BASICA ACADEMICA :
Jurnal Pendidikan Anak Sekolah Dasar
Vol. 2 No. 2 September Tahun 2026 | Hal. 124 – 132

Upaya Meningkatkan Pemahaman Konsep Penjumlahan Bilangan Cacah Melalui Media Pembelajaran Toko Buah Berbasis Realistik pada Siswa Kelas III

Mauren Putri Andrea[1], Ajeng Tri Pamungkas[2], Aulia Rahma Khairunnisa[3], Dewi Oktafiyani[4], Selly Rahmawati[5]
Universitas PGRI Yogyakarta
[1] maurenandrea73@gmail.com*
[2] ajengtripamungkas141@gmail.com
[3] rahmakhairunnisaaulia@gmail.com
[4] dewiioktafiyanii@gmail.com
[5] selly@upy.ac.id
*korespondensi penulis

Kata-kata kunci:
matematika realistik, media Toko Buah, penjumlahan bilangan cacah, LKPD, sekolah dasar.

ABSTRAK

Pembelajaran matematika pada materi penjumlahan bilangan cacah di kelas III sekolah dasar perlu disajikan melalui kegiatan yang dekat dengan pengalaman peserta didik. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan pelaksanaan pembelajaran penjumlahan bilangan cacah melalui media Toko Buah berbasis matematika realistik pada peserta didik kelas III B SD Negeri 2 Padokan. Penelitian menggunakan pendekatan deskriptif dengan subjek sebanyak 27 peserta didik. Pembelajaran dilaksanakan selama 3 × 35 menit menggunakan model *Cooperative Learning* dengan metode ceramah, tanya jawab, demonstrasi, permainan, dan bermain peran. Media yang digunakan berupa kartu Menu Toko Makanan/Toko Buah dan LKPD "Keranjang Belanjaku". Data diperoleh melalui observasi, tanya jawab, dan hasil pengerjaan LKPD, kemudian dianalisis secara deskriptif dengan memperhatikan kemampuan peserta didik dalam memilih bilangan, melakukan penjumlahan, menuliskan hasil, mengikuti kegiatan, dan menyampaikan jawaban. Hasil pelaksanaan menunjukkan bahwa media Toko Buah memberikan pengalaman belajar melalui kegiatan memilih barang, membaca harga, menggabungkan dua bilangan, menghitung jumlah, dan menuliskan hasil pada LKPD. Peserta didik terlihat antusias dan terlibat dalam kegiatan selama tiga putaran. Media tersebut juga membantu peserta didik memahami penjumlahan melalui pengalaman yang dekat dengan kehidupan sehari-hari. Dengan demikian, media Toko Buah berbasis matematika realistik dapat digunakan sebagai sarana pembelajaran penjumlahan bilangan cacah di kelas III sekolah dasar.

Keywords:
realistic mathematics education, Fruit Shop media, whole-number addition, student worksheet, elementary school.

ABSTRACT

Mathematics learning on the topic of whole-number addition in Grade III elementary school needs to be presented through activities that are closely related to students' experiences. This study aims to describe the implementation of whole-number addition learning through Fruit Shop media based on realistic mathematics education among Grade III B students at SD Negeri 2 Padokan. The study employed a descriptive approach involving 27 students as participants. The learning activities were conducted for 3 × 35 minutes using the Cooperative Learning model with lecture, question-and-answer, demonstration, game, and role-playing methods. The media used consisted of Food Shop/Fruit Shop Menu cards and the "My Shopping Basket" Student Worksheet (LKPD). Data were collected through observation, question-and-answer activities, and

students' worksheet results, and were analyzed descriptively by considering students' abilities to select numbers, perform addition, write the results, participate in activities, and present their answers. The results showed that the Fruit Shop media provided learning experiences through activities involving selecting items, reading prices, combining two numbers, calculating the total, and recording the results on the worksheet. Students appeared enthusiastic and actively participated in the activities throughout the three rounds. The media also helped students understand addition through experiences that were closely related to their daily lives. Therefore, Fruit Shop media based on realistic mathematics education can be used as a learning medium for teaching whole-number addition in Grade III elementary school.

Pendahuluan

Matematika merupakan salah satu mata pelajaran yang dipelajari peserta didik sejak sekolah dasar. Pada kelas III, peserta didik mulai berhadapan dengan materi yang membutuhkan kemampuan berhitung dan pemahaman hubungan antarbilangan. Salah satu materi yang dipelajari adalah penjumlahan bilangan cacah. Kemampuan menjumlahkan bilangan menjadi dasar bagi peserta didik dalam mempelajari operasi hitung lainnya. Oleh karena itu, pembelajaran penjumlahan perlu diberikan melalui kegiatan yang dapat membantu peserta didik memahami arti dari bilangan dan proses menggabungkannya. Peserta didik kelas III masih berada pada tahap perkembangan operasional konkret sehingga mereka lebih mudah memahami materi matematika melalui benda, gambar, dan kegiatan yang dapat diamati secara langsung (Harjoko & Lidyasari, 2024).

Pembelajaran penjumlahan bilangan cacah pada kelas III tidak cukup dilakukan dengan memberikan contoh soal dan meminta peserta didik menghitung secara berulang. Sebagian peserta didik dapat menghafal cara menghitung, tetapi masih mengalami kesulitan ketika harus menggunakan penjumlahan untuk menyelesaikan persoalan sehari-hari. Keadaan tersebut dapat terjadi karena bilangan dan simbol matematika bersifat abstrak bagi anak. Pembelajaran perlu memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk memahami hubungan antara angka yang dipelajari dengan kegiatan yang sudah mereka kenal. Salah satu kegiatan yang dekat dengan kehidupan peserta didik adalah berbelanja. Ketika membeli dua barang, anak dapat melihat harga barang, menentukan jumlah barang yang dibeli, kemudian menghitung keseluruhan harga yang harus dibayar.

Pendekatan matematika realistik dapat digunakan untuk memberikan pengalaman belajar yang dekat dengan kehidupan peserta didik. Pendekatan ini mengawali pembelajaran dengan persoalan yang dapat dibayangkan atau dilakukan oleh peserta didik, kemudian mengarahkannya menuju bentuk matematika. Pada materi penjumlahan, kegiatan berbelanja dapat digunakan untuk memperkenalkan proses menggabungkan dua bilangan. Sebagai contoh, peserta didik memilih buah seharga Rp20 dan buah lainnya seharga Rp14. Peserta didik kemudian menghitung 20 + 14 = 34 untuk mengetahui jumlah uang yang harus dibayar. Dengan cara tersebut, simbol penjumlahan dapat dipahami melalui kegiatan yang sudah dikenal oleh anak.

Penelitian Fajriati *et al*. (2023) pada siswa kelas III sekolah dasar menunjukkan bahwa pendekatan matematika realistik memberikan pengaruh terhadap hasil belajar matematika. Penelitian tersebut menggunakan desain *quasi experimental* dengan observasi dan tes tertulis sebagai teknik pengumpulan data. Hasil analisis menunjukkan adanya perbedaan hasil belajar antara peserta didik yang memperoleh pembelajaran dengan pendekatan matematika realistik dan peserta didik yang mengikuti pembelajaran biasa. Peneliti juga menjelaskan bahwa pendekatan matematika realistik dapat membuat peserta didik lebih terlibat dalam kegiatan pembelajaran serta menghubungkan materi matematika dengan kehidupan sehari-hari (Fajriati *et al*., 2023).

Penggunaan media konkret dapat menjadi pendukung dalam pembelajaran matematika realistik. Media yang berupa gambar atau benda dapat membantu peserta didik melihat hubungan antara bilangan dengan sesuatu yang mereka kenal. Savitri *et al*. (2024) meneliti penerapan pendekatan matematika realistik berbantuan media konkret pada peserta didik kelas III sekolah dasar. Penelitian tersebut melibatkan kelas III sebagai kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pendekatan matematika realistik berbantuan media konkret berpengaruh terhadap kompetensi pengetahuan matematika peserta didik kelas III (Savitri *et al*., 2024).

Berdasarkan keadaan tersebut, pembelajaran penjumlahan bilangan cacah pada kelas III B SD Negeri 2 Padokan dilakukan melalui media Toko Buah dan kartu Menu Toko Makanan. Media tersebut memuat gambar jajanan atau buah beserta harga yang dapat dipilih oleh peserta didik. Peserta didik berperan sebagai pembeli dan memilih dua jenis barang pada setiap putaran. Setelah menentukan pilihan, peserta didik menuliskan harga barang pertama dan barang kedua pada LKPD "Keranjang Belanjaku", kemudian menjumlahkan kedua harga tersebut. Kegiatan dilakukan sebanyak tiga putaran dengan pilihan barang yang berbeda sehingga peserta didik memperoleh kesempatan untuk mencoba beberapa bentuk penjumlahan.

Kegiatan tersebut disesuaikan dengan kemampuan awal peserta didik yang telah mampu membilang dan menyebutkan bilangan 1 sampai 200, mengenal lambang bilangan, serta melakukan perhitungan sederhana menggunakan benda di sekitar. Kemampuan awal tersebut menjadi dasar bagi guru untuk mengarahkan peserta didik dari kegiatan konkret menuju bentuk penjumlahan yang lebih teratur. Peserta didik terlebih dahulu melihat gambar dan harga, kemudian melakukan penghitungan, dan selanjutnya menuliskan operasi matematika. Proses tersebut memberi kesempatan kepada peserta didik untuk memahami bahwa penjumlahan berarti menggabungkan dua bilangan atau lebih untuk memperoleh jumlah keseluruhan. Peserta didik yang sudah memahami penjumlahan dapat langsung menggunakan cara mendatar atau bersusun, sedangkan peserta didik yang masih mengalami kesulitan dapat menggunakan gambar sebagai bantuan. Guru dapat mendampingi peserta didik melalui pertanyaan sederhana, seperti harga barang pertama, harga barang kedua, dan jumlah keseluruhan.

Kegiatan bermain sambil belajar juga memberikan ruang bagi peserta didik untuk berpartisipasi secara langsung. Peserta didik dapat memilih barang yang disukai, menghitung harga, mengerjakan LKPD, serta membandingkan jawaban dengan teman. Guru memberikan bimbingan ketika peserta didik mengalami kesulitan dan mengajak mereka memeriksa kembali hasil perhitungan. Harjoko dan Lidyasari (2024) menemukan bahwa pendekatan matematika realistik dapat meningkatkan motivasi belajar dan kemampuan pemecahan masalah peserta didik kelas III. Dalam penelitian tersebut, pembelajaran yang menggunakan persoalan dekat dengan kehidupan siswa memberi ruang bagi siswa untuk terlibat dalam proses belajar dan menyelesaikan masalah matematika.

Media Toko Buah juga memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk menggunakan berbagai cara dalam menyelesaikan penjumlahan. Peserta didik yang sudah memahami penjumlahan dapat langsung menggunakan cara mendatar atau bersusun, sedangkan peserta didik yang masih mengalami kesulitan dapat menggunakan gambar sebagai bantuan. Guru dapat mendampingi peserta didik melalui pertanyaan sederhana, seperti harga barang pertama, harga barang kedua, dan jumlah keseluruhan. Dengan pendampingan tersebut, peserta didik dapat memperbaiki kesalahan perhitungan tanpa merasa takut untuk mencoba kembali.

Pembelajaran yang dilakukan pada praktik keempat melibatkan 27 peserta didik kelas III B. Kegiatan dimulai dengan salam, doa, pengecekan kesiapan, apersepsi, serta penyampaian tujuan pembelajaran. Pada kegiatan inti, mahasiswa menjelaskan konsep penjumlahan bilangan cacah dan memberikan contoh penjumlahan secara mendatar dan bersusun. Selanjutnya, peserta didik melakukan permainan menggunakan kartu Menu Toko Makanan dan LKPD "Keranjang Belanjaku". Setiap peserta didik memilih dua jajanan dalam tiga putaran, mencatat harga, kemudian menghitung jumlahnya.

Mahasiswa memberikan bimbingan dan memeriksa hasil pekerjaan peserta didik selama kegiatan berlangsung.

Kegiatan tersebut juga memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan bagi peserta didik. Mereka dapat belajar sambil bermain, memilih gambar yang disukai, serta menyelesaikan perhitungan berdasarkan pilihan masing-masing. Hasil penelitian Savitri *et al*. (2024) mendukung penggunaan media konkret dalam pendekatan matematika realistik karena media tersebut membantu peserta didik memahami pembelajaran matematika melalui sesuatu yang dapat mereka amati secara langsung.

Berdasarkan uraian tersebut, penggunaan media Toko Buah berbasis matematika realistik dapat menjadi salah satu upaya dalam membantu peserta didik kelas III memahami penjumlahan bilangan cacah. Pembelajaran diarahkan dari pengalaman memilih barang, membaca harga, menggabungkan dua bilangan, menghitung jumlah, hingga menuliskan hasil pada LKPD. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan pelaksanaan pembelajaran penjumlahan bilangan cacah melalui media Toko Buah berbasis realistik pada peserta didik kelas III B SD Negeri 2 Padokan.

Metode

Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif untuk menggambarkan Toko Buah dan LKPD "Keranjang Belanjaku". Pembelajaran diawali dengan apersepsi dan tanya jawab mengenai pengalaman peserta didik ketika membeli jajanan. Selanjutnya, mahasiswa memberikan contoh penjumlahan, kemudian peserta didik memilih pelaksanaan pembelajaran penjumlahan bilangan cacah melalui media Toko Buah berbasis matematika realistik. Penelitian dilaksanakan pada peserta didik kelas III B SD Negeri 2 Padokan yang berjumlah 27 orang. Materi yang diberikan adalah penjumlahan dua bilangan cacah sampai 100 dengan alokasi waktu 3 × 35 menit.

Kegiatan pembelajaran menggunakan model *Cooperative Learning* dengan metode ceramah, tanya jawab, demonstrasi, permainan, dan bermain peran. Media yang digunakan berupa kartu Menu Toko Makanan/Toko Buah dan LKPD "Keranjang Belanjaku". Pembelajaran diawali dengan apersepsi dan tanya jawab mengenai pengalaman peserta didik ketika membeli jajanan. Selanjutnya, mahasiswa memberikan contoh penjumlahan, kemudian peserta didik memilih dua barang, menuliskan harga, dan menghitung jumlah harga dalam tiga putaran. Selama kegiatan berlangsung, mahasiswa mengamati aktivitas peserta didik, memberikan bimbingan, dan memeriksa hasil pekerjaan.

Data diperoleh melalui observasi, tanya jawab, dan hasil pengerjaan LKPD. Aspek yang diamati meliputi kemampuan peserta didik memilih bilangan, melakukan penjumlahan, menuliskan hasil, mengikuti kegiatan, serta menyampaikan jawaban. Data dianalisis secara deskriptif dengan melihat hasil pekerjaan dan keterlibatan peserta didik selama pembelajaran.

Hasil dan pembahasan

1. Pembelajaran Penjumlahan Bilangan Cacah melalui Situasi Berbelanja

Pembelajaran penjumlahan bilangan cacah pada siswa kelas III SD Negeri 2 Padokan dirancang dengan menghubungkan materi matematika dengan kegiatan yang dekat dengan kehidupan siswa, yaitu berbelanja. Pada usia sekolah dasar, siswa masih membutuhkan pengalaman belajar yang dapat dilihat dan dilakukan secara langsung agar konsep bilangan lebih mudah dipahami. Dalam pembelajaran ini, guru mengenalkan penjumlahan melalui gambar makanan atau buah yang disertai harga. Siswa kemudian diajak menjawab pertanyaan sederhana, seperti ketika membeli Donat Gula seharga Rp20 dan Roti Cokelat seharga Rp14. Siswa diminta menentukan jumlah uang yang harus dibayarkan dengan

menghitung 20 + 14 = 34. Kegiatan tersebut membantu siswa melihat hubungan antara bilangan yang dipelajari di kelas dengan aktivitas yang mereka temui ketika membeli makanan di warung atau toko.

Pendekatan tersebut sejalan dengan prinsip Pendidikan Matematika Realistik yang menjadikan pengalaman sehari-hari sebagai titik awal untuk mempelajari konsep matematika. Khoirunnisa dan Amidi (2022) menjelaskan bahwa matematika mempunyai hubungan dengan kehidupan nyata sehingga pembelajaran dapat dikembangkan melalui situasi yang dapat dikenali dan dipahami peserta didik. Pengalaman yang dekat dengan kehidupan anak memberikan kesempatan bagi siswa untuk memahami alasan suatu operasi hitung digunakan, bukan sekadar mengingat bentuk perhitungannya.

Dalam kegiatan pembelajaran, guru terlebih dahulu mengajak siswa mengingat pengalaman mereka ketika membeli jajanan. Pertanyaan seperti “Pernahkah kalian membeli dua jajanan?” atau “Bagaimana cara mengetahui jumlah uang yang harus dibayar?” dapat membuat siswa mulai memikirkan proses penjumlahan berdasarkan pengalaman mereka sendiri. Setelah itu, guru menunjukkan gambar barang beserta harganya dan meminta siswa mencoba menghitung. Guru dapat memberikan kesempatan kepada siswa untuk menjawab dengan cara yang mereka pahami, misalnya menggunakan hitungan langsung, benda konkret, gambar, atau penjumlahan bersusun. Setelah siswa menemukan hasil, guru membantu menghubungkan cara tersebut dengan bentuk matematika formal.

Kegiatan tersebut sesuai dengan penelitian Dewi dan Wiarta (2024) yang dilakukan pada siswa kelas III sekolah dasar. Penelitian tersebut menemukan adanya perbedaan kompetensi pengetahuan matematika antara siswa yang memperoleh pembelajaran dengan pendekatan matematika realistik dan siswa yang mengikuti pembelajaran tanpa pendekatan tersebut. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pendekatan matematika realistik memberikan pengaruh terhadap kompetensi pengetahuan matematika siswa kelas III.

Berdasarkan rancangan pembelajaran di SD Negeri 2 Padokan, kegiatan berbelanja dapat menjadi jembatan bagi siswa untuk bergerak dari pengalaman nyata menuju simbol matematika. Siswa mula-mula melihat gambar barang dan harga, kemudian memilih dua barang, menggabungkan harga, lalu menuliskannya dalam bentuk operasi penjumlahan. Sebagai contoh, ketika siswa memilih buah seharga Rp25 dan Rp15, siswa dapat menghitung jumlahnya menjadi Rp40. Guru kemudian memperlihatkan bahwa proses tersebut dapat ditulis sebagai 25 + 15 = 40. Dengan cara demikian, siswa memperoleh kesempatan untuk memahami bahwa tanda “+” menunjukkan kegiatan menggabungkan dua bilangan, sedangkan hasil penjumlahan menunjukkan jumlah keseluruhan.

Penggunaan situasi berbelanja juga memberikan ruang bagi siswa untuk belajar dengan suasana yang lebih dekat dengan kehidupan mereka. Anak dapat membayangkan dirinya sebagai pembeli yang harus memilih barang dan menghitung uang yang harus dibayarkan. Kegiatan tersebut membuat pembelajaran terasa seperti aktivitas yang mereka kenal sehingga siswa lebih mudah mengikuti langkah pembelajaran. Bagi guru, kegiatan ini juga dapat menjadi kesempatan untuk melihat cara berpikir setiap siswa ketika menyelesaikan soal. Siswa yang sudah memahami penjumlahan dapat menyelesaikan perhitungan secara mandiri, sedangkan siswa yang masih mengalami kesulitan dapat dibantu dengan gambar, benda, atau contoh perhitungan yang lebih sederhana.

Dengan demikian, pembelajaran penjumlahan bilangan cacah melalui kegiatan berbelanja memberikan pengalaman belajar yang bertahap. Siswa mengenali masalah, memilih bilangan, melakukan penghitungan, dan menyampaikan hasilnya. Proses tersebut membantu siswa memahami bahwa penjumlahan merupakan bagian dari aktivitas sehari-hari yang dapat mereka gunakan ketika menghitung jumlah barang atau uang yang harus dibayarkan.

2. Media Toko Buah sebagai Sarana Belajar Penjumlahan

Media pembelajaran Toko Buah digunakan untuk membantu siswa memahami penjumlahan melalui aktivitas memilih dan menghitung harga barang. Media tersebut dapat berupa gambar buah yang dilengkapi nama dan harga, kartu pilihan buah, papan yang menyerupai etalase toko, serta LKPD "Keranjang Belanjaku". Setiap siswa memperoleh kesempatan memilih dua jenis buah dalam satu putaran. Setelah memilih, siswa menuliskan harga buah pertama dan buah kedua, kemudian menghitung jumlah keduanya. Kegiatan dilakukan dalam tiga putaran sehingga siswa dapat berlatih dengan pasangan bilangan yang berbeda.

Penggunaan media semacam ini sesuai dengan karakteristik pembelajaran matematika realistik yang memberikan kesempatan kepada siswa untuk menggunakan pengalaman dan benda yang dapat mereka amati. Savitri *et al*. (2024) meneliti pendekatan matematika realistik berbantuan media konkret pada siswa kelas III sekolah dasar. Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa pendekatan matematika realistik yang dibantu media konkret memberikan pengaruh terhadap kompetensi pengetahuan matematika siswa kelas III. Penelitian tersebut memiliki keterkaitan yang kuat dengan pembelajaran di SD Negeri 2 Padokan karena sama-sama menggunakan pendekatan realistik dan media yang dapat membantu siswa memahami matematika melalui pengalaman yang lebih nyata.

Pada kegiatan Toko Buah, siswa tidak langsung berhadapan dengan soal angka yang panjang. Mereka terlebih dahulu melihat pilihan buah, membaca harga, menentukan dua buah yang akan dibeli, kemudian melakukan perhitungan. Misalnya, seorang siswa memilih apel dengan harga Rp30 dan jeruk dengan harga Rp20. Siswa dapat mengambil kartu tersebut, menempelkannya pada LKPD, menuliskan 30 pada kolom harga pertama dan 20 pada kolom harga kedua, kemudian menghitung 30 + 20 = 50. Urutan kegiatan tersebut membantu siswa mengikuti proses berpikir secara perlahan. Jika terdapat siswa yang memperoleh hasil berbeda, guru dapat mengajak siswa memeriksa kembali harga pada kartu dan langkah perhitungannya.

Kegiatan bermain peran sebagai pembeli juga dapat memberikan suasana belajar yang lebih menyenangkan bagi siswa. Siswa dapat berperan sebagai orang yang sedang berbelanja, sementara kartu buah menjadi barang yang hendak dibeli. Guru dapat mengarahkan permainan dengan aturan sederhana agar semua siswa memperoleh kesempatan mencoba. Dalam tiga putaran, pilihan buah dapat dibuat berbeda sehingga siswa tidak sekadar mengingat jawaban sebelumnya. Mereka perlu membaca kembali harga, memilih bilangan, dan menghitung jumlahnya.

Penelitian Dewi dan Wiarta (2024) memperlihatkan bahwa pendekatan matematika realistik memberikan perbedaan pada kompetensi pengetahuan matematika siswa kelas III. Dalam penelitian tersebut, siswa yang memperoleh pembelajaran dengan pendekatan matematika realistik memiliki hasil yang berbeda secara signifikan dibandingkan siswa yang mengikuti pembelajaran tanpa pendekatan tersebut. Temuan tersebut dapat menjadi dasar bahwa kegiatan Toko Buah yang dirancang dengan pengalaman membeli dan menghitung harga sesuai untuk digunakan dalam pembelajaran matematika kelas III.

Media Toko Buah juga dapat membantu guru memberikan bantuan kepada siswa sesuai dengan kebutuhannya. Ketika siswa belum mampu menjumlahkan dua bilangan secara langsung, guru dapat meminta siswa menggunakan gambar buah sebagai alat bantu. Siswa dapat menghitung melalui gambar, kemudian berpindah ke penjumlahan mendatar dan bersusun. Sebagai contoh, harga apel Rp24 dan pisang Rp13 dapat dihitung dengan menggabungkan 24 dan 13 sehingga diperoleh 37. Guru dapat menunjukkan bahwa 4 satuan ditambah 3 satuan menghasilkan 7 satuan, sedangkan 2 puluhan ditambah 1 puluhan menghasilkan 3 puluhan.

Cara tersebut membantu siswa melihat hubungan antara nilai tempat dan hasil penjumlahan. Siswa juga memperoleh kesempatan untuk menyampaikan cara yang mereka gunakan. Ada siswa yang mungkin menghitung dengan jari, ada yang menggunakan gambar, dan ada yang langsung menggunakan penjumlahan bersusun. Perbedaan cara tersebut dapat diterima sebagai bagian dari proses belajar selama siswa dapat menjelaskan langkah dan memperoleh hasil yang benar.

Media Toko Buah dengan demikian menjadi sarana yang membantu siswa berpindah dari pengalaman memilih barang menuju pemahaman operasi matematika. Siswa belajar membaca bilangan, menentukan pilihan, menjumlahkan harga, menuliskan hasil, serta memeriksa kembali jawaban. Rangkaian tersebut memberikan pengalaman belajar yang aktif dan dekat dengan kehidupan anak.

3. Peran LKPD, Diskusi, dan Asesmen dalam Membangun Pemahaman Siswa

LKPD "Keranjang Belanjaku" digunakan sebagai tempat bagi siswa untuk mencatat dan menyelesaikan hasil kegiatan berbelanja. Setelah memilih dua buah, siswa menggunting atau mengambil gambar yang sesuai, menempelkannya pada kolom yang tersedia, menuliskan harga pertama dan harga kedua, lalu mencari jumlah keseluruhan. LKPD membantu siswa menyusun pengalaman bermain menjadi langkah matematika yang tertulis. Dengan demikian, kegiatan pembelajaran tidak berhenti pada permainan, tetapi dilanjutkan dengan pencatatan dan penyelesaian soal secara mandiri.

Pada tahap awal, guru dapat memberikan contoh pengerjaan. Misalnya, guru memilih apel Rp20 dan mangga Rp15. Guru menuliskan 20 pada kolom "Harga 1", 15 pada kolom "Harga 2", kemudian menunjukkan cara menghitung 20 + 15 = 35. Setelah contoh diberikan, siswa mencoba mengerjakan pilihan mereka sendiri. Guru berkeliling melihat pekerjaan siswa, memberikan pertanyaan sederhana, dan membantu siswa yang mengalami kesulitan. Bantuan dapat diberikan melalui pertanyaan seperti "Berapa harga buah pertama?", "Berapa harga buah kedua?", dan "Jika kedua harga digabung, berapa jumlahnya?" Pertanyaan semacam ini membantu siswa mengingat kembali langkah yang perlu dilakukan tanpa langsung memberikan jawaban.

Kegiatan tersebut sejalan dengan pembelajaran matematika realistik yang memberi ruang kepada siswa untuk menemukan dan mengembangkan cara penyelesaian berdasarkan pengalaman yang mereka miliki. Khoirunnisa dan Amidi (2022) melalui kajian teori tentang *Realistic Mathematics Education* menjelaskan bahwa pembelajaran matematika dapat dimulai dari persoalan yang berhubungan dengan kehidupan peserta didik dan kemudian diarahkan menuju bentuk matematika. Siswa memperoleh kesempatan untuk menggunakan cara berpikir mereka sebelum guru memberikan bentuk penyelesaian yang lebih formal.

Diskusi kelas juga dapat digunakan untuk membahas jawaban siswa. Setelah satu putaran permainan selesai, guru dapat memilih salah satu soal untuk dibahas bersama. Misalnya, seorang siswa memilih apel Rp35 dan jeruk Rp24. Guru dapat menuliskan 35 + 24 di papan tulis dan mengajak siswa menghitung bersama. Siswa dapat diminta menjelaskan bagaimana mereka mendapatkan hasil. Jika terdapat jawaban yang berbeda, guru mengajak siswa memeriksa perhitungan secara bersama-sama. Kegiatan seperti ini memberi kesempatan kepada siswa untuk berbicara, mendengarkan pendapat teman, dan memperbaiki kesalahan dengan suasana yang mendukung.

Asesmen diagnostik dapat dilakukan sebelum kegiatan inti melalui pertanyaan lisan mengenai bilangan dan penjumlahan sederhana. Guru dapat meminta siswa membilang, menyebutkan lambang bilangan, atau menghitung penjumlahan sederhana. Hasil tanya jawab tersebut dapat menjadi gambaran awal bagi guru dalam memberikan pendampingan. Sementara itu, asesmen formatif dilakukan selama

kegiatan berlangsung melalui pengamatan terhadap kemampuan menghitung, ketelitian menulis angka, keterlibatan dalam permainan, serta hasil pengerjaan LKPD. Cara ini memberi kesempatan kepada guru untuk melihat perkembangan siswa selama proses belajar, bukan hanya berdasarkan hasil akhir.

Savitri *et al*. (2024) menunjukkan bahwa penggunaan pendekatan matematika realistik dengan media konkret pada siswa kelas III berkaitan dengan kompetensi pengetahuan matematika siswa. Sementara itu, Dewi dan Wiarta (2024) menemukan adanya pengaruh pendekatan matematika realistik terhadap kompetensi pengetahuan matematika siswa kelas III. Hasil kedua penelitian tersebut mendukung penggunaan kegiatan yang menggabungkan pengalaman nyata, media, latihan tertulis, dan pendampingan guru dalam pembelajaran penjumlahan.

Pada akhir pembelajaran, guru bersama siswa dapat membuat kesimpulan bahwa penjumlahan merupakan kegiatan menggabungkan dua bilangan atau lebih untuk memperoleh jumlah keseluruhan. Guru dapat meminta beberapa siswa menyebutkan pengalaman yang mereka lakukan selama permainan dan menjelaskan cara memperoleh jawaban. Siswa kemudian mengumpulkan LKPD sebagai hasil pekerjaan individu. Guru memberikan apresiasi atas usaha siswa dan memberikan kesempatan kepada siswa untuk menyampaikan bagian yang masih terasa sulit. Melalui proses tersebut, siswa diarahkan untuk memahami penjumlahan secara bertahap, mulai dari pengalaman memilih buah, membaca harga, menggabungkan bilangan, menghitung, menuliskan hasil, sampai menjelaskan cara memperoleh jawaban.

4. Respons dan Keterlibatan Peserta Didik Selama Pembelajaran

Pelaksanaan praktik keempat menunjukkan bahwa kegiatan bermain sambil belajar melalui kartu *Menu Toko Makanan* dan LKPD "Keranjang Belanjaku" mendapat respons yang baik dari 27 peserta didik kelas III B. Peserta didik terlihat antusias ketika memilih jajanan, membaca harga, menghitung dua harga, dan menyelesaikan tiga putaran kegiatan. Suasana belajar menjadi lebih hidup karena siswa memperoleh kesempatan untuk bergerak, memilih, menghitung, dan menyelesaikan tugas secara langsung. Kegiatan tersebut juga membantu siswa menghubungkan penjumlahan dengan pengalaman membeli makanan sehari-hari. Hasil penelitian Harjoko dan Lidyasari (2024) menunjukkan bahwa pendekatan matematika realistik dapat meningkatkan motivasi belajar dan kemampuan pemecahan masalah siswa kelas III SD.

Keterlibatan siswa juga terlihat ketika mahasiswa memberikan bimbingan dan mengajak peserta didik memeriksa hasil perhitungan bersama. Siswa yang mengalami kesulitan dapat kembali melihat harga pada kartu dan mencoba menghitung dengan bantuan gambar atau penjelasan guru. Penggunaan media yang dapat diamati secara langsung sesuai dengan hasil penelitian Savitri *et al*. (2024), yang menemukan bahwa pendekatan matematika realistik berbantuan media konkret berpengaruh terhadap kompetensi pengetahuan matematika siswa kelas III sekolah dasar. Dengan demikian, kegiatan Toko Buah atau Toko Makanan yang disertai permainan, kartu bergambar, LKPD, bimbingan guru, dan pemberian penghargaan dapat membuat peserta didik lebih bersemangat mengikuti pembelajaran serta berani mencoba menyelesaikan soal penjumlahan.

Simpulan

Berdasarkan hasil pelaksanaan pembelajaran, penggunaan media Toko Buah berbasis matematika realistik pada materi penjumlahan bilangan cacah di kelas III B SD Negeri 2 Padokan memberikan pengalaman belajar yang dekat dengan kehidupan peserta didik. Kegiatan dilakukan

melalui proses memilih gambar buah atau jajanan, membaca harga, menentukan dua barang, menjumlahkan harga, serta menuliskan hasil pada LKPD "Keranjang Belanjaku". Selama pembelajaran, 27 peserta didik terlibat dalam permainan sebanyak tiga putaran dengan pilihan barang yang berbeda. Peserta didik terlihat antusias mengikuti kegiatan dan memperoleh kesempatan untuk mencoba perhitungan secara langsung. Penggunaan gambar, kartu, dan LKPD juga membantu peserta didik yang mengalami kesulitan dalam memahami penjumlahan. Guru atau mahasiswa dapat memberikan bantuan melalui pertanyaan sederhana sehingga peserta didik dapat memeriksa dan memperbaiki perhitungannya secara bertahap. Kegiatan tersebut menunjukkan bahwa pengalaman berbelanja dapat digunakan sebagai awal untuk mengenalkan konsep penjumlahan dan menghubungkannya dengan bentuk operasi matematika.

Berdasarkan hasil tersebut, guru disarankan untuk menggunakan media pembelajaran yang dekat dengan kehidupan peserta didik agar kegiatan matematika lebih mudah dipahami dan menarik. Media Toko Buah dapat dikembangkan dengan variasi harga, jenis barang, serta tingkat kesulitan soal sesuai kemampuan siswa. LKPD juga dapat dibuat dengan bentuk yang lebih beragam agar siswa memiliki kesempatan berlatih secara mandiri. Pada kegiatan berikutnya, pendampingan perlu diberikan kepada siswa yang masih mengalami kesulitan berhitung sehingga setiap siswa dapat mengikuti kegiatan dengan baik.

Referensi

Dewi, N. K. I. K., & Wiarta, I. W. (2024). Dampak pendekatan matematika realistik terhadap kompetensi pengetahuan matematika peserta didik kelas III sekolah dasar. *Indonesian Journal of Instruction, 5*(2), 240–251. https://doi.org/10.23887/iji.v5i2.77324

Fajriati, E. A., Asrin, & Syazali, M. (2023). Pengaruh pendekatan matematika realistik (PMR) terhadap hasil belajar peserta didik kelas III. *Jurnal Pendidikan MIPA, 13*(4), 1132–1139. https://doi.org/10.37630/jpm.v13i4.1337

Harjoko, H., & Lidyasari, A. T. (2024). Pendekatan matematika realistik untuk meningkatkan motivasi dan pemecahan masalah di kelas III SD. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, 8*(6), 1847–1854. https://doi.org/10.31004/obsesi.v8i6.6394

Khoirunnisa, K., & Amidi, A. (2022). Kajian teori: Pengembangan bahan ajar berbasis pendekatan *Realistic Mathematics Education* dengan model CORE dan strategi *Outdoor Learning* untuk meningkatkan kemampuan koneksi matematis. *PRISMA, Prosiding Seminar Nasional Matematika, 5*, 537–550.

Savitri, N. K. A., Wiarta, I. W., & Abadi, I. B. G. S. (2024). Pendekatan matematika realistik berbantuan media konkret terhadap kompetensi pengetahuan matematika siswa kelas III sekolah dasar. *Mimbar Pendidikan Indonesia, 5*(3), 255–264. https://doi.org/10.23887/mpi.v5i3.77136