami peningkatan. Implikasi berdasarkan hasil temuan adalah penggunaan media kantong nilai angka 1000 dapat meningkatkan minat belajar peserta didik.

**Kata kunci:** *minat belajar, kantong nilai angka 1000, bilangan cacah*

---

Social, Humanities, and Education Studies (SHES): Conference Series  
<https://jurnal.uns.ac.id/shes>

p-ISSN 2620-9284  
e-ISSN 2620-9292



This work is licensed under a Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License.

## PENDAHULUAN

Pelajaran matematika di sekolah dasar memiliki peran yang sangat krusial dalam membangun pondasi pemahaman peserta didik terhadap konsep-konsep dasar yang akan mempengaruhi kemampuan berpikir logis dan analitis dari peserta didik di jenjang pendidikan berikutnya. Salah satu konsep yang diajarkan pada jenjang sekolah dasar yaitu yaitu bilangan cacah di mana peserta didik belajar memahami posisi angka dalam bilangan yang mewakili nilai tertentu seperti satuan, puluhan, ratusan, dan ribuan. Konsep bilangan cacah ini merupakan dasar dari kemampuan aritmatika dan operasi matematika yang lebih kompleks. Namun, pada kenyataannya banyak sekali peserta didik di kelas 3 SD yang masih mengalami kesulitan dalam memahami konsep ini. Berdasarkan observasi selama kegiatan belajar mengajar di SD Negeri Gurawan Surakarta banyak ditemukan bahwa minat belajar peserta didik dalam materi bilangan cacah sampai 1000 masih tergolong rendah yang berimplikasi pada rendahnya pemahaman yang dimiliki oleh peserta didik tersebut. Hal ini sejalan dengan temuan dari penelitian sebelumnya yang menyatakan bahwa kurangnya minat belajar dari peserta didik dapat berdampak negatif pada prestasi akademik dari peserta didik tersebut. (Nurhadi, 2022)

Minat belajar adalah faktor kunci dalam keberhasilan proses pembelajaran yang di mana peserta didik yang memiliki minat belajar tinggi cenderung lebih termotivasi untuk aktif dalam kegiatan belajar sehingga berdampak baik pada hasil belajar mereka. (Sukmaningrum, 2021). Di satu sisi peserta didik yang memiliki minat belajar yang rendah cenderung kurang berpartisipasi dalam proses pembelajaran dan menghadapi berbagai kesulitan dalam memahami materi yang disampaikan oleh guru. Oleh sebab itu, salah satu tantangan utama yang dihadapi oleh kita sebagai guru yaitu bagaimana meningkatkan minat belajar peserta didik dalam pembelajaran matematika khususnya dalam memahami konsep-konsep dasar seperti bilangan cacah sampai 1000 pada kelas 3 ini.

Dalam konteks pembelajaran di SD Negeri Gurawan Surakarta, salah satu upaya yang dapat dilakukan untuk meningkatkan minat belajar peserta didik adalah Melalui penggunaan media pembelajaran yang menarik dan interaktif. Penggunaan media pembelajaran yang tepat dapat membantu memfasilitasi pemahaman peserta didik terhadap materi yang diajarkan dan juga meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam kegiatan pembelajaran. Penelitian yang dilakukan oleh (Rahmawati, 2020) menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran yang inovatif seperti alat peraga dan permainan edukatif dapat berdampak yang signifikan terhadap peningkatan minat belajar dari peserta didik di mata pelajaran matematika.

Salah satu media yang dapat digunakan dalam pembelajaran matematika materi pokok bilangan cacah sampai 1000 adalah kantong nilai angka 1000. Alat peraga ini merupakan alat bantu pembelajaran yang dirancang oleh guru untuk membantu peserta didik memahami konsep dan nilai tempat bilangan cacah sampai 1000 dengan cara yang lebih konkret dan dapat mudah dipahami. Melalui penggunaan kantong-kantong yang merepresentasikan satuan, puluhan, ratusan, dan ribuan peserta didik dapat belajar mengelompokkan angka-angka sesuai dengan posisi dan nilainya sehingga memudahkan peserta didik dalam memahami konsep yang abstrak. Media ini tidak hanya membuat pembelajaran asik namun juga memungkinkan peserta didik untuk belajar melalui aktivitas langsung atau hand on learning yang dapat diyakini untuk meningkatkan pemahaman mereka terhadap materi yang diajarkan. (Handayani, 2023)

Dalam implementasi kantong nilai angka 1000 di kelas 3 SD Negeri Gurawan Surakarta ini telah memberikan dampak positif terhadap minat belajar peserta didik peserta didik dengan menggunakan media ini menunjukkan bahwa adanya peningkatan partisipasi dalam kegiatan pembelajaran dan peserta didik juga lebih antusias saat berinteraksi dengan menggunakan media tersebut. Selain itu pada proses pembelajaran juga menjadi lebih interaktif yang dimana peserta didik tidak hanya mendengarkan penjelasan dari guru saja namun juga peserta aktif dalam memanipulasi angka-angka menggunakan media ajar kantong nilai angka 1000 ini. Pendekatan ini juga sejalan dengan prinsip pembelajaran berbasis konstruktivisme yang di mana peserta didik diberikan kesempatan langsung untuk membangun pemahaman mereka

melalui pengalaman langsung dan penduduk juga terlibat aktif dalam kegiatan pembelajaran tersebut. (Suyanto, 2021)

Namun meskipun media pembelajaran seperti kantong nilai angka 1000 ini telah terbukti efektif dalam meningkatkan minat belajar peserta didik terhadap dengan cacah sampai 1000 penggunaannya masih perlu dilakukan evaluasi lebih lanjut lagi untuk memastikan bahwa media tersebut dapat digunakan secara optimal dalam berbagai situasi dan kondisi saat kegiatan pembelajaran berlangsung. Selain itu diperlukan juga upaya untuk mengintegrasikan media ini dengan strategi pembelajaran lain contohnya seperti pembelajaran kooperatif serta diskusi kelompok yang berguna untuk meningkatkan interaksi antar peserta didik agar pemahaman peserta didik Lebih memahami materi yang diajarkan. (Hasanah, 2020)

Penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi lebih lanjut mengenai implementasi kantong nilai angka 1000 sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan minat belajar peserta didik pada mata pelajaran matematika khususnya di kelas 3 SD Negeri Gurawan Surakarta. Penelitian ini akan berfokus pada analisis dampak penggunaan media ini terhadap minat belajar peserta didik dan pemahaman mereka terhadap konsep bilangan cacah sampai 1000. Dengan demikian, hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan dampak dan kontribusi yang baik untuk pengembangan metode dan media pembelajaran yang lebih efektif mendukung pembelajaran matematika di sekolah dasar khususnya SD Negeri Gurawan Surakarta.

## METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian tindakan kelas (PTK) dilaksanakan dalam dua siklus yang terdiri dari empat tahapan yaitu perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan juga refleksi. Pada tahap perencanaan, peneliti menyusun modul ajar dengan memanfaatkan media kantong nilai angka 1000. Tahap pelaksanaan tindakan dilakukan dengan mengimplementasi model ajar tersebut di dalam kelas yaitu kelas 3 SD Negeri Gurawan Surakarta.

Data dikumpulkan melalui observasi, angket dan juga tes hasil belajar. Observasi dilakukan untuk mengamati partisipasi dan juga minat belajar dari peserta didik selama kegiatan pembelajaran berlangsung. Angket diberikan kepada peserta didik untuk mengetahui persepsi mereka terhadap penggunaan media kantong nilai angka 1000 ini. Angket minat belajar siswa berupa data kualitatif kemudian akan dianalisis data. Data yang telah dihitung kemudian di presentase, dengan demikian dapat diketahui peningkatan yang dicapai. Hasil analisis disajikan secara deskriptif untuk menghitung angket minat belajar siswa secara klasikal dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

**Tabel 1. Kriteria penilaian minat belajar peserta didik**

Nilai Rata-Rata	Kriteria penilaian
90%-100%	Sangat minat
80%-89%	Minat
60%-79%	Cukup minat
0%-59%	Kurang minat

Dalam hal ini penelitian menggunakan analisis statistik deskriptif yaitu dengan mencari nilai peserta didik, nilai rata-rata kelas dan persentase ketuntasan kelas berdasarkan KKM (Sariyyah, 2021). Hasil skor yang diperoleh peserta didik dalam tes menulis diubah dalam bentuk nilai agar lebih mudah dalam menganalisis. Sedangkan untuk tes hasil belajar digunakan untuk mengukur sejauh mana peningkatan dari pemahaman peserta didik terhadap konsep bilangan cacah sampai 1000. Data yang diperoleh lalu dianalisis secara deskriptif kualitatif. Hasil analisis digunakan untuk mengevaluasi keberhasilan tindakan dan juga menentukan langkah perbaikan pada siklus berikutnya.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Hasil

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media kantong nilai angka 1000 dalam pembelajaran, apabila dioptimalkan dengan metode yang tepat dan sesuai prosedur, dapat menciptakan proses pembelajaran yang lebih menarik, interaktif, serta memberikan peserta didik pengalaman belajar yang lebih konkret. Selain itu, media ini mampu meningkatkan minat dan motivasi belajar, serta menghadirkan materi pembelajaran sesuai dengan kondisi aslinya. Azhar Arsyad (2019) menjelaskan tentang pentingnya penggunaan media dalam pembelajaran dan bagaimana media seperti alat peraga kantong nilai dapat membuat pembelajaran lebih konkret dan menarik bagi peserta didik.

Pedoman angket mencakup 4 kriteria dan skor angket menggunakan skala Likert 1-4 sesuai Tabel berikut ini

**Tabel 2. Pedoman angket mencakup 4 kriteria dan skor angket menggunakan skala Likert 1-4 sesuai Tabel berikut ini**

No	Kriteria angket	Skor	
		Positif	Negatif
1	Sangat tidak setuju (STS)	4	1
2	Tidak setuju (TS)	3	2
3	Setuju(S)	2	3
4	Sangat setuju (ST)	1	4

Hasil adalah bagian utama dari artikel ilmiah yang mencakup hasil akhir tanpa menyertakan proses analisis data serta hasil dari pengujian hipotesis. Hasil tersebut dapat disajikan dalam bentuk tabel atau grafik untuk memperjelas penjelasan secara verbal. Sementara itu, pembahasan adalah komponen paling penting dari keseluruhan artikel ilmiah. Tujuan dari pembahasan ini adalah untuk: menjawab pertanyaan penelitian, menafsirkan hasil yang ditemukan, mengintegrasikan temuan dari penelitian ke dalam pengetahuan yang sudah ada, serta mengembangkan teori baru atau memodifikasi teori yang sudah ada.

Siklus I terdiri dari satu pertemuan yang dilaksanakan pada Rabu, 21 Agustus 2024. Pada siklus ini, proses pembelajaran menggunakan media presentasi (PPT) dan alat peraga kantong nilai. Sebelum memulai siklus I, peneliti mempersiapkan beberapa komponen yang diperlukan, antara lain: menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) yang mencakup tiga tahapan, yaitu kegiatan awal, kegiatan inti, dan kegiatan penutup. Peneliti juga menyiapkan alat peraga kantong nilai, stik *ice cream*, laptop, infocus, dan speaker untuk menampilkan video pembelajaran. Selain itu, tim observer dibentuk dari dua teman peneliti yang akan mengamati proses pembelajaran. Lembar observasi aktivitas siswa dan guru disiapkan untuk diisi oleh tim observer, serta angket minat belajar siswa yang akan diisi oleh siswa sendiri di akhir pembelajaran.

Pertemuan pertama dilaksanakan dari pukul 07.30 hingga 09.15, dengan indikator pencapaian bahwa peserta didik dapat mengevaluasi nilai tempat menggunakan kantong nilai dengan benar. Kegiatan awal berlangsung selama 10 menit, dimulai dengan membaca doa dan mengabsen peserta didik. Setelah absensi, peserta didik berjumlah 11 orang. Guru kemudian menyampaikan tujuan pembelajaran, yaitu peserta didik dapat mengevaluasi nilai tempat mulai dari ribuan, ratusan, puluhan, dan satuan dengan menggunakan kantong nilai tempat secara tepat. Selain itu, peserta didik diharapkan dapat menguraikan nilai tempat ribuan, ratusan, puluhan, dan satuan melalui diskusi kelompok dengan akurat. Kegiatan inti berlangsung selama 55 menit, di mana alat peraga kantong nilai dan PPT ditampilkan untuk memperjelas pemahaman peserta didik mengenai nilai tempat dan fungsinya. Setelah penayangan, peserta didik diminta menjawab pertanyaan yang diberikan guru. Selanjutnya, guru membagikan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) untuk dikerjakan peserta didik. Sebagai penguatan, setelah menjawab pertanyaan, guru meminta beberapa peserta didik

untuk membacakan pertanyaan dan jawaban dari kertas yang mereka terima di depan kelas. Kegiatan akhir dilaksanakan selama 10 menit, di mana guru dan peserta didik bersama-sama menyimpulkan materi yang telah dipelajari mengenai alat peraga kantong nilai. Guru kemudian membagikan angket untuk diisi peserta didik.

Meskipun seluruh rangkaian penelitian pada siklus I telah dilaksanakan, masih terdapat beberapa kekurangan yang perlu diperbaiki pada siklus selanjutnya, terutama terkait aktivitas guru dalam menggali pengetahuan awal peserta didik mengenai materi pembelajaran, agar guru tidak terlalu banyak menjelaskan tentang materi yang akan dipelajari.

**Tabel 3. Hasil minat belajar siswa siklus I**

No	Nilai	Kriteria	F	Presentase
1	81-100	Tinggi	2	18,18%
2	61-80	Sedang	6	54,55%
3	41-60	Rendah	3	27,27%
4	21-40	Sangat rendah	0	0
<b>Jumlah</b>			11	100%

Siklus II pada pertemuan yang kedua dilaksanakan pada Selasa, 27 Agustus 2024. Pada siklus ini, proses pembelajaran menggunakan media alat peraga kantong untuk mengevaluasi peningkatan minat belajar peserta didik. Pertemuan dilaksanakan dari pukul 09.30 hingga 11.20. Dalam kegiatan awal yang berlangsung selama 10 menit, diawali dengan membaca doa dan mengabsen peserta didik. Setelah absensi, semua peserta didik hadir. Guru kemudian menyampaikan tujuan pembelajaran, yaitu: peserta didik diharapkan mampu membandingkan bilangan cacah hingga 1.000 menggunakan simbol lebih besar dari (>) dan lebih kecil dari (<), serta mengurutkan bilangan baik dari yang terkecil maupun yang terbesar melalui diskusi kelompok dengan benar. Selain itu, peserta didik juga diharapkan mampu menyusun bilangan cacah hingga 1.000 dari yang terkecil ke yang terbesar dan sebaliknya dengan menggunakan kantong nilai tempat secara akurat. Kegiatan inti dilaksanakan selama 55 menit, di mana peserta didik dibagi menjadi tiga kelompok untuk melakukan diskusi dan praktik. Selama kegiatan inti, peserta didik berkolaborasi dalam kelompok untuk membandingkan dan mengurutkan bilangan cacah, serta menggunakan kantong nilai untuk memfasilitasi pembelajaran mereka. Kegiatan akhir dilaksanakan selama 10 menit. Dalam kegiatan ini, guru bersama peserta didik melakukan peninjauan kembali mengenai cara membandingkan dan mengurutkan bilangan cacah hingga 1.000 yang telah dipraktikkan menggunakan kantong nilai. Setelah itu, guru menginstruksikan peserta didik untuk mengisi angket yang telah dibagikan untuk menilai minat dan pemahaman mereka terhadap materi yang telah diajarkan.

**Tabel 4. Hasil minat belajar siswa siklus II**

No	Nilai	Kriteria	F	Presentase
1	81-100	Tinggi	9	81,82%
2	61-80	Sedang	2	18,18%
3	41-60	Rendah	0	0
4	21-40	Sangat rendah	0	0
<b>Jumlah</b>			11	100%

## Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan minat belajar peserta didik setelah penerapan media kantong nilai angka 1000. Pada Siklus I, sebagian besar peserta didik memiliki minat belajar dalam kategori sedang, sedangkan pada Siklus II, jumlah peserta didik

dengan minat tinggi meningkat secara signifikan. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media alat peraga yang tepat dapat memberikan dampak positif terhadap proses pembelajaran.

Media kantong nilai membantu peserta didik memahami konsep nilai tempat dengan lebih konkret dan interaktif, sesuai dengan yang diungkapkan oleh Azhar Arsyad (2019) bahwa penggunaan media dalam pembelajaran dapat membuat proses belajar lebih menarik. Penggunaan alat peraga ini juga sesuai dengan hasil observasi yang menunjukkan bahwa aktivitas peserta didik lebih aktif dan terlibat dalam diskusi kelompok, serta lebih percaya diri dalam menjawab pertanyaan.

Keberhasilan ini juga didukung oleh penguatan yang diberikan oleh guru, yang melibatkan peserta didik dalam proses belajar secara aktif, mendorong mereka untuk berdiskusi, dan memberikan kesempatan untuk bertanya. Meskipun demikian, perlu diperhatikan bahwa dalam siklus berikutnya, guru perlu lebih fokus dalam menggali pengetahuan awal peserta didik agar tidak terlalu banyak menjelaskan materi, melainkan lebih kepada mendorong peserta didik untuk menemukan sendiri dan berkolaborasi dengan teman-temannya.

### SIMPULAN

Berdasarkan hasil dan pembahasan yang telah dipaparkan, penggunaan media kantong nilai angka 1000 dalam pembelajaran matematika kelas 3 SD Negeri Gurawan Surakarta terbukti efektif dalam meningkatkan minat belajar peserta didik. Media ini memberikan pengalaman belajar yang konkret dan menarik, sehingga memotivasi peserta didik untuk lebih aktif dalam proses belajar mengajar. Implementasi media ini, jika dikombinasikan dengan metode pengajaran yang interaktif seperti diskusi kelompok, dapat lebih memaksimalkan hasil belajar peserta didik. Peningkatan minat belajar dari Siklus I ke Siklus II menunjukkan bahwa perbaikan dalam penyampaian materi dan penggunaan media yang tepat dapat memberikan hasil yang signifikan terhadap kualitas pembelajaran.

### DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, Azhar. (2019). *Media Pembelajaran*. Jakarta: RajaGrafindo Persada.
- Handayani, A. (2023). Penggunaan Media Pembelajaran Inovatif untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Nilai Tempat. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 45-57.
- Hasanah, N. (2020). Pengaruh Diskusi Kelompok Terhadap Prestasi Belajar Matematika. *Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 112-120.
- Nurhadi. (2022). Hubungan Minat Belajar dengan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Matematika. *Jurnal Penelitian Pendidikan Dasar*, 120-132.
- Rahmawati, D. (2020). Penggunaan Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Minat Belajar Matematika Siswa. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 30-38.
- Sukmaningrum, A. (2021). Minat Belajar Siswa dan Pengaruhnya Terhadap Prestasi Belajar Matematika. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 90-99.
- Suyanto, W. (2021). Penerapan Teori Konstruktivisme dalam Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 67-75.