

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Kerangka Teoritis

2.1.1 Pengertian Pengaruh

Kemampuan untuk mempengaruhi perilaku, pikiran, dan keputusan orang lain merupakan salah satu definisi pengaruh. Wibowo dan Hidayat (2023:110) menyatakan bahwa ahli statistik meneliti pengaruh variabel independen terhadap variabel dependen untuk memperkirakan relevansi suatu hubungan. “Pengaruh” menggambarkan dampak seperti ini. Sejalan dengan itu, Joko Subando (2021: 164) mengemukakan bahwa pengaruh anak-anak berasal dari kekuatan dan kekuatan bawaan mereka, yang dapat memotivasi mereka untuk belajar dan bertahan melalui keadaan skolastik yang sulit.

Lebih lanjut, menurut Halim (2021: 72), memeriksa persentase perubahan variabel dependen akibat perubahan variabel independen merupakan salah satu pendekatan untuk mengukur dampak variabel independen terhadap variabel dependen. Oleh karena itu, ketika kita menyatakan bahwa sesuatu memiliki pengaruh, yang kita maksud adalah dampak yang terjadi ketika satu variabel berdampak pada variabel lain.

2.1.2 Pengertian Media Pembelajaran

Media yang membantu pembelajaran dikenal sebagai media pembelajaran. Setiap bahan yang memiliki potensi untuk menyalurkan gagasan atau data untuk tujuan pendidikan dianggap sebagai media pembelajaran oleh Arsyad (2023: 10). Hamka (dikutip dalam Nurfadhillah 2021: 13) berpendapat bahwa media pembelajaran, baik yang berwujud maupun tidak berwujud, berfungsi sebagai jembatan penghubung antara guru dan siswa untuk membantu mereka memahami isi pelajaran dengan lebih baik. Selain itu, menurut Munadi (dikutip dalam Wulandari et al., 2023: 2), “media pembelajaran” meliputi segala sesuatu yang dapat menyalurkan dan menyalurkan pesan dari suatu sumber sehingga tercipta suasana yang mendukung terjadinya proses belajar.

Hal ini sesuai dengan apa yang dikatakan oleh Gerlach dan Ely (dalam Arsyad, 2023:3): “Media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi, atau kejadian yang “membangun suatu lingkungan yang membuat siswa mampu belajar dan berkembang”. Lingkungan sekolah, termasuk guru dan buku teks, merupakan salah satu bentuk media. Oleh karena itu, semua definisi para ahli yang disebutkan di atas tentang “media pembelajaran” mencakup setiap dan semua cara untuk menyebarkan pengetahuan.

2.1.3 Fungsi Media Pembelajaran

Dalam hal penyampaian instruksi dan tingkat keterlibatan siswa dengan konten kursus, media pembelajaran memainkan peran penting dalam proses pendidikan. Media pembelajaran, menurut Arsyad (2023:19), terutama berfungsi sebagai alat bantu mengajar yang membentuk suasana belajar yang direncanakan dan diciptakan oleh pengajar. Selain itu, Levie dan Lentz (dalam Arsyad, 2023: 20), mengemukakan empat kegunaan media pendidikan, antara lain:

1. Fungsi kognitif. Tujuan utama, atau fungsi atensi, yaitu menarik perhatian siswa untuk fokus kepada isi pelajaran yang berkaitan dengan makna visual yang disajikan atau menyertai teks pelajaran.
2. Reaksi positif atau negatif siswa terhadap bacaan atau pembelajaran mengenai topik-topik sensitif (seperti ras atau ketidakadilan sosial) memberikan bukti fungsi emosional.
3. Penelitian telah menunjukkan bahwa simbol visual membantu orang menyerap dan mengingat informasi atau pesan, sehingga mereka harus memiliki tujuan kognitif.
4. Penyediaan konteks untuk memahami teks berfungsi sebagai fungsi kompensasi, membantu anak-anak dengan kemampuan membaca yang lemah dalam mengorganisasi dan mengingat informasi yang terkandung dalam teks.

Kemp dan Dayton dalam Arsyad (2023:23) menyatakan bahwa apakah audiennya sedikit atau banyak, ada tiga tujuan utama media pembelajaran:

- (1) membangkitkan keinginan atau tindakan,

- (2) menyampaikan informasi, dan
- (3) memberikan instruksi.

Media pembelajaran, kemudian, memfasilitasi komunikasi dua arah antara pendidik dan siswa mereka, menjelaskan isi pelajaran melalui berbagai media yang dipilih sesuai dengan kebutuhan dan minat masing-masing siswa.

2.1.4 Manfaat Media Pembelajaran

Peningkatan proses pembelajaran dapat dilakukan melalui penggunaan media dalam pembelajaran. Berikut ini keuntungan media pembelajaran yang dikemukakan oleh Sudjana dan Rivai (dikutip dalam Arsyad 2023: 28) bagi siswa:

1. Pembelajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar.
2. Pembelajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami oleh para siswa dan memungkinkannya menguasai dan mencapai tujuan pembelajaran.
3. Pelajaran akan diajarkan dengan berbagai cara, tidak hanya melalui kata-kata guru. Hal ini akan membuat siswa tetap terlibat dan mencegah guru menjadi bosan, terutama jika guru mengajar setiap pelajaran.
4. Siswa akan lebih banyak melakukan kegiatan belajar, sebab tidak hanya mendengarkan uraian guru, tetapi juga melakukan, mendemonstrasikan, memerankan, memerhatikan, dan aktivitas lain.

Selain itu, Arsyad (2023:29) menarik sejumlah keuntungan praktis dari media pembelajaran dalam kaitannya dengan proses belajar mengajar, antara lain:

1. Media pembelajaran dapat membantu memperjelas pesan dan informasi sehingga dapat memperlancar dan meningkatkan proses belajar secara keseluruhan.
2. Media pembelajaran memiliki potensi untuk memusatkan dan mengarahkan perhatian anak dengan cara yang menginspirasi mereka untuk belajar, sehingga memungkinkan lebih banyak waktu tatap muka dengan guru dan teman sekelas, serta memberikan kesempatan kepada siswa untuk menyesuaikan pendidikan mereka sendiri dengan kekuatan

dan minat mereka.

3. Media pembelajaran memiliki kemampuan untuk mengatasi batasan ruang, waktu, dan indera.
4. Media pembelajaran dapat membantu siswa memahami kejadian-kejadian dalam kehidupan nyata dengan mensimulasikannya di dalam kelas dan memfasilitasi kesempatan untuk berinteraksi langsung dengan instruktur, anggota masyarakat, dan lingkungan (misalnya kunjungan lapangan).

2.1.5 Jenis Media Pembelajaran

Media pembelajaran secara garis besar dapat diklasifikasikan menjadi lima jenis, menurut Manurung, Asrar Aspia, dkk. (2019: 44-45).

- 1) Visuals: foto, video, film strip, slide, bagan, grafik (piktorial, lingkaran, balok, garis), lukisan, gambar, buletin, buku (teks, referensi, perpustakaan), ensiklopedia, kamus, komik, kartun, karikatur, peta (turis, perdagangan, politik, ekonomi), bola dunia, dan direktori jalanan. poster, mural, tabel, diorama, friezes, simbol, peniruan, presentasi di papan tulis, rute, iklan, kalender, dan panduan perjalanan.
- 2) Audio (termasuk kata-kata, musik, dan efek suara): radio, kaset, rekaman, laporan siswa, dongeng, literatur, dan drama; musik instrumental; pertunjukan yang telah direkam sebelumnya; laporan; dan percakapan.
- 3) Audio-visual: yang mencakup hal-hal seperti komputer, layar LCD, dramatisasi yang diimprovisasi dan dituliskan, permainan peran, kunjungan, fenomena alam setempat, dan suara serta gambar bergerak di televisi.
- 4) Tactile: taman, spesimen, artefak, pajangan, model, figur pahatan, makhluk hidup dan makhluk hidup yang disimulasikan, eksperimen; instrumen, bahan yang dibuat dari model, mainan, boneka, dan pertunjukan wayang; timbangan, alat pengukur, dan termometer.
- 5) Virtual: Web, surat elektronik, chatting, pesan, konferensi audio/video, berita dunia maya, dan streaming audio/video.

2.1.6 Media Papan Nilai Tempat Bilangan

Salah satu jenis media tampilan visual adalah papan angka nilai tempat, yang menyediakan konten numerik dan informasi dengan cara yang terorganisir dan lugas. Dalam media ini, anak-anak belajar bahwa nilai angka berubah tergantung pada tempatnya. Saat mereka bekerja dengan papan angka ini, para pendidik dapat mendorong keterampilan berpikir kritis pada siswa mereka. Papan nilai tempat adalah alat visual yang digunakan siswa untuk lebih memahami ide nilai tempat dalam matematika, seperti yang dinyatakan oleh Arsyad, Azhar (2023: 45). Siswa dapat lebih baik menggambarkan dan memahami struktur angka dalam posisi tempat yang berbeda (satuan, puluhan, ratusan, dan lain-lain) dengan bantuan media ini, yang bertindak sebagai representasi nyata dari sistem bilangan.

Siswa dapat lebih memahami tujuan dan hubungan antara nilai tempat dalam bilangan dengan menggunakan papan nilai tempat bilangan, yang memungkinkan mereka untuk melihat dan berinteraksi langsung dengan komponen-komponen sistem bilangan. Media ini dibuat dengan tujuan untuk membuat konsep-konsep yang rumit menjadi lebih mudah dipahami dan membantu siswa meningkatkan kemampuan matematika mereka,

2.1.6.1 Kelebihan dan Kekurangan

Berbagai media pembelajaran dirancang untuk membantu penyampaian materi pembelajaran yang tepat. Ketika sebuah media telah dipilih, sejumlah keuntungan dan kerugian perlu dipikirkan (Wati, Ega Rima, 2018:39).

1. Kelebihan

(Wati, Ega Rima, 2018:40-41) Berikut adalah beberapa manfaat dari sistem ini:

- 1) Membantu membuat tujuan pembelajaran menjadi lebih efektif.
- 2) Membuat pembelajaran lebih mudah dan lebih cepat sehingga siswa dapat memahami materi.
- 3) Karena presentasi visual lebih menarik daripada presentasi verbal saja, presentasi visual meningkatkan pemahaman dan meningkatkan daya ingat.
- 4) Membantu siswa dalam mengatasi kurangnya pengalaman mereka.
- 5) Memungkinkan siswa untuk terlibat dengan lingkungan mereka.
- 6) Membantu membangun gagasan yang tepat tentang data.

7) Menginspirasi siswa untuk mengejar minat dan hobi baru.

2. Kekurangan

Ada beberapa kekurangan dari media ini, menurut Wati dan Ega Rima (2018:40-41), antara lain:

- 1) Kadang-kadang, media ini terkesan kikuk dan tidak bisa diterapkan.
- 2) Hanya dapat dipahami melalui pola suara tertentu; tidak ada audio yang disediakan. Oleh karena itu, informasi yang diberikan tidak jelas.
- 3) Tidak banyak visual yang digunakan saat menampilkannya.
- 4) Biaya produksi cukup tinggi.
- 5) Diperlukan kehati-hatian ekstra saat pengamatannya.

2.1.7 Kemampuan Numerasi

Kemampuan berasal dari bahasa Indonesia “mampu”, yang berarti bisa, sanggup, atau bisa mencapai sesuatu, menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia. Kemampuan, yang berasal dari kata bahasa Inggris “ability”, mengacu pada kapasitas seseorang untuk melaksanakan tugas sesuai dengan tingkat pemahaman, logika, dan prosedur lain yang berhubungan dengan kehidupan. Dengan demikian, kapasitas untuk melakukan tindakan tertentu adalah apa yang kita maksud ketika kita berbicara tentang kemampuan.

Kapasitas untuk berpikir kritis tentang dan menerapkan ide, metode, fakta, dan alat matematika ke dalam isu-isu dunia nyata dalam berbagai konteks dikenal sebagai kemampuan numerik (Feriyanto, 2022). Kemampuan untuk secara akurat menggunakan informasi numerik, statistik, dan simbolik yang berasal dari sumber dunia nyata merupakan hal yang mendasar dalam kemampuan numerasi (Arahmah et al., 2021). Kapasitas untuk memperoleh, memahami, menggunakan, dan mengkomunikasikan berbagai nilai numerik dan simbol matematika untuk tujuan memecahkan situasi dunia nyata dikenal sebagai numerasi (Mahmud & Pratiwi, 2019).

Pemahaman matematika berbeda dengan kemampuan berhitung, seperti

yang dinyatakan oleh Tyas dan Pangesti (2018). Memiliki pemahaman dasar tentang matematika saja tidak cukup untuk menghadapi situasi dunia nyata, oleh karena itu literasi numerasi sangat penting (Rohim, 2021). Oleh karena itu, siswa tidak cukup hanya terpapar dengan matematika, mereka juga harus mampu memahami dan menemukan aplikasi matematika di dunia nyata. Hal ini untuk memastikan bahwa siswa belajar dan mengingat lebih dari sekadar serangkaian rumus untuk masalah matematika.

Menurut Han dkk. (2017: 3), numerasi didefinisikan sebagai kemampuan untuk menggunakan pengetahuan seseorang tentang angka dan perhitungan dalam situasi sehari-hari, baik di rumah, di tempat kerja, atau di masyarakat. Ini adalah tanda keterlibatan kewarganegaraan untuk dapat menunjukkan kompetensi di bidang-bidang ini dan menggunakan kemampuan matematika seseorang untuk digunakan dalam menghadapi tantangan kehidupan sehari-hari. Senada dengan hal tersebut, Dantes dan Handayani (2021:270) menyatakan bahwa literasi numerasi adalah kemampuan untuk (a) memecahkan masalah dunia nyata dengan menggunakan berbagai representasi numerik dan simbolik dari konsep-konsep dasar matematika, (b) menginterpretasikan dan mengaplikasikan hasil dari berbagai format data, juga menggunakan pemahaman ini untuk merencanakan dan mengeksekusi keputusan. Dari penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa numerasi adalah kemampuan untuk memahami dan mengaplikasikan ide-ide matematika dan angka dalam kehidupan sehari-hari.

2.1.8 Pentingnya Kemampuan Numerasi bagi Siswa

Pentingnya kemampuan numerasi bagi siswa disoroti oleh Baharrudin dkk. (2021) karena adanya hubungan yang erat antara kemampuan numerasi dengan penyelesaian masalah matematika yang dihadapi dalam kehidupan sehari-hari. Masa depan pendidikan matematika di abad ke-21 sangat bergantung pada kemampuan numerasi siswa, seperti yang dicatat oleh Fajriyah (2022). Kemampuan seseorang untuk berpartisipasi aktif dalam kehidupan sehari-hari dan memberikan kontribusi yang berarti bagi masyarakat bergantung pada tingkat kemampuan numerasi mereka, menurut Gal dkk. (2020:67).

Kemampuan literasi keuangan yang lebih baik difasilitasi oleh kemampuan numerasi ini. Kapasitas untuk memahami dan menangani sumber daya keuangan seseorang secara bijaksana dikenal sebagai literasi keuangan. Tujuannya adalah untuk membekali generasi masa depan dengan pengetahuan dan keterampilan yang diperlukan untuk menjadi orang dewasa yang mandiri dan bebas dari rasa khawatir. Menginterpretasikan data numerik dengan tepat, seperti biaya sewa atau sekolah, dan kemudian menarik kesimpulan, menilai risiko, dan membuat penilaian tentang masalah keuangan hidup atau mati adalah keterampilan yang diperlukan.

Istilah “numerasi” didefinisikan sama dengan literasi kuantitatif dan literasi matematika, menurut Tina Yunarti (2021: 47). Meningkatkan kemampuan berhitung masyarakat sangat penting bagi kesejahteraan masyarakat modern secara keseluruhan. Kemampuan berhitung penting untuk berbagai alasan, tidak hanya untuk memecahkan masalah matematika; kemampuan ini juga dapat meningkatkan literasi keuangan, membuka pintu menuju peluang kerja yang lebih baik, dan meletakkan dasar bagi fondasi matematika yang kuat yang dapat diperkuat melalui pendidikan berkelanjutan sepanjang hidup. Mengingat pentingnya dan keuntungan dari keterampilan berhitung, sangat penting bagi pemerintah untuk berupaya menghasilkan siswa yang sesuai dengan tuntutan pasar global. Hal ini akan memastikan bahwa bangsa ini dipersiapkan dengan kandidat-kandidat yang sukses.

2.1.9 Penelitian yang Relevan

Sebuah studi literatur yang relevan dilakukan untuk mengeksplorasi papan angka dan kemampuan berhitung siswa sebelum melakukan penelitian tentang kemampuan berhitung. Berikut adalah penelitian yang relevan:

Tabel 2.1 Penelitian Yang Relevan

No	Judul Penelitian	Persamaan	Aspek perbedaan	
			Penelitian relevan	Penelitian dilakukan
1	Afnani dkk. (2023), “Efektivitas Media Papan Edukasi Pintar Terhadap Kemampuan Literasi Dan Numerasi Pelajaran Matematika Kelas 1 SDN 02 Guyangan”	Fokus penelitian mengenai kemampuan numerasi	Menggunakan media papan edukasi pintar	Menggunakan papan nilai tempat bilangan
2	Uswatun dkk (2024), Pembelajaran Bilangan Cacah Menggunakan Media Papan Nilai Tempat Bilangan”	Fokus penelitian menggunakan media papan nilai tempat bilangan	Fokusnya untuk menghasilkan dugaan lintasan hasil belajar siswa	Fokusnya untuk meningkatkan kemampuan numerasi

“Efektivitas Media Papan Pintar Edukasi terhadap Kemampuan Literasi dan Numerasi pada Pelajaran Matematika di Kelas 1 SDN 02 Guyangan” (Afnani et al., 2023). Kedua penelitian ini memiliki kesamaan dalam hal fokus pada kompetensi numerik. Pada saat yang sama, media membuat perbedaan. Papan edukasi pintar berfungsi sebagai media untuk investigasi terkait ini, namun papan nilai tempat bilangan digunakan oleh para peneliti untuk penelitian ini.

Selain itu, “Pembelajaran Bilangan Menggunakan Media Papan Nilai Tempat Bilangan” oleh (Uswatun dkk. 2024). Salah satu bidang di mana kedua penelitian tersebut dapat dibandingkan adalah dalam pemanfaatan papan nilai tempat bilangan. Namun, penekanan dari kedua penelitian tersebut berbeda. Sementara tujuan utama penelitian tersebut adalah untuk memetakan kemajuan akademik siswa, penelitian kami adalah untuk menilai kemahiran mereka dalam penalaran

numerik.

2.1.10 Materi Pembelajaran

Menulis Bilangan Cacah Sampai 100.000

“Yohana merupakan siswa baru di kelas V SD Pancasila. Karena memasuki kelas baru, Ibu membelikan beberapa peralatan sekolah, seperti buku dan alat tulis. Ibu membelikan Yohana empat buku tulis dengan harga empat belas ribu lima ratus rupiah”

Cara menulis "empat belas ribu lima ratus" adalah sebagai berikut Empat belas ribu lima ratus =14.500

Komang menuliskan harga buku tulis pada tabel berikut:

Nilai Tempat				
Puluh Ribuan	Ribuan	Ratusan	Puluhan	Satuan
1	4	5	0	0

Yohana menuliskan harga buku tulis sebagai berikut: Empat belas ribu lima ratus = 14.500

Caranya adalah sebagai berikut. empat belas ribu lima ratus

Tentukan angka yang menunjukkan nilai tempat puluh ribuan, satu ditulis 1

Tentukan angka yang menunjukkan nilai tempat ribuan, yaitu empat, ditulis 4

Tentukan angka yang menunjukkan nilai tempat ratusan, yaitu lima, ditulis 5

Tentukan angka yang menunjukkan nilai tempat puluhan, yaitu nol, ditulis 0

Tentukan angka yang menunjukkan nilai tempat satuan, yaitu nol ditulis 0 Jadi bilangan tersebut adalah 14.500

Membaca Bilangan Cacah

“Siska pergi ke mall membeli tas, ia melihat tas yang disukainya dengan harga yang tertera adalah 99.999. Dapatkah kalian membaca harga tas yang disukai Siska?”

Cara membaca bilangan

99.999 adalah sembilan puluh sembilan ribu sembilan ratus sembilan puluh sembilan

Menentukan Nilai Tempat Bilangan Cacah

Tinggi sebuah Menara adalah 14.562, dapat kah kamu menentukan nilai tempat dari bilangan diatas.

14.562	Puluh ribuan	Ribuan	Ratusan	Puluhan	Satuan
	1	4	5	6	2

2.2 Kerangka Berfikir

Dampak dari media yang berisi papan nilai tempat terhadap kemampuan berhitung siswa adalah topik utama dari penelitian ini. Nilai tempat merupakan konsep yang sulit dipahami oleh banyak siswa, sehingga berdampak pada kemampuan mereka dalam menyelesaikan soal-soal matematika. Oleh karena itu, sangat penting untuk menemukan materi pembelajaran yang dapat membantu siswa memahami nilai tempat dan mengembangkan kemampuan berhitung mereka.

Alat bantu visual yang dimaksudkan untuk membantu siswa dalam memahami dan memvisualisasikan ide nilai tempat dalam sistem bilangan, papan nilai tempat berfungsi sebagai variabel independen dalam penelitian ini. Siswa dapat mengamati dan terlibat dengan komponen-komponen numerik dengan cara yang lebih taktil melalui media ini. Dalam penelitian ini, kemampuan berhitung siswa-kemampuan mereka untuk memahami dan bekerja dengan angka dalam berbagai konteks matematika, memecahkan masalah yang melibatkan angka, dan menerapkan kemampuan ini dalam situasi dunia nyata-menjadi variabel terikat.

Beberapa metode diantisipasi untuk meningkatkan kemampuan berhitung siswa melalui penggunaan media papan nilai tempat bilangan. Salah satu manfaatnya adalah memfasilitasi pemahaman siswa tentang organisasi bilangan

dengan memberikan representasi visual dari nilai tempat. Kedua, siswa dapat berlatih secara langsung, yang membantu mereka memahami ide-ide numerik dengan lebih baik, berkat interaktivitas yang diberikan oleh media ini. Ketiga, saat mengajar matematika, media yang menarik dapat meningkatkan perhatian dan keterlibatan siswa, yang membantu mereka mempelajari materi dengan lebih baik. Namun demikian, ada banyak elemen yang mempengaruhi seberapa efektif papan nilai tempat bilangan. Seberapa baik media ini bekerja tergantung pada beberapa faktor, termasuk kualitas media itu sendiri, teknik pengajaran, lingkungan kelas, dan tingkat dukungan dari orang tua dan instruktur.

Meningkatkan kemampuan berhitung siswa dan membuat mereka lebih tertarik dan antusias terhadap pendidikan matematika adalah hasil yang diharapkan dari proyek ini. Dengan menggunakan pertanyaan-pertanyaan berhitung dan alat penilaian berhitung, penelitian ini akan membandingkan kemampuan berhitung siswa sebelum dan sesudah papan nilai tempat bilangan diimplementasikan. Analisis statistik akan digunakan untuk menentukan signifikansi pengaruh media tersebut. Penelitian ini akan menggunakan pendekatan ini untuk menyelidiki efek potensial dari penggunaan papan nilai tempat sebagai media pada kemampuan berhitung siswa.

2.3 Hipotesis Penelitian

Berdasarkan kerangka berpikir dari penelitian mengenai pengaruh media papan nilai tempat bilangan terhadap kemampuan numerasi siswa, hipotesis yang dirumuskan adalah:

Hipotesis Alternatif (H1): Penggunaan media papan nilai tempat bilangan berpengaruh positif terhadap kemampuan numerasi siswa

2.4 Defenisi Operasional

1. Efek adalah perubahan kemampuan berhitung siswa sebagai hasil dari paparan media nilai tempat, yang dinilai dengan membandingkan nilai tes sebelum dan sesudah penggunaan media.
2. Papan Nilai Tempat Untuk membantu pemahaman interaktif siswa terhadap ide-ide matematika, media dapat digunakan sebagai alat visual yang

menampilkan angka-angka dan lokasi nilai tempat.

3. Memiliki kemampuan berhitung yang kuat berarti Anda dapat menggunakan konsep matematika dan angka dalam situasi kehidupan nyata. Dalam konteks matematika, kemampuan berhitung berarti mampu memahami dan bekerja dengan angka, melakukan operasi matematika, dan memecahkan masalah matematika.
4. Media yang digunakan untuk pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan informasi dengan cara yang efektif. Pemahaman siswa tentang ide nilai tempat ditingkatkan dalam mata pelajaran ini melalui penggunaan papan nilai tempat numerik.
5. Semua bilangan bulat yang tidak negatif disebut bilangan cacah. Artinya, angka apa pun, positif atau negatif, atau bahkan nol, dapat dihitung ke atas dari nol tanpa perlu mengkhawatirkan pecahan. Tempat di mana sebuah angka berada pada skala angka (satuan, puluhan, ratusan, ribuan) menentukan nilainya menurut Konsep Nilai Tempat.

