

Lampiran 3.**RANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN****1. Nama Media: *Cubaritme***

Cubaritme adalah media pembelajaran yang terbuat dari kayu atau plastik, yang terbagi dalam petak-petak berbentuk bujur sangkar, ke dalam petak dapat dimasukkan kubus yang berbentuk dadu, digunakan sebagai alat bantu hitung pemahaman operasi bilangan dan nilai tempat pada pelajaran matematika.

2. Kompetensi Dasar

Mengetahui cara penjumlahan deret ke bawah

3. Tujuan Pembelajaran

Membantu murid dalam pemahaman konsep nilai tempat pada penjumlahan deret ke bawah pelajaran matematika.

4. Materi Pembelajaran

Penjumlahan deret ke bawah

5. Jenis Media

Media dua dimensi

6. Alat dan Bahan

- a. Kayu
- b. Paku
- c. Amplas
- d. Triplex
- e. lem
- f. Cat
- g. Penggaris

7. Cara Membuat

- a. Ukurlah ketebalan dan lebar kayu ($pxl = 27 \times 30,5$) dan tebal 2 cm, setelah itu potong alas sesuai dengan ukuran
- b. Kemudian tentukan berapa petak yang akan digunakan, dan lem alas bagian atas
- c. Setelah itu potong kayu dengan ukuran kubus 5 x 5 cm untuk angka 0-9 dan 5 x 10 cm untuk tanda garis penjumlahan.
- d. Setelah selesai haluskan kayu dengan memakai amplas.
- e. Kemudian cat.

8. Cara Penggunaan

- a. Peneliti memperkenalkan media *cubaritme*
- b. Murid diinstruksikan untuk memperhatikan soal penjumlahan yang diberikan peneliti.
- c. Murid diinstruksikan untuk mengambil dadu sesuai angka soal bilangan yang diberikan
- d. Murid diinstruksikan untuk menjumlahkan bilangan yang menempati satuan terlebih dahulu kemudian menjumlahkan bilangan puluhan di bawah tanda garis penjumlahan.

9. Manfaat:

- a. Untuk melatih berfikir kreatif pada diri siswa
- b. Agar murid tidak mengalami kesalahan dalam pemahaman konsep nilai tempat
- c. Membantu murid dalam penjumlahan deret ke bawah.

10. Gambar Media



Makassar, 24 Mei 2019

Mengetahui,

Validator

Drs. Djoni Rosvidi, M.Pd
NIP. 19570129 198503 1 002

Perancang

Azizah Mustafa
NIM. 1545042009