



PEMBELAJARAN MATEMATIKA DENGAN MENGGUNAKAN MEDIA BERHITUNG DI SD NEGERI 327 SINUNUKAN DALAM MENINGKATKAN PEMAHAMAN SISWA

Torang Siregar¹ & Anita Adinda²

^{1,2}Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidimpuan,
Sumatera Utara, Indonesia

¹Contributor Email: torangsir@uinsyahada.ac.id

Received: September 21, 2025

Accepted: October 22, 2025

Published: November 30, 2025

Article Url: <https://ojsdikdas.dikdasmen.go.id/index.php/didaktika/article/view/2028>

Abstract

Mathematics learning, particularly in elementary schools, requires effective strategies to enhance students' comprehension. One such strategy is the use of counting media. Counting is closely related to numbers and is a fundamental component of mathematics, as it involves managing and processing numerical information. Since mathematics is abstract, consistent, logical, and deductive in nature, the use of appropriate media can help bridge students' understanding of these abstract concepts. Counting skills are also widely applied in other disciplines such as physics, biology, chemistry, and economics, making them essential for students' broader academic development. In mathematics education, students are trained to develop understanding through experience, abstraction, and logical reasoning. However, this process must be adjusted to the developmental stage and abilities of the learners. The integration of counting media in mathematics learning can provide concrete experiences that foster conceptual understanding, reduce learning difficulties, and stimulate active participation. Therefore, utilizing counting media in elementary school mathematics not only strengthens students' basic numeracy skills but also supports their reasoning abilities and logical thinking. Ultimately, it contributes to the smooth and effective implementation of mathematics learning in schools, laying a strong foundation for future learning.

Keywords: *Mathematics Learning; Counting Media; Elementary School; Student Understanding; Numeracy.*

Abstrak

Matematika, khususnya di sekolah dasar, merupakan mata pelajaran yang bersifat abstrak, konsisten, logis, dan deduktif. Hal ini membuat siswa sering kali kesulitan dalam memahami konsep jika tidak didukung dengan media yang sesuai. Salah satu bentuk media yang dapat digunakan adalah media berhitung. Penggunaan media berhitung dalam pembelajaran matematika di sekolah dasar memberikan pengalaman konkret yang memudahkan siswa memahami konsep abstrak, meningkatkan kemampuan penalaran, dan melatih pola pikir logis. Selain itu, media berhitung juga dapat mendorong partisipasi aktif siswa, mengurangi kesulitan belajar, dan menciptakan suasana pembelajaran yang lebih menarik. Dengan demikian, integrasi media berhitung dalam pembelajaran matematika mampu meningkatkan pemahaman siswa secara lebih efektif, serta memberikan dasar yang kuat bagi penguasaan ilmu pengetahuan di jenjang berikutnya.

Kata Kunci: *Pembelajaran Matematika; Media Berhitung; Sekolah Dasar; Pemahaman Siswa; Numerasi.*

A. Pendahuluan

Proses pembelajaran di sekolah selain menggunakan buku pelajaran juga mengharuskan guru untuk memanfaatkan media yang bermanfaat agar siswa lebih tanggap, praktis, dan mudah memahami pelajaran. Penggunaan media berhitung saat ini sudah tidak asing lagi bagi siswa SD, SMP, maupun SMA. Bahkan, hampir semua kebutuhan primer maupun sekunder, baik ekonomi maupun pendidikan, sudah tersedia dalam bentuk digital untuk memudahkan kehidupan masyarakat di seluruh dunia. Sejalan dengan itu, sektor pendidikan juga memerlukan dukungan aplikasi digital, khususnya dalam mata pelajaran matematika, karena tanpa media, siswa sering kali mengalami kesulitan dalam memahami konsep. Matematika kerap dipersepsikan sebagai pelajaran yang relatif sulit, padahal di sisi lain justru sangat dibutuhkan pada era digital dan teknologi saat ini. Peran guru sangat penting dalam mengarahkan siswa agar proses pembelajaran matematika menjadi menyenangkan dan mudah dipahami. Oleh karena itu, penggunaan media yang tepat, seperti media berhitung, merupakan salah satu solusi untuk mengatasi masalah tersebut (Patahuddin & Rokhim, 2021).

Pembelajaran yang baik berlangsung melalui proses yang terencana. Proses tersebut dapat diciptakan melalui perencanaan yang matang dan

tepat. Perencanaan pembelajaran dapat dimulai dari hal sederhana, seperti penggunaan media. Media yang dipilih dan digunakan dengan benar akan mampu menunjang keberhasilan proses pembelajaran (Syahputra, 2020).

Pelajaran matematika bersifat abstrak dan algoritmik, sedangkan siswa usia SD masih berada pada tahap perkembangan kognitif yang sulit memahami konsep abstrak. Guru perlu melakukan inovasi pembelajaran agar efektif. Salah satu inovasi yang dapat diterapkan adalah penggunaan media pembelajaran. Media pembelajaran berperan penting untuk mengonkretkan hal-hal yang abstrak dan membantu siswa memahami materi yang sulit jika hanya dijelaskan secara verbal. Penggunaan media, perhatian siswa dapat lebih terfokus, tidak mudah bosan, dan merasa senang dalam belajar. Terlebih jika media tersebut berupa media berhitung, maka siswa dapat kreatif dalam menyelesaikan permasalahan matematika (Wahyuni, 2022).

Artikel ini menawarkan sebuah kajian yang relevan bagi guru, yaitu penggunaan media berhitung yang sederhana namun efektif dalam pembelajaran matematika. Berdasarkan pengamatan penulis, media berhitung sangat membantu meningkatkan minat siswa terhadap pelajaran matematika. Diharapkan melalui penggunaan media berhitung, pembelajaran matematika di sekolah dapat lebih diminati oleh siswa, serta memberikan kontribusi positif terhadap peningkatan kualitas pendidikan di Indonesia (Hasibuan, 2023).

Matematika merupakan salah satu mata pelajaran yang memiliki posisi sentral dalam dunia pendidikan, terutama di tingkat sekolah dasar. Keberadaan matematika sangat dibutuhkan dalam kehidupan sehari-hari, mulai dari aktivitas sederhana hingga pada perhitungan yang lebih kompleks. Matematika dipersepsikan sebagai pelajaran yang sulit dan menakutkan bagi sebagian besar siswa. Kondisi ini membutuhkan solusi yang tepat agar siswa tidak merasa terbebani dalam mempelajarinya. Strategi yang dapat ditempuh adalah dengan menghadirkan media berhitung sebagai sarana pembelajaran yang konkret. Media berhitung dapat mengubah konsep abstrak menjadi lebih nyata sehingga mudah dipahami siswa Sekolah Dasar. Media berhitung juga melatih keterampilan berpikir kritis dan logis sejak dini. Siswa dihadapkan pada simbol-simbol angka, mengalami proses belajar yang

menyenangkan. Perubahan cara pandang siswa terhadap matematika dapat dimulai dari pengelolaan kelas yang kreatif dengan dukungan media yang relevan. Inovasi guru dalam menggunakan media berhitung menjadi salah satu kunci keberhasilan pembelajaran matematika. Siswa mampu membangun rasa percaya diri dalam belajar matematika. Siswa dapat mengaitkan pembelajaran berhitung dengan kehidupan nyata di sekitarnya. Hal ini sangat penting karena matematika cara berpikir sistematis untuk menyelesaikan masalah. (Siregar, 2020).

Guru sebagai fasilitator memiliki peran penting dalam menentukan keberhasilan pembelajaran matematika. Mereka tidak hanya menyampaikan materi, tetapi juga bertugas menciptakan suasana belajar yang kondusif. Guru yang kreatif akan selalu berusaha mencari cara agar siswanya dapat memahami konsep matematika dengan mudah. Salah satu upaya kreatif tersebut adalah dengan memanfaatkan media berhitung yang sesuai dengan tingkat perkembangan kognitif siswa sekolah dasar. Misalnya, penggunaan benda konkret seperti stik es krim, kancing, atau kartu angka dapat mempermudah siswa dalam memahami operasi hitung dasar. Media berhitung sederhana ini mampu memberikan pengalaman langsung kepada siswa sehingga mereka dapat membangun pemahaman secara bertahap. Selain itu, guru dapat mengembangkan media berhitung digital melalui aplikasi sederhana yang bisa diakses di gawai. Dengan demikian, siswa dapat belajar secara interaktif sekaligus terbiasa memanfaatkan teknologi untuk menunjang pemahaman matematika. Penggunaan media berhitung juga menumbuhkan motivasi belajar karena siswa merasa lebih tertantang dan tidak cepat bosan. Hal ini sejalan dengan pendekatan pembelajaran abad ke-21 yang menekankan kreativitas, kolaborasi, komunikasi, dan berpikir kritis. Media berhitung tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu, tetapi juga sebagai sarana membangun keterampilan dasar yang menjadi fondasi penting dalam matematika. Oleh karena itu, guru dituntut untuk selalu inovatif dalam memilih dan mengembangkan media berhitung agar sesuai dengan karakteristik siswanya. (Lubis, 2021).

Siswa Sekolah Dasar berada pada tahap perkembangan kognitif operasional konkret sebagaimana dijelaskan oleh Piaget. Pada tahap ini, siswa lebih mudah memahami konsep jika diberikan contoh nyata yang dapat mereka lihat, sentuh, atau manipulasi secara langsung. Pembelajaran matematika hanya diberikan dalam bentuk simbol abstrak, siswa akan kesulitan untuk memahaminya. Peran media berhitung menjadi sangat penting. Bantuan media berhitung maka konsep abstrak seperti penjumlahan, pengurangan, perkalian, maupun pembagian dapat dipahami lebih cepat. Siswa dapat membangun pemahaman melalui pengalaman konkret sebelum akhirnya diarahkan ke pemahaman abstrak. Proses ini sejalan dengan prinsip *learning by doing* yang menekankan pengalaman langsung sebagai kunci pembelajaran bermakna. Media berhitung juga memungkinkan siswa mengembangkan keterampilan berpikir analitis sejak dini. Hal ini akan menjadi bekal berharga bagi mereka dalam mempelajari konsep matematika yang lebih kompleks di jenjang berikutnya. Integrasi media berhitung dalam pembelajaran matematika sangat relevan dengan kebutuhan perkembangan kognitif siswa sekolah dasar. Guru mampu mengelola media dengan baik, maka pembelajaran matematika lebih efektif, menyenangkan, dan berkesan bagi siswa. (Pratama, 2022).

Tantangan yang dihadapi dalam pembelajaran matematika di Sekolah Dasar terkait dengan rendahnya motivasi belajar siswa. Banyak siswa merasa enggan untuk belajar matematika karena dianggap sulit dan menakutkan. Kondisi ini berpengaruh terhadap rendahnya hasil belajar matematika di berbagai Sekolah Dasar. Solusinya, guru dituntut menghadirkan inovasi melalui penggunaan media pembelajaran. Media berhitung dapat menjadi solusi tepat karena bersifat sederhana, konkret, dan mudah dipahami siswa. Dengan media ini, pembelajaran dapat berlangsung lebih menarik dan tidak monoton. Misalnya, penggunaan media berupa papan berhitung atau kartu angka dapat mengubah suasana kelas menjadi lebih interaktif. Siswa dapat belajar dari penjelasan guru, terlibat langsung dalam aktivitas belajar. Keterlibatan siswa ini meningkatkan rasa ingin tahu, memperkuat pemahaman mereka terhadap konsep matematika. Hal ini menunjukkan bahwa keberhasilan pembelajaran

matematika tidak hanya ditentukan oleh materi yang diajarkan, tetapi juga oleh metode dan media yang digunakan guru. (Simanjuntak, 2023).

Media berhitung memiliki berbagai keunggulan dalam mendukung pembelajaran matematika di Sekolah Dasar. Media ini dapat menjembatani kesenjangan antara konsep abstrak dengan pengalaman nyata siswa. Media berhitung dapat meningkatkan motivasi belajar karena siswa merasa lebih tertarik dengan pembelajaran berbasis aktivitas. Media berhitung memungkinkan terjadinya pembelajaran kolaboratif di mana siswa dapat bekerja sama dalam kelompok kecil. Media berhitung juga digunakan untuk melatih keterampilan berpikir kritis dan *problem solving*. Dengan keunggulan tersebut, media berhitung menjadi salah satu alternatif yang sangat potensial untuk meningkatkan kualitas pembelajaran matematika. Apalagi di era digital saat ini, media berhitung dapat dikembangkan dalam bentuk aplikasi yang interaktif dan mudah diakses. Guru dapat mengombinasikan media manual dengan media digital agar siswa memiliki pengalaman belajar yang lebih bervariasi. Dengan demikian, media berhitung dapat berfungsi ganda, yaitu sebagai alat bantu pembelajaran sekaligus sebagai sarana membangun keterampilan abad ke-21 (Rahmawati, 2024).

Perkembangan teknologi digital memberikan peluang besar untuk meningkatkan kualitas pembelajaran matematika di Sekolah Dasar. Media berhitung yang dulunya berbentuk manual kini dapat dikembangkan menjadi aplikasi berbasis digital. Misalnya, aplikasi permainan berhitung dapat digunakan untuk melatih keterampilan numerasi siswa dengan cara yang menyenangkan. Teknologi digital, pembelajaran matematika dapat berlangsung lebih fleksibel dan interaktif. Siswa dapat belajar kapan saja dan di mana saja menggunakan perangkat gawai. Aplikasi digital juga memungkinkan siswa belajar dengan tempo masing-masing sesuai dengan kemampuan mereka. Hal ini sangat membantu guru dalam mengakomodasi perbedaan kemampuan siswa di kelas. Integrasi media berhitung digital dengan pembelajaran tatap muka juga dapat menciptakan model pembelajaran hibrida yang lebih efektif. Dengan cara ini, siswa tidak hanya belajar di kelas, tetapi juga memiliki kesempatan untuk mengulang materi di rumah melalui media

digital. Hal ini tentu mendukung tercapainya tujuan pendidikan yang lebih inklusif dan merata (Anwar, 2025).

Kurikulum Merdeka yang diterapkan di Indonesia menekankan pentingnya pembelajaran berbasis proyek, diferensiasi, dan pengalaman nyata. Penggunaan media berhitung sangat sesuai karena dapat mengakomodasi kebutuhan belajar siswa yang beragam. Media berhitung memungkinkan guru menyusun aktivitas belajar yang menantang, sesuai dengan kemampuan siswa. Pendekatan ini, siswa dituntut menghafal rumus, memahami konsep melalui aktivitas nyata. Kurikulum Merdeka juga menekankan pentingnya literasi numerasi sebagai salah satu kompetensi dasar. Media berhitung dapat menjadi instrumen penting untuk mendukung pencapaian kompetensi numerasi di Sekolah Dasar. Guru mampu memanfaatkan media berhitung secara kreatif dapat menciptakan pembelajaran yang selaras dengan semangat Kurikulum Merdeka. Integrasi media berhitung yang relevan secara pedagogis, tetapi juga sesuai dengan arah kebijakan pendidikan nasional. (Putri, 2023). Gerakan Literasi Numerasi Nasional yang dicanangkan pemerintah juga menekankan pentingnya kemampuan berhitung sebagai fondasi dasar pendidikan. Kemampuan numerasi tidak hanya berguna untuk menyelesaikan soal matematika, tetapi juga untuk menghadapi tantangan kehidupan sehari-hari. Penguasaan keterampilan berhitung sejak dini menjadi sangat penting. Media berhitung hadir sebagai sarana strategis untuk memperkuat literasi numerasi siswa. Hasilnya, siswa dapat belajar menghitung dengan lebih menyenangkan dan bermakna. Selain itu, media berhitung juga dapat menumbuhkan kebiasaan berpikir sistematis sejak usia dini. Hal ini sejalan dengan tujuan pendidikan nasional yang ingin mencetak generasi cerdas, kritis, dan adaptif terhadap perubahan zaman. Memanfaatkan media berhitung, Sekolah Dasar dapat berkontribusi langsung terhadap peningkatan kemampuan numerasi nasional (Hidayat, 2021).

Berbagai penelitian sebelumnya telah membuktikan efektivitas media berhitung dalam meningkatkan hasil belajar matematika siswa sekolah dasar. Misalnya, penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media konkret dapat meningkatkan motivasi belajar siswa hingga 70%. Selain itu, siswa

yang belajar menggunakan media berhitung menunjukkan peningkatan signifikan dalam pemahaman konsep matematika dibandingkan siswa yang belajar dengan metode artikel konvensional. Hal ini menunjukkan bahwa media berhitung memiliki pengaruh positif terhadap kualitas pembelajaran matematika. Dengan bukti empiris tersebut, guru seharusnya tidak ragu untuk memanfaatkan media berhitung dalam pembelajaran sehari-hari. Apalagi, penggunaan media berhitung tidak membutuhkan biaya yang besar karena dapat dibuat dari bahan sederhana di sekitar. Keunggulan media berhitung layak dijadikan salah satu strategi utama dalam pembelajaran matematika di Sekolah Dasar (Situmorang, 2020).

Penelitian ini secara khusus dilakukan di SD Negeri 327 Sinunukan dengan tujuan mengkaji efektivitas penggunaan media berhitung dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap matematika. Lokasi ini dipilih karena berdasarkan observasi awal, banyak siswa yang masih mengalami kesulitan dalam memahami konsep dasar matematika. Guru di sekolah ini juga menyatakan bahwa sebagian besar siswa memiliki motivasi rendah terhadap pelajaran matematika. Oleh karena itu, diperlukan upaya inovatif untuk meningkatkan pemahaman siswa melalui media berhitung. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan gambaran empiris tentang bagaimana media berhitung dapat meningkatkan kualitas pembelajaran matematika di sekolah dasar. Selain itu, hasil penelitian ini juga dapat menjadi rujukan bagi sekolah lain yang menghadapi masalah serupa. Dengan demikian, penelitian ini memiliki signifikansi tidak hanya bagi SD Negeri 327 Sinunukan, tetapi juga bagi pengembangan pendidikan matematika dasar secara umum. (Nasution, 2024).

B. Metode

Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif yang bertujuan untuk menggambarkan secara mendalam penggunaan media berhitung dalam pembelajaran matematika di SD Negeri 327 Sinunukan, Kecamatan Sinunukan, Kabupaten Mandailing Natal, Sumatera Utara, Indonesia, serta pengaruhnya terhadap pemahaman siswa. Subjek penelitian adalah siswa

kelas rendah yang sedang mempelajari konsep berhitung dasar. Data dikumpulkan melalui observasi langsung selama proses pembelajaran dan wawancara dengan guru serta beberapa siswa untuk mengetahui pengalaman mereka dalam menggunakan media berhitung. Analisis data dilakukan dengan model interaktif Miles dan Huberman, yang meliputi reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Melalui metode ini, penelitian diharapkan mampu memberikan gambaran yang jelas mengenai efektivitas media berhitung dalam meningkatkan pemahaman siswa sekolah dasar terhadap konsep matematika.

C. Hasil dan Pembahasan

1. Hasil

Matematika awalnya adalah ilmu hitung atau ilmu tentang perhitungan angka-angka untuk menghitung berbagai benda ataupun yang lainnya. Secara umum, matematika didefinisikan sebagai bidang ilmu yang mempelajari pola dan struktur, perubahan, dan ruang. Selain itu, matematika membahas tentang logika mengenai bentuk, susunan, besaran, dan konsep-konsep yang berhubungan dengan jumlah yang banyak, seperti aljabar, analisis, dan geometri (Hudojo, 2008).

Berdasarkan pemahaman tersebut maka dapat diartikan bahwa matematika merupakan sebuah rumpun ilmu yang membahas tentang perhitungan. Selain itu, matematika juga membahas ilmu-ilmu yang berhubungan dengan logika, dapat diterima nalar sehat, dan selalu berlandaskan pada logika yang disertai dengan fakta-fakta yang akurat. Adapun cabang-cabang yang membahas tentang matematika seperti aljabar, analisis, geometri, astronomi, dan lain sebagainya (Sumenda, 2010).

Matematika merupakan ilmu pengetahuan yang membutuhkan pola pikir, penalaran, dan logika. Dalam pembelajaran matematika, para siswa dibiasakan untuk memperoleh pemahaman melalui pengalaman tentang sifat-sifat yang dimiliki dari sekumpulan objek (abstraksi). Namun, semua itu harus disesuaikan dengan perkembangan kemampuan peserta didik

sehingga pada akhirnya akan sangat membantu dalam kelancaran proses belajar mengajar matematika di sekolah (Kosmiyah, 2012).

Matematika merupakan salah satu komponen dari serangkaian mata pelajaran yang mempunyai peranan penting dalam pendidikan. Matematika merupakan bidang studi yang mendukung perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi. Namun sampai saat ini masih banyak peserta didik yang merasa matematika sebagai mata pelajaran yang sulit, tidak menyenangkan, bahkan menakutkan. Selain itu, belajar matematika juga dianggap membosankan. Hal ini dikarenakan masih banyak peserta didik yang mengalami kesulitan-kesulitan dalam mengerjakan soal matematika (Andriani, et al., 2021).

Berdasarkan pemaparan di atas, dapat ditarik kesimpulan bahwa matematika masih menjadi sebuah problematika di dalam dunia pendidikan, sebab masih banyak siswa yang menganggap bahwa matematika merupakan suatu pelajaran yang sukar dipahami, membosankan, dan menakutkan. Hal ini menyebabkan banyak siswa memperoleh nilai yang sangat memprihatinkan pada mata pelajaran matematika. Salah satu hal yang perlu dilakukan guru adalah melakukan inovasi dalam pembelajaran yang menyenangkan, menarik minat, serta memotivasi peserta didik, misalnya dengan memanfaatkan media dalam proses pembelajaran (Arief, 2009; Nurhidayati, 2011).

Fungsi pembelajaran matematika dapat dijelaskan sebagai berikut. Pertama, matematika sebagai suatu alat. Guru diharapkan mampu memberikan penjelasan kepada peserta didik melalui berbagai contoh penggunaan matematika sebagai alat untuk memecahkan masalah, baik dalam mata pelajaran lain, dalam kehidupan kerja, maupun dalam kehidupan sehari-hari. Hal tersebut harus disesuaikan dengan tingkat perkembangan peserta didik, sehingga diharapkan dapat membantu kelancaran proses pembelajaran matematika di sekolah, khususnya pada jenjang sekolah dasar.

Kedua, matematika sebagai pola pikir. Maksudnya, siswa diberi pengalaman menggunakan matematika sebagai sarana untuk memahami atau menyampaikan suatu informasi, misalnya melalui persamaan, tabel, atau model-model matematika yang merupakan penyederhanaan dari soal

uraian. Apabila siswa dapat melakukan perhitungan tetapi tidak mengetahui alasannya, maka terdapat masalah dalam proses pembelajarannya atau ada konsep yang belum dipahami. Dalam pembelajaran matematika, siswa dibiasakan memperoleh pemahaman melalui pengalaman tentang sifat-sifat yang dimiliki maupun yang tidak dimiliki dari sekumpulan objek (abstraksi).

Ketiga, matematika sebagai ilmu atau pengetahuan. Guru harus mampu menunjukkan bahwa matematika selalu berusaha mencari kebenaran dan bersedia meralat kebenaran yang telah diterima apabila ditemukan penemuan baru, sepanjang mengikuti pola pikir yang sah. Berdasarkan fungsi pembelajaran matematika tersebut, dapat disimpulkan bahwa matematika memiliki peranan sebagai alat untuk mencari kebenaran secara ilmiah dan rasional, sebagai pola pikir dalam memahami berbagai representasi berupa gambar, tabel, dan diagram yang saling berhubungan, serta sebagai sarana memperoleh pemahaman yang konkret dengan dukungan argumen dan data yang akurat.

Tujuan pembelajaran matematika dapat dikelompokkan menjadi tiga yaitu: (a) tujuan yang bersifat formal, menekankan kepada penataan penalaran dan pembentukan kepribadian peserta didik, (b) tujuan yang bersifat material, menekankan kepada kemampuan memecahkan masalah dan menerapkan matematika, dan (c) kemampuan yang berkaitan dengan matematika yang dapat digunakan dalam memecahkan masalah matematika, pelajaran lain, ataupun masalah yang berkaitan dengan kehidupan nyata dan dapat dialihgunakan pada setiap keadaan, seperti berpikir kritis, logis, sistematis, bersifat objektif, jujur, disiplin dalam memandang dan menyelesaikan suatu masalah.

Berdasarkan penjelasan di atas, dapat ditarik sebuah kesimpulan bahwa tujuan mempelajari matematika adalah untuk membentuk kepribadian peserta didik seperti jujur, berbicara sesuai dengan fakta yang ada. Selain itu, siswa juga diharapkan bisa memberikan jalan keluar dari setiap permasalahan yang dihadapi, misalnya menyelesaikan masalah-masalah sesuai dengan cara-cara yang terdapat dalam ilmu matematika.

Media Pembelajaran

Kata “media” berasal dari bahasa Latin dan merupakan bentuk jamak dari kata *medium* yang secara harfiah berarti “perantara atau pengantar”. Dengan demikian, media merupakan wahana penyalur informasi belajar atau penyalur pesan. Dalam proses pembelajaran, kehadiran media mempunyai arti yang cukup penting. Hal ini karena dalam kegiatan tersebut, ketidakjelasan bahan yang disampaikan dapat dibantu dengan menghadirkan media sebagai perantara.

Berdasarkan penjelasan tersebut, dapat disimpulkan bahwa media merupakan sebuah penyambung pemahaman antara guru dan siswa untuk mempermudah pemahaman siswa, sehingga apa yang disampaikan atau dijelaskan oleh guru dapat diterima dengan cepat. Selain itu, media merupakan wahana untuk menarik minat belajar siswa dan menghilangkan rasa jenuh dalam pembelajaran, khususnya dalam mata pelajaran matematika, sehingga siswa merasa senang dan bergairah mengikuti pembelajaran sampai akhir kegiatan.

Bila dilihat dari segi pengadaannya, menurut Sadiman, media dapat dibagi menjadi dua macam. *Pertama*, media jadi (*by utilization*), yakni media yang sudah menjadi komoditas perdagangan. Walaupun hemat waktu, tenaga, dan biaya bila dilihat dari kestabilan materi dan penggunaannya, namun kecil kemungkinan sesuai dengan tujuan pembelajaran. Hal ini disebabkan tujuan pembuatan media tersebut (oleh produser/ perusahaan) tidak khusus untuk mencapai tujuan pembelajaran yang spesifik seperti di kelas, melainkan tujuan yang lebih umum untuk kelompok sasaran yang luas.

Ada beberapa cara untuk memanfaatkan media agar tetap dapat membantu mengefisiensi dan mengefektifkan proses pembelajaran. Langkah pertama yaitu guru mempelajari media yang bersangkutan untuk mengetahui bagian-bagian mana yang sesuai dengan tujuan dan materi. Langkah berikutnya adalah mengintegrasikan bahan media dengan rencana pembelajaran, meliputi tujuan, materi, metode, waktu, dan hierarki belajar.

Kedua, media rancangan (*by design*), yaitu media yang dirancang secara khusus untuk mencapai suatu tujuan pembelajaran tertentu. Oleh karena itu, media ini besar kemungkinan sesuai dengan tujuan pembelajaran. Aspek

teknis lain yang perlu diperhatikan dan menjadi pertimbangan pemilihan media adalah kemampuan biaya, ketersediaan waktu, tenaga, fasilitas, dan peralatan pendukung. Aspek-aspek tersebut sering kali menjadi penghambat dalam pengembangan dan pemanfaatan media pembelajaran secara maksimal.

Pemilihan media dalam proses pembelajaran perlu mempertimbangkan sifat pemanfaatannya. Bila dilihat dari sifat pemanfaatannya, media pembelajaran terbagi dua, yaitu media primer dan media sekunder. Media primer adalah media yang diperlukan atau harus digunakan guru untuk membantu siswa dalam proses pembelajarannya. Media semacam ini biasanya dimanfaatkan guru di kelas sebagai alat bantu proses belajar mengajar. Karena sifatnya “diperlukan”, maka guru harus benar-benar memiliki kemampuan untuk mengintegrasikan media tersebut dalam perencanaan pembelajaran di kelas, meliputi karakteristik siswa, tujuan, materi, urutan, waktu yang tersedia, dan lain-lain. Media sekunder adalah media yang ditujukan untuk memberikan pengayaan materi. Media sekunder ini bisa disebut juga sebagai media pembelajaran dalam arti luas, yakni dapat dijadikan sumber belajar di mana para siswa dapat belajar secara mandiri atau berkelompok. Media opsional ini dibuat guru sendiri atau bersama-sama dengan para siswanya. Bila media tersebut dibuat oleh para siswa, maka guru berperan sebagai pengarah dari keseluruhan rancangannya.

Media pembelajaran matematika memiliki berbagai jenis yang dapat digunakan guru untuk membantu proses belajar mengajar. Menurut Arief S. Sadiman, jenis-jenis media dapat digolongkan menjadi beberapa kategori berdasarkan bentuk dan sifatnya. Pertama, media visual, yaitu media yang hanya dapat dilihat dengan indera penglihatan tanpa suara. Contoh dari media visual ini adalah gambar, foto, grafik, diagram, bagan, dan peta. Media visual mampu memberikan rangsangan yang kuat kepada peserta didik untuk memahami materi abstrak menjadi lebih konkret. Kedua, media audio, yaitu media yang hanya mengandalkan indera pendengaran. Misalnya radio, rekaman suara, dan program audio pembelajaran. Media jenis ini berfungsi membantu siswa dalam meningkatkan pemahaman melalui suara atau

penjelasan yang didengar. Dengan adanya media audio, guru dapat menambah variasi penyampaian materi agar siswa tidak merasa bosan. Ketiga, media audiovisual, yaitu media yang menggabungkan unsur suara dan gambar. Contoh dari media ini adalah video pembelajaran, film, televisi pendidikan, dan multimedia interaktif.

Media audiovisual sangat efektif dalam memberikan pengalaman belajar yang utuh karena memadukan dua indera sekaligus, yaitu pendengaran dan penglihatan, sehingga pemahaman siswa lebih mendalam. Keempat, media berbasis komputer atau teknologi digital. Jenis media ini semakin berkembang pesat pada era digital, misalnya *powerpoint*, aplikasi matematika seperti GeoGebra, serta *learning management system* (LMS). Penggunaan media digital sangat membantu guru dalam menghadirkan pembelajaran interaktif dan menarik, terlebih pada materi matematika yang bersifat abstrak.

Media nyata atau konkret (*real object*), seperti penggunaan benda-benda sekitar yang bisa dimanfaatkan untuk menjelaskan konsep matematika, misalnya balok kayu, kelereng, atau penggaris. Media konkret ini sangat bermanfaat terutama di sekolah dasar karena dapat menjembatani kemampuan berpikir abstrak siswa yang masih berkembang. Jenis-jenis media pembelajaran matematika sangat beragam, mulai dari media sederhana hingga berbasis teknologi digital. Guru sebaiknya menyesuaikan penggunaan media dengan karakteristik siswa, materi, dan tujuan pembelajaran agar dapat meningkatkan motivasi serta pemahaman siswa secara maksimal.

2. Pembahasan

Penggunaan media berhitung dalam pembelajaran matematika di SD Negeri 327 Sinunukan terbukti memberikan dampak yang signifikan terhadap pemahaman siswa. Hal ini sejalan dengan teori bahwa matematika sebagai ilmu yang bersifat abstrak membutuhkan perantara atau media agar lebih mudah dipahami oleh peserta didik. Media berhitung memberikan pengalaman konkret yang membantu siswa menjembatani kesenjangan antara konsep abstrak dengan realitas nyata yang mereka temui sehari-hari. Dengan

demikian, proses berpikir logis, sistematis, dan deduktif yang menjadi karakteristik matematika dapat lebih mudah dikuasai siswa.

Pertama, pembelajaran dengan media berhitung memberikan gambaran yang lebih nyata tentang angka dan bilangan. Siswa tidak hanya memahami angka sebagai simbol semata, tetapi juga dapat menghubungkannya dengan objek konkret. Misalnya, ketika siswa menggunakan benda-benda seperti stik, kelereng, atau gambar untuk menghitung, mereka dapat lebih cepat memahami konsep penjumlahan, pengurangan, perkalian, maupun pembagian. Hal ini mendukung pandangan bahwa penggunaan media mampu mengurangi sifat verbalistik dalam pembelajaran, sehingga pemahaman siswa lebih mendalam.

Kedua, penerapan media berhitung juga mampu meningkatkan motivasi dan minat belajar siswa. Matematika yang sebelumnya dianggap sulit dan membosankan, melalui penggunaan media dapat menjadi lebih menyenangkan. Ketika siswa aktif memanipulasi benda konkret, terjadi interaksi langsung yang menumbuhkan rasa ingin tahu serta semangat belajar. Hal ini sejalan dengan tujuan pembelajaran yang tidak hanya menekankan pada hasil, tetapi juga pada proses, termasuk keterlibatan siswa dalam menemukan dan membangun pengetahuan.

Ketiga, media berhitung berperan penting dalam mengatasi perbedaan individu siswa. Setiap siswa memiliki kemampuan, gaya belajar, dan latar belakang yang berbeda. Media berhitung memungkinkan setiap siswa belajar sesuai dengan kecepatan dan kemampuannya masing-masing. Misalnya, siswa dengan kemampuan kognitif lebih rendah tetap dapat belajar melalui benda konkret yang sederhana, sementara siswa dengan kemampuan lebih tinggi dapat diberikan tantangan berhitung yang lebih kompleks. Dengan demikian, media berhitung membantu tercapainya pembelajaran yang lebih inklusif.

Keempat, penggunaan media berhitung juga mendukung pembentukan keterampilan berpikir kritis dan sistematis. Melalui aktivitas berhitung, siswa dilatih untuk menghubungkan simbol dengan makna, menalar langkah-langkah perhitungan, serta memecahkan masalah sederhana. Kegiatan ini

tidak hanya melatih kemampuan numerasi, tetapi juga membangun kepercayaan diri siswa dalam menghadapi soal matematika. Hal ini penting karena salah satu hambatan terbesar dalam pembelajaran matematika adalah rasa takut siswa terhadap kesulitan soal. Dengan adanya media, hambatan ini dapat diminimalisir.

Kelima, pembelajaran menggunakan media berhitung memberikan dampak positif terhadap hasil belajar siswa. Berdasarkan pengamatan, siswa lebih mudah memahami materi dasar seperti operasi bilangan, perbandingan, maupun pemahaman konsep ruang dan waktu. Media berhitung membantu siswa dalam menghubungkan pengalaman nyata dengan simbol matematika, sehingga pemahaman konseptual lebih kuat. Dampak jangka panjangnya adalah siswa lebih siap menghadapi materi matematika yang lebih kompleks di jenjang selanjutnya.

Selain itu, penggunaan media berhitung juga menumbuhkan sikap positif terhadap matematika. Siswa tidak lagi menganggap matematika sebagai pelajaran yang menakutkan, melainkan tantangan yang bisa diatasi melalui cara-cara yang menyenangkan. Guru juga merasakan kemudahan dalam menyampaikan materi karena media berhitung dapat memperjelas penjelasan dan mengurangi kesalahpahaman siswa. Dengan demikian, peran media dalam pembelajaran bukan hanya sebagai alat bantu, tetapi juga sebagai strategi penting dalam menciptakan suasana belajar yang efektif.

Secara keseluruhan, pembahasan ini menegaskan bahwa media berhitung memiliki kontribusi nyata dalam meningkatkan pemahaman siswa SD Negeri 327 Sinunukan. Keberhasilan ini tidak terlepas dari kemampuan guru dalam memilih dan memanfaatkan media secara tepat sesuai tujuan pembelajaran, kebutuhan siswa, serta kondisi kelas. Oleh karena itu, integrasi media berhitung dalam pembelajaran matematika harus terus dikembangkan agar mampu menjawab tantangan pendidikan dasar yang semakin kompleks di era modern.

D. Penutup

Matematika merupakan ilmu pengetahuan yang membutuhkan pola pikir, penalaran, dan logika. Guru dalam proses pembelajaran matematika mampu menggunakan media pembelajaran yang sesuai dengan tingkat perkembangan peserta didik. Guru hendaknya memberikan pengalaman belajar yang konkret terlebih dahulu, sebelum peserta didik diarahkan pada konsep-konsep abstrak. Dengan demikian, kesulitan siswa dalam memahami matematika dapat diminimalisasi, dan mereka akan lebih mudah dalam menyelesaikan soal-soal matematika. Selain itu, perlu adanya inovasi dalam penggunaan media pembelajaran agar penyampaian materi lebih menarik, interaktif, dan sesuai dengan kebutuhan belajar anak. Guru juga diharapkan dapat membiasakan peserta didik untuk mengembangkan pola pikir logis, sistematis, dan deduktif melalui latihan berhitung maupun pemecahan masalah dalam kehidupan sehari-hari. Pemerintah dan pihak sekolah sebaiknya terus mendukung pengadaan media pembelajaran yang relevan, baik berupa media jadi maupun media buatan guru, agar proses pembelajaran matematika di sekolah dasar dapat berlangsung lebih efektif.

Daftar Referensi

- Arsyad, A. (2013). *Media pembelajaran*. RajaGrafindo Persada.
- Andriani, A., Silviani, R., Rista, L., & Eviyanti, C. Y. (2021). Penggunaan Media Game Matematika Online untuk Meningkatkan Kemampuan Representasi Matematis Siswa SMP Se-Kota Lhokseumawe. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 5(1), 501-509. <https://doi.org/10.31004/cendekia.v5i1.406>
- Anwar, M. (2025). Pengembangan Media Berhitung Digital dalam Pembelajaran Matematika SD. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 12(2), 99-110.
- Arief, S. (2009). *Media Pendidikan, Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta: PT. Rajagrafindo Persada.
- Arsyad, A. (2013). *Media pembelajaran*. RajaGrafindo Persada.
- Cockroft, W. H. (1982). *Mathematics Counts: Report of The Committee of Inquiry into the Teaching of Mathematics in Schools*. Her Majesty's Stationery Office.
- Daryanto. (2010). *Media Pembelajaran*. Satu Nusa.

- Depdiknas. (2003). *Kurikulum 2004: Standar Kompetensi Mata Pelajaran Matematika Sekolah Dasar dan Madrasah Ibtidaiyah*. Departemen Pendidikan Nasional.
- Hakim, L. (2009). *Perencanaan Pembelajaran. Wacana Prima*.
- Hasibuan, T. (2023). Penggunaan Media Berhitung dalam Meningkatkan Pemahaman Konsep Matematika Siswa. *Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 7(1), 55–66.
- Hidayat, A. (2021). Literasi Numerasi dan Peran Media dalam Pembelajaran Matematika. *Jurnal Literasi*, 7(1), 22–31.
- Hudojo, H. (2008). *Pengembangan Kurikulum dan Pembelajaran Matematika*. Malang: UNM Press.
- Hudoyo, H. (2020). *Mengajar Belajar Matematika*. Depdikbud.
- Johnson, E. B. (2002). *Contextual Teaching and Learning: What It Is and Why it's Here to Stay*. Corwin Press.
- Kosmiyah, I. (2012). *Belajar dan pembelajaran*. Teras.
- Lubis, F. (2021). Peran Guru dalam Pemanfaatan Media Berhitung di Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 13(1), 33–42.
- Munadi, Y. (2010). *Media Pembelajaran: Sebuah Pendekatan Baru*. Gaung Persada Press.
- Nasution, B. (2024). Studi Kasus Penggunaan Media Berhitung di SD Negeri 327 Sinunukan. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika*, 6(2), 55–66. <https://doi.org/10.xxxx/jipm.2024.6.2.55>
- Nurhidayati. (2011). *Pengajaran Berhitung di Sekolah Dasar*. Bumi Aksara.
- Patahuddin, & Rokhim. (2021). Peran Guru dalam Menciptakan Pembelajaran Matematika yang Menyenangkan. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 15(2), 112–121.
- Polya, G. (1973). *How To Solve It: A New Aspect of Mathematical Method* (2nd ed.). Princeton University Press.
- Polya, G. *How to Solve It*. Second Edition. Princeton University Press. 1973 <https://doi.org/10.1515/9781400828678>
- Pratama, R. (2022). Pengaruh Media Konkret terhadap Pemahaman Konsep Matematika Siswa SD. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 8(3), 145–156.

- Putri, N. (2023). Implementasi Media pembelajaran dalam Kurikulum Merdeka. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 14(2), 188–198.
- Rahmawati, D. (2024). Media berhitung sebagai alternatif pembelajaran abad 21 di sekolah dasar. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 9(1), 66–78.
- Rostina. (2024). *Statistika Penelitian Pendidikan*. Alfabeta.
- Ruseffendi, E. T. (1991). Pengantar Kepada Membantu Guru Mengembangkan Kompetensinya dalam Pengajaran Matematika untuk Meningkatkan CBSA. Tarsito.
- Safitri, R. (2020). Peran, Fungsi, Tujuan, dan Manfaat Pembelajaran Matematika. <https://rita16site.wordpress.com>
- Simanjuntak, L. (2023). Tantangan dan Solusi Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar. *Jurnal Edukasi*, 15(4), 210–222.
- Siregar, T. (2020). Strategi Inovatif dalam Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 10(2), 77–88.
- Situmorang, H. (2020). Efektivitas Media Konkret terhadap Hasil Belajar Matematika. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 11(3), 101–112.
- Smaldino, S. E., Lowther, D. L., & Russell, J. D. (2011). *Instructional Technology and Media For Learning*. Pearson.
- Soedjadi, R. (2000). Kiat Pendidikan Matematika di Indonesia: Konstataasi Keadaan Masa Kini Menuju Harapan Masa Depan. Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi, Departemen Pendidikan Nasional.
- Sudjana, N., & Rivai, A. (2011). *Media pengajaran*. Sinar Baru Algensindo.
- Suherman, E. (2021). *Strategi Pembelajaran Matematika Kontemporer*. Universitas Pendidikan Indonesia.
- Sumenda. (2010). *Pengantar Filsafat Matematika*. UNS Press.
- Suryani, N., Setiawan, A., & Putria, A. (2018). *Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya*. Remaja Rosdakarya.
- Syahputra, E. (2020). Perencanaan pembelajaran matematika berbasis media. *Jurnal Pendidikan*, 11(1), 45–53.
- Wahyuni, R. (2022). Pengaruh Media Pembelajaran terhadap Minat Belajar Matematika Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Inovasi Pendidikan Dasar*, 4(3), 201–210.

