



Implementasi Media Toserbaku Dalam Meningkatkan Pemahaman Materi Bilangan Cacah Kelas III SDN Tanjung Jati 2

Melinda Ayu Puspitasari, Universitas Trunojoyo Madura

Devina Oviana Dwi Agustin , Universitas Trunojoyo Madura

Ana Naimatul Jannah, Universitas Trunojoyo Madura

Nurhalima, UPTD SDN Tanjung Jati 2

 devinaoviana0@gmail.com

Abstract: This study aims to enhance third-grade students at SDN Tanjung Jati 2's understanding of whole number concepts up to 10,000. It focuses on developing skills in reading, writing, ordering, and comparing these numbers within mathematics. An important goal is to increase students' motivation and interest in learning, thereby reducing boredom and the perception that the material is difficult. To achieve this, the research employs the "Toserbaku" media as an instructional tool. The chosen method is a qualitative, descriptive approach, which helps capture how the media is implemented and its effects on students' comprehension, interaction, and overall learning experience related to large numbers. The study was conducted at UPTD SDN Tanjung Jati 2, involving all 15 third-grade students. However, during data collection, 5 students were absent. Teachers were also involved to provide insights into the teaching process. The findings indicate that "Toserbaku" media effectively enhances mathematics learning by fostering a more engaging and enjoyable classroom environment.

Keywords: Learning Media, Whole Numbers, Mathematics

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan pemahaman siswa kelas III di SDN Tanjung Jati 2 tentang konsep bilangan bulat hingga 10.000. Fokus utama penelitian adalah mengembangkan keterampilan membaca, menulis, mengurutkan, dan membandingkan bilangan cacah tersebut dalam pelajaran matematika. Salah satu tujuan penting adalah meningkatkan motivasi dan minat belajar siswa, sehingga dapat mengurangi kejemuhan dan persepsi bahwa materi tersebut sulit. Untuk mencapai hal ini, penelitian menggunakan media "Toserbaku" sebagai alat pembelajaran. Metode yang dipilih adalah pendekatan kualitatif deskriptif, yang membantu menggambarkan bagaimana media diterapkan dan pengaruhnya terhadap pemahaman, interaksi, serta pengalaman belajar siswa secara keseluruhan terkait angka-angka besar. Penelitian ini dilakukan di UPTD SDN Tanjung Jati 2, melibatkan semua 15 siswa kelas III, meskipun selama pengumpulan data, 5 siswa tidak hadir. Guru juga dilibatkan untuk memberikan wawasan tentang proses pembelajaran. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media "Toserbaku" efektif meningkatkan pembelajaran matematika dengan menciptakan suasana kelas yang lebih menarik dan menyenangkan.

Kata kunci: Media Pembelajaran, Bilangan Cacah, Matematika

Received 10 Oktober 2025; Accepted 6 November 2025; Published 10 November 2025

Citation: Puspitasari, M.A., Agustin, D.O.W., Jannah, A.N., & Nurhalima. (2025). Implementasi Media Toserbaku Dalam Meningkatkan Pemahaman Materi Bilangan Cacah Kelas III SDN Tanjung Jati 2. *Jurnal Jendela Pendidikan*, 5 (04), 875-882.



Copyright ©2025 Jurnal Jendela Pendidikan

Published by CV. Jendela Edukasi Indonesia. This work is licensed under the Creative Commons Attribution-Non Commercial-Share Alike 4.0 International License.

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan lembaga formal yang berperan penting sebagai wadah bagi peserta didik untuk memperoleh pengetahuan melalui proses pembelajaran. Pendidikan merupakan bagian yang tidak dapat dipisahkan dari proses pembangunan suatu bangsa. Pelaksanaan pendidikan memiliki keterkaitan yang erat dengan upaya pembangunan itu sendiri, karena melalui pendidikan dapat terbentuk sumber daya manusia yang berpengetahuan dan terampil. Hal ini menunjukkan bahwa pendidikan, keterampilan, serta pengetahuan merupakan modal utama yang harus dimiliki individu untuk mampu beradaptasi dan bertahan dalam menghadapi berbagai tantangan kehidupan modern (Makkawaru Maspa, 2019). Melalui proses pendidikan, peserta didik memiliki kesempatan untuk mengembangkan potensi, kemampuan, serta kompetensi yang dimiliki. Semangat belajar yang tinggi diharapkan mampu mendorong tercapainya hasil pembelajaran yang optimal dan berkelanjutan.

Paradigma dan praktik pendidikan di Indonesia saat ini berlandaskan pada Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional. Undang-undang tersebut menjelaskan bahwa pendidikan merupakan upaya sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar serta proses pembelajaran yang memungkinkan peserta didik secara aktif mengembangkan potensi. Pendidikan berfungsi sebagai proses sadar dan terencana yang bertujuan menciptakan suasana belajar yang memungkinkan peserta didik aktif mengembangkan potensi dirinya. Tujuan pendidikan pada hakikatnya adalah membentuk individu yang beriman, berakhlak mulia, cerdas, mandiri, serta mampu berkontribusi bagi masyarakat, bangsa, dan negara. Oleh karena itu, penyelenggaraan pendidikan harus dilakukan secara adil, demokratis, dan menghargai keberagaman dengan tetap berpegang pada nilai-nilai agama dan budaya bangsa.

Sebagai upaya mewujudkan tujuan tersebut, kurikulum memiliki peran yang sangat penting dalam sistem pendidikan di Indonesia. Kurikulum berfungsi sebagai pedoman dalam menentukan arah, isi, dan proses pembelajaran agar sesuai dengan tujuan pendidikan nasional. Selain itu, kurikulum menjadi dasar bagi guru dalam mengembangkan kegiatan belajar yang efektif dan bermakna. Perubahan dari Kurikulum 2013 menuju Kurikulum Merdeka merupakan bentuk penyesuaian terhadap perkembangan zaman serta kebutuhan peserta didik di era modern. Kurikulum Merdeka memberikan kebebasan kepada sekolah dan guru untuk merancang pembelajaran yang lebih fleksibel, kontekstual, dan berpusat pada peserta didik. Melalui kurikulum ini, guru didorong untuk menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, sekaligus menumbuhkan kemampuan berpikir kritis, kreatif, dan kolaboratif yang dibutuhkan dalam menghadapi tantangan abad ke-21. Kurikulum juga menjadi dasar dalam pencapaian tujuan pendidikan yang pada akhirnya berpengaruh terhadap kualitas serta kualifikasi lulusan suatu lembaga pendidikan (Marnawati et al., 2023). Perubahan dari Kurikulum 2013 menuju Kurikulum Merdeka menunjukkan adanya upaya pemerintah dalam menyesuaikan sistem pendidikan dengan tuntutan perkembangan zaman. Kurikulum Merdeka dirancang untuk memberikan keleluasaan kepada satuan pendidikan dan pendidik dalam mengembangkan pembelajaran yang lebih kontekstual, berpusat pada peserta didik, serta relevan dengan tantangan abad ke-21.

Namun demikian, praktik pembelajaran di sekolah dasar pada kenyataannya masih sering didominasi oleh metode ceramah yang berpusat pada guru. Kondisi ini menyebabkan peserta didik menjadi pasif, kurang terlibat secara aktif dalam proses belajar, serta mudah merasa bosan. Oleh karena itu, dibutuhkan inovasi dalam proses pembelajaran, salah satunya melalui pemanfaatan media pembelajaran. Dalam kerangka pedagogi modern, efektivitas pembelajaran tidak hanya ditentukan oleh kualitas materi, tetapi juga oleh metode penyampaian dan pengalaman belajar yang diberikan guru. Materi yang bersifat abstrak, seperti konsep matematika, sering kali menimbulkan hambatan kognitif bagi peserta didik. Untuk mengatasinya, dibutuhkan media pembelajaran konkret

yang mampu menghubungkan antara konsep teoritis dan pengalaman nyata (Shoimah & Mustika Syafi'aturroisyidah, 2021).

Media pembelajaran memiliki peran yang sangat penting dalam proses pembelajaran. Media dapat diartikan sebagai alat atau sarana yang digunakan pendidik untuk menyampaikan informasi atau pesan pembelajaran (Fadilah et al., 2023). Secara fisik, media pembelajaran dapat berupa buku, gambar, foto, grafik, video, komputer, hingga alat peraga konkret yang membantu materi pembelajaran (Trisiana, 2020). Melalui penggunaan media, proses belajar dapat berlangsung lebih aktif, menarik, dan bermakna karena media berfungsi menyalurkan pesan, menstimulasi motivasi, serta membantu peserta didik memahami konsep secara lebih mendalam (Fadilah et al., 2023)

Salah satu mata pelajaran yang memerlukan dukungan media pembelajaran konkret adalah matematika. Matematika memiliki peran penting dalam berbagai disiplin ilmu serta berkontribusi terhadap pengembangan kemampuan berpikir logis, analitis, dan sistematis manusia. Namun, tidak semua peserta didik menunjukkan minat yang tinggi terhadap pembelajaran matematika. Pada praktiknya, matematika masih sering dianggap sulit dipahami dan membosankan oleh siswa. Hal tersebut disebabkan oleh keterbatasan bahan ajar dan media pembelajaran yang digunakan guru, di mana sebagian besar guru masih mengandalkan buku teks dan latihan soal yang cakupannya terbatas (Miftahul Jannah et al., 2023). Kondisi ini menunjukkan bahwa pembelajaran matematika di sekolah dasar belum optimal dan memerlukan pengembangan media pembelajaran yang inovatif dan kontekstual agar dapat meningkatkan minat serta pemahaman peserta didik terhadap konsep-konsep matematika.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dari wali kelas III di SDN Tanjung Jati 2, ditemukan bahwa banyak siswa kelas III yang menyukai mata pelajaran matematika, tetapi mereka mengalami kesulitan dalam memahami cara menulis, membaca, mengurutkan, dan membandingkan bilangan cacah 10.000. Beberapa siswa terlihat tidak bersemangat saat mempelajari materi bilangan cacah karena mereka menganggap materi tersebut sulit untuk dipahami. Selain itu, beberapa siswa juga terlihat bosan saat proses belajar berlangsung. Sehingga pada penelitian ini, peneliti berusaha untuk menerapkan media pembelajaran konkret untuk membantu siswa agar dapat memahami materi bilangan cacah 10.000 dengan mudah dan menyenangkan.

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan pemahaman siswa kelas III SDN Tanjung Jati 2 terhadap materi bilangan cacah hingga 10.000, yang meliputi kemampuan membaca, menulis, mengurutkan, dan membandingkan bilangan cacah pada mata pelajaran Matematika khususnya materi bilangan cacah 10.000. Sekaligus meningkatkan motivasi dan minat belajar siswa agar dapat mengurangi kejemuhan dan anggapan materi sulit melalui penerapan media "Toserbaku". Mengingat betapa pentingnya Matematika, proses pembelajaran yang dilakukan disekolah seharusnya disampaikan secara bermakna, dan mampu memperlihatkan manfaat matematika dalam memecahkan berbagai masalah dalam kehidupan sehari-hari (Wijaya et al., 2021)

Selain berfungsi sebagai media pembelajaran yang menarik, penggunaan media "Toserbaku" dalam proses pembelajaran juga memberikan kesempatan kepada siswa untuk belajar melalui pengalaman langsung (*learning by doing*). Ketika siswa menerima daftar belanja fiktif dan mulai berbelanja, mereka diharuskan mengidentifikasi barang-barang yang akan diambil dan menentukan nilai bilangan cacah yang terkait dengan setiap barang yang akan dibeli. Dengan menggunakan media pembelajaran ini, guru dapat menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif, sehingga siswa akan merasa lebih terlibat dalam proses pembelajaran dan mudah dalam memahami materi yang diajarkan. Saat proses pembelajaran ini, siswa tidak hanya menjadi pendengar pasif. Penggunaan media pembelajaran kontekstual atau konkret dapat memperkaya pengalaman belajar siswa. Dengan memanfaatkan media yang menarik dan interaktif, siswa akan memperoleh pengalaman belajar yang lebih berkesan dan menyenangkan (Kero & Wewe, 2024).

METODE

Metode penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis penelitian deskriptif. Pendekatan kualitatif dipilih dengan tujuan untuk mendeskripsikan penerapan media “Toserbaku” dan bagaimana media tersebut dapat memengaruhi pemahaman, interaksi, serta pengalaman belajar siswa terhadap materi bilangan cacah 10.000.

Penelitian ini dilaksanakan di UPTD SDN Tanjung Jati 2. Subjek utama dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas III dengan jumlah sebanyak 15 orang. Akan tetapi, saat proses pengambilan data terdapat 5 orang siswa yang tidak hadir. Selain siswa, Guru kelas III juga dijadikan subjek sebagai sumber informasi proses pembelajaran. Penelitian ini berfokus pada bagaimana siswa dapat membaca, menulis, mengurutkan, dan membandingkan bilangan cacah 10.000.

Instrumen dalam penelitian ini menggunakan observasi partisipatif, wawancara mendalam (*In-Depth Interview*), tes hasil belajar siswa (*pretest dan posttest*) menggunakan soal tes tertulis pilihan ganda dan dokumentasi. Analisis data dilakukan secara deskriptif kualitatif dengan mengikuti model interaktif Miles dan Huberman, meliputi tiga alur kegiatan yaitu; (1) Reduksi data; (2) Penyajian Data; dan (3) Penarikan Kesimpulan. Hal ini bertujuan untuk mengatahui apakah terdapat peningkatan yang signifikan dalam pemahaman siswa setelah mendapatkan perlakuan menggunakan media “Toserbaku”.

Prosedur penelitian terdiri dari; (1) Tahap persiapan (Pra-Lapangan), (2) Tahap pelaksanaan dan perlakuan, (3) Tahap akhir. Jika diuraikan, prosedur penelitian meliputi: Tahap persiapan: peneliti melakukan wawancara dan observasi dengan Guru Kelas III, menyusun modul ajar, Menyusun instrument penelitian, dan mempersiapkan media pembelajaran yang akan digunakan “Toserbaku”. Tahap pelaksanaan dan perlakuan: peneliti memberikan *pretest* kepada seluruh sampel yaitu siswa kelas III SDN Tanjung Jati 2. Selain itu, peneliti juga menerapkan pembelajaran dengan menggunakan media “Toserbaku”. Tahap akhir: peneliti memberikan *posttest* kepada seluruh sampel.

HASIL PENELITIAN

Dalam kegiatan belajar mengajar ini, sarana atau media pembelajaran utama yang dimanfaatkan adalah media “Toserbaku”. Secara spesifik, media ini terdiri dari kumpulan gambar barang yang masing-masing merepresentasikan nilai-nilai bilangan cacah. Nilai-nilai numerik yang termasuk dalam simulasi ini dibatasi, yaitu tidak melebihi angka 10.000. Media “Toserbaku” dirancang secara sistematis dengan tujuan edukatif yaitu untuk memfasilitasi dan membantu siswa dalam menguasai berbagai kompetensi dasar terkait bilangan cacah. Kompetensi tersebut mencakup kemampuan membaca bilangan dengan benar, menulis bilangan dengan tepat, mengurutkan deretan bilangan dari yang terkecil hingga terbesar atau sebaliknya, serta membandingkan nilai relatif antar-bilangan tersebut. Melalui pendekatan simulasi jual beli ini, Toserbaku berupaya menyajikan konsep matematika abstrak yang menjadi pengalaman belajar yang konkret, mudah dipahami, dan menyenangkan bagi siswa.

Sebelum menggunakan media “Toserbaku” dalam pembelajaran, siswa diberikan *pretest* yang berisi 5 soal pilihan ganda oleh peneliti. Hasil pelaksanaan *pretest* yang dilakukan sebelum implementasi media disajikan pada **Tabel 1**. Data ini bertujuan untuk mengukur tingkat pemahaman awal siswa terhadap materi bilangan cacah.

TABEL 1. Persentase hasil jawaban benar dan salah soal pretest

No	Indikator	Benar	Salah
1	Butir soal 1	100%	0%
2	Butir soal 2	40%	60%
3	Butir soal 3	80%	20%
4	Butir soal 4	60%	40%
5	Butir soal 5	90%	10%

Hasil *pretest* awal menunjukkan pemahaman siswa terhadap bilangan cacah tidak merata. Walaupun sebagian besar siswa menguasai beberapa konsep (terlihat dari akurasi 100% dan 90% pada soal 1 dan 5), terdapat kelemahan signifikan pada butir soal nomor 2, dengan 60% siswa menjawab salah. Oleh karena itu, hasil ini menegaskan bahwa media "Toserbaku" sangat diperlukan untuk meningkatkan pemahaman, khususnya pada konsep yang diukur oleh butir soal 2, sebagai area dengan tingkat kesalahan tertinggi.

Setelah tahap pemetaan pemahaman awal melalui *pretest* dan dilanjutkan dengan implementasi pembelajaran menggunakan media simulasi jual beli "Toserbaku", langkah selanjutnya adalah mengukur sejauh mana peningkatan penguasaan materi siswa. Evaluasi akhir ini dilakukan melalui *posttest*, dengan menggunakan butir-butir soal yang sama dengan *pretest*, akan jumlah soal bertambah menjadi 10 soal.

Tujuan penyajian data *posttest* ini adalah untuk mengetahui efektivitas "Toserbaku" dalam mengatasi kelemahan yang teridentifikasi sebelumnya (terutama pada butir soal 2) dan secara umum meningkatkan pemahaman siswa terhadap konsep bilangan cacah.

Tabel 2 dibawah ini menyajikan persentase jawaban benar dan salah siswa untuk setiap indikator soal *posttest*.

TABEL 2. Persentase hasil jawaban benar dan salah soal *pretest*

No	Indikator	Benar	Salah
1	Butir soal 1	100%	0%
2	Butir soal 2	80%	20%
3	Butir soal 3	100%	0%
4	Butir soal 4	100%	0%
5	Butir soal 5	90%	10%
6	Butir soal 6	90%	10%
7	Butir soal 7	90%	10%
8	Butir soal 8	80%	20%
9	Butir soal 9	100%	0%
10	Butir soal 10	70%	30%

Berdasarkan pelaksanaan *posttest* setelah siswa mengikuti pembelajaran menggunakan media "Toserbaku", dapat ditarik Kesimpulan bahwa media tersebut sangat efektif dan berhasil meningkatkan penguasaan siswa terhadap materi bilangan cacah secara signifikan. Hal ini ditunjukkan oleh hasil yang solid, di mana empat butir soal mencapai penguasaan sempurna 100% (Soal 1, 3,4, dan 9), dan mayoritas butir soal lainnya menunjukkan persentase jawaban benar yang sangat tinggi (di atas 80%). Meskipun butir soal 10 memiliki persentase benar terendah sebesar 70%, secara keseluruhan data ini mengonfirmasi bahwa penggunaan media simulasi "Toserbaku" berhasil memfasilitasi siswa untuk menguasai konsep bilangan cacah dengan baik dan merata.

PEMBAHASAN

Media pembelajaran yang diimplementasikan dalam penelitian ini adalah "Toserbaku", sebuah simulasi jual beli yang dikembangkan secara kontekstual dan inovatif. Media ini dirancang secara spesifik untuk mengatasi kesulitan siswa dalam memvisualisasikan dan mengoperasikan konsep bilangan cacah 10.000. Pada dasarnya, "Toserbaku" berfungsi mengubah konsep bilangan ribuan yang abstrak menjadi aktivitas belajar yang konkret, menyenangkan, dan relevan dengan pengalaman siswa sehari-hari. Fokus utama media ini adalah memfasilitasi penguasaan kompetensi dasar matematika, meliputi kemampuan membaca, menulis, mengurutkan, dan membandingkan bilangan cacah 10.000 melalui praktik langsung simulasi transaksi. Peran media interaktif di lingkungan sekolah dasar dinilai sangat penting. Alat bantu pembelajaran berbasis interaksi ini terbukti memiliki kontribusi yang signifikan dalam meningkatkan capaian hasil belajar siswa (Simorangkir et al., 2024). Meskipun "Toserbaku" mungkin fisik, sifatnya yang simulatif dan interaktif

sejalan dengan prinsip pembelajaran yang aktif dan berpusat pada siswa, yang direkomendasikan untuk meningkatkan pencapaian akademik.

Visualisasi penggunaan media “Toserbaku” dalam proses pembelajaran dapat disajikan pada **Gambar 1**.

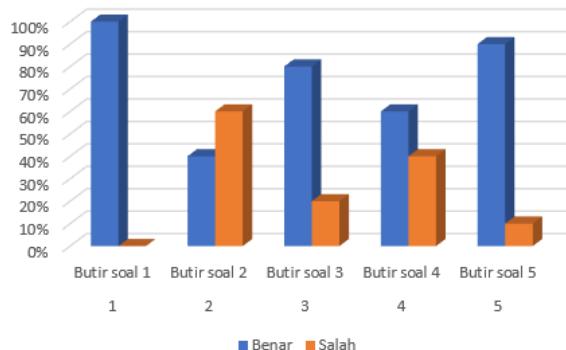


GAMBAR 1. Visualisasi media “Toserbaku”

Proses pembelajaran dirancang sebagai intervensi terstruktur dengan tujuan spesifik untuk meningkatkan pemahaman siswa pada konsep yang teridentifikasi sebagai titik lemah. Proses ini diawali dengan diagnosis awal melalui pelaksanaan *pretest* untuk mengidentifikasi area kesulitan, khususnya yang terfokus pada butir soal 2. Tahap inti adalah implementasi “Toserbaku”, di mana siswa dilibatkan secara aktif dalam skenario simulasi jual beli. Dalam simulasi ini, siswa mempraktikkan penggunaan bilangan cacah hingga 10.000 dengan mempresentasikan nilai yang terdapat pada barang. Melalui keterlibatan aktif ini, siswa secara langsung mempraktikkan keterampilan membaca, menulis harga, mengurutkan nilai, dan membandingkan jumlah bilangan dalam konteks transaksi nyata. Seluruh proses diakhiri dengan evaluasi akhir menggunakan *posttest* untuk mengukur dan membandingkan peningkatan pemahaman siswa pasca-intervensi.

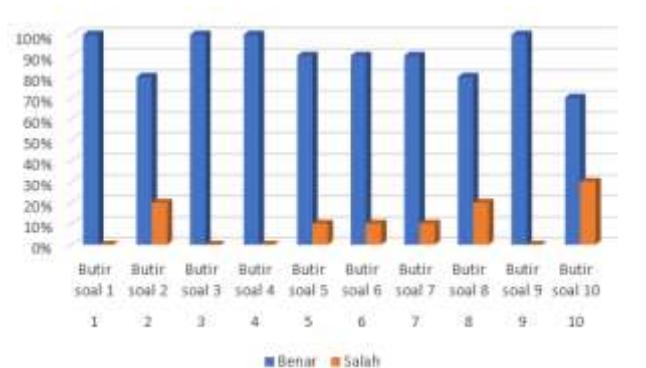
Sejalan dengan penelitian terdahulu yang dilakukan oleh (Prihartini et al., 2025) dengan tema media pembelajaran yang digunakan memiliki kesamaan dengan “Toserbaku”, hasil yang diperoleh memberikan indikasi kuat bahwa media pembelajaran supermarket memiliki tingkat keefektifan yang sangat tinggi. Ketika diimplementasikan pada proses pembelajaran matematika, khususnya dalam penguasaan konsep bilangan cacah. Media konkret berperan penting dalam meningkatkan pemahaman dan prestasi siswa pada pelajaran matematika, terutama pada materi bilangan cacah (Nuruddin, 2025).

Analisis hasil pretest awal (5 soal) menunjukkan pemahaman siswa masih tidak merata, dengan penguasaan yang baik pada Soal 1 (100% benar) dan Soal 5 (90% benar). Namun, terindikasi kelemahan signifikan pada butir soal 2, di mana mayoritas siswa (60%) menjawab salah. Kelemahan ini menegaskan perlunya intervensi menggunakan media “Toserbaku” untuk meningkatkan pemahaman pada konsep yang diukur. Jika direpresentasikan data dalam bentuk diagram batang, maka dapat ditunjukkan pada **Gambar 2**.



GAMBAR 2. Diagram persentase jawaban pretest

Setelah diberikan pretest dan simulasi jual beli menggunakan media pembelajaran "Toserbaku". Siswa diberikan soal evaluasi (*posttest*) yang terdiri dari 10 soal pilihan ganda yang berkaitan dengan materi. Hasil nilai posttest mengalami peningkatan. Tingkat keberhasilan media "Toserbaku" dalam meningkatkan pemahaman siswa dapat diamati melalui diagram pada **Gambar 3**. Diagram ini mempresentasikan persentase jawaban benar dan salah siswa pada setiap butir soal posttest, menunjukkan distribusi penguasaan materi siswa secara visual.



GAMBAR 3. Diagram persentase jawaban posttest

Berdasarkan hasil penelitian implementasi pembelajaran menggunakan media "Toserbaku" secara tepat dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik pada mata Pelajaran Matematika pada materi "Bilangan Cacah". Peningkatan ini ditandai dengan penguasaan sempurna (100% benar) pada empat butir soal (Soal 1, 3, 4, dan 9). Terlebih lagi, butir soal 2 yang sebelumnya menjadi titik lemah berhasil meningkat menjadi 80%. Meskipun butir soal 10 memiliki persentase benar terendah (70%), data *posttest* secara keseluruhan mengonfirmasi bahwa media "Toserbaku" sangat efektif dan berhasil meningkatkan penguasaan siswa terhadap materi bilangan cacah secara signifikan. Media visual memiliki potensi untuk membangkitkan antusiasme siswa, sehingga mereka lebih aktif dan terlibat dalam proses (Wardanu et al., 2025). Keberhasilan penggunaan media ini didukung oleh keterlibatan aktif siswa dan kemudahan dalam memvisualisasikan konsep-konsep matematika yang abstrak (Anggraini & Mahmudah, 2023).

SIMPULAN

Tujuan utama penelitian ini adalah untuk menguji dan membuktikan keefektifan implementasi media pembelajaran "Toserbaku" dalam meningkatkan penguasaan siswa terhadap materi bilangan cacah, khususnya dalam mengubah konsep bilangan ribuan yang abstrak menjadi pengalaman belajar yang konkret, menyenangkan, dan relevan melalui simulasi jual beli kontekstual. Keberhasilan ini secara spesifik dibuktikan dengan peningkatan signifikan pada hasil *posttest* siswa, di mana butir soal yang sebelumnya menjadi kelemahan (60% salah) berhasil mencapai 80% jawaban benar, serta tercapainya tingkat penguasaan sempurna (100%) pada empat butir soal lainnya, yang mengonfirmasi bahwa media ini berhasil memfasilitasi penguasaan konsep bilangan cacah.

DAFTAR PUSTAKA

1. Anggraini, M., & Mahmudah, I. (2023). Penggunaan Media Konkret untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas VI pada Mata Pelajaran Matematika. *JEID: Journal of Educational Integration and Development*, 3(2), 125–131. <https://doi.org/10.55868/jeid.v3i2.301>
2. Fadilah, A., Nurzakiyah, K. R., Kanya, N. A., Hidayat, S. P., & Setiawan, U. (2023). Pengertian Media, Tujuan, Fungsi, Manfaat dan Urgensi Media Pembelajaran. *Journal*

- of Student Research (JSR), 1(2), 1–17.*
- 3. Kero, M. A., & Wewe, M. (2024). Implementasi Media Pembelajaran Secara Kontekstual untuk. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 3(2), 137–147.
 - 4. Makkawaru Maspa. (2019). Pentingnya Pendidikan Bagi Kehidupan dan Pendidikan Karakter dalam Dunia Pendidikan. *Jurnal Konsepsi*, 8(3), 116.
 - 5. Marnawati, M., Munirah, M., & ... (2023). Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning Terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia Peserta Didik *Jurnal Ilmiah* ..., 179–189. <https://journal.uin-alauddin.ac.id/index.php/jipmi/article/view/35758/16812>
 - 6. Miftahul Jannah, F. N., Nuroso, H., Mudzanatun, M., & Isnuryantono, E. (2023). Penggunaan Aplikasi Canva dalam Media Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 11(1). <https://doi.org/10.20961/jpd.v11i1.72716>
 - 7. Nuruddin, D. (2025). PENA MERDEKA : Journal of Education. *PENA MERDEKA : Journal of Education*, 1(Vol. 1 No. 2 (2025): Agustus), 52–68.
 - 8. Prihartini, E., Yuniar, E., Ma'rifah, L., Marliana, Y., & Murjainah. (2025). Pengembangan Media Supermarket Materi Bilangan Cacah Pada Pembelajaran Siswa Kelas 4 Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 2(4), 11. <https://doi.org/10.47134/pgsd.v2i4.1664>
 - 9. Shoimah, R. N., & Mustika Syafi'aturroisyidah. (2021). Penggunaan Media Pembelajaran Konkrit Untuk Pecahan Mata Pelajaran Matematika Siswa Kelas III MI Ma'arif NU Sukodadi -Lamongan. *Jurnal Mida: Jurnal Pendidikan*, 3, 1–18.
 - 10. Simorangkir, R., Sinaga, R., Limbong, R., & Nazwa, Z. (2024). Analisis Penggunaan Media Digital Interaktif. *Trapsila: Jurnal Pendidikan Dasar*, 5(2), 10.
 - 11. Trisiana, A. (2020). Penguatan Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan Melalui Digitalisasi Media Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan*, 10(2), 31. <https://doi.org/10.20527/kewarganegaraan.v10i2.9304>
 - 12. Wardanu, A. A., Ardingtyas, N., Rahmadhani, E. P., & Hadi, F. R. (2025). Inovasi Pembelajaran Matematika Melalui Media Visual untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Bilangan Cacah kelas V SD. *MIKHAYLA : Journal of Advanced Research*, 2(1), 89–95. <https://doi.org/10.61579/mikhayla.v2i1.341>
 - 13. Wijaya, R., Vioreza, N., & Marpaung, J. B. (2021). Prosiding Seminar Nasional Pendidikan STKIP Kusuma Negara III Penggunaan Media Konkret dalam Meningkatkan Minat Belajar Matematika. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan STKIP Kusuma Negara III*, 579–587.

PROFIL SINGKAT

Melinda Ayu Puspitasari adalah mahasiswa program studi pendidikan guru sekolah dasar, fakultas keguruan dan ilmu pendidikan, Universitas Trunojoyo Madura.

Devina Oviana Dwi Agustin adalah mahasiswa program studi pendidikan guru sekolah dasar, fakultas keguruan dan ilmu pendidikan, Universitas Trunojoyo Madura.

Ana Naimatul Jannah adalah dosen program studi pendidikan guru sekolah dasar, fakultas keguruan dan ilmu pendidikan, Universitas Trunojoyo Madura. Beliau juga merupakan dosen pembimbing lapangan pada program MBKM asesmen.

Nurhalima adalah guru UPTD SDN Tanjung Jati 2. Beliau juga merupakan guru pamong pada program MBKM asesmen.