

**PENERAPAN MODEL *PROBLEM BASED LEARNING* UNTUK
MENINGKATKAN HASIL BELAJAR NILAI TEMPAT BILANGAN
BERBANTUAN MEDIA KANTONG BILANGAN KELAS II SDN SIDOREJO
KIDUL 02**

Raehannisa Rahmayanti¹, Sunardi²

^{1,2}Universitas Kristen Satya Wacana

1952025390@student.uksw.edu, sunardi.sunardi@uksw.edu

ABSTRACT

This study aims to improve mathematics learning outcomes on the topic of place value through the implementation of the Problem Based Learning (PBL) model assisted by Number Pocket media. This study employed a Classroom Action Research (CAR) method conducted in two cycles involving 23 second-grade students at SDN Sidorejo Kidul 02. Each cycle consisted of four stages: planning, action, observation, and reflection. Data were collected through students' learning outcome tests. The results showed an improvement in learning outcomes from the pre-cycle to Cycle II. In the pre-cycle, the students' average score was 68.04, with a mastery percentage of 34.78%. Following the implementation of PBL assisted by Number Pocket media, the average score increased to 77.09, with a mastery percentage of 60.87% in Cycle I. After improvements were made in Cycle II, the average learning outcome increased further to 85.09, with a mastery percentage of 86.96%. Thus, the implementation of the Problem Based Learning model assisted by Number Pocket media can improve students' learning outcomes in place value among second-grade students at SDN Sidorejo Kidul 02.

Keyword: *Problem Based Learning, Number Pocket, Place Value of Number*

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar matematika pada materi nilai tempat bilangan melalui penerapan model Problem Based Learning (PBL) berbantuan media Kantong Bilangan. Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam dua siklus pada 23 murid kelas II SDN Sidorejo Kidul 02. Setiap siklus meliputi tahap perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Data penelitian diperoleh melalui tes hasil belajar murid. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar dari tahap pra siklus hingga siklus II. Pada pra siklus, nilai rata-rata murid sebesar 68,04 dengan persentase ketuntasan 34,78%. Setelah penerapan PBL berbantuan media Kantong Bilangan, rata-rata hasil belajar meningkat menjadi 77,09 dengan ketuntasan 60,87% pada siklus I. Setelah dilakukan perbaikan pada siklus II, rata-rata hasil belajar kembali meningkat menjadi 85,09 dengan persentase ketuntasan mencapai 86,96%. Dengan demikian, penerapan model Problem Based Learning dapat meningkatkan hasil belajar nilai tempat bilangan berbantuan media kantong Bilangan kelas II SDN Sidorejo Kidul 02.

Kata Kunci: *Problem Based Learning, Kantong Bilangan, Nilai Tempat Bilangan.*

A. Pendahuluan

Pendidikan dapat dijelaskan sebagai suatu aktivitas yang bertujuan untuk mengembangkan potensi individu, baik sebagai individu maupun sebagai anggota masyarakat, dengan maksud meningkatkan kualitas hidup secara menyeluruh. Sesuai Pada Undang-undang Sistem Pendidikan Nasional Nomor 20 Tahun 2003 Pasal 1 ayat (1) Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar murid secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara (Departemen Pendidikan Nasional, 2003). Perkembangan zaman membawa berbagai tantangan dalam dunia Pendidikan. Kondisi tersebut menuntut adanya strategi dan kebijakan yang tepat agar sistem Pendidikan tetap relevan dengan kebutuhan masa kini. Sehingga pemerintah, Lembaga Pendidikan, dan Masyarakat perlu membangun Kerja sama dalam menciptakan

Pendidikan yang inklusif, berkelanjutan, dan berkualitas (Chofifah, Sunaryo & Krisati, 2024).

Pendidikan memiliki peran penting dalam mengembangkan pengetahuan, keterampilan, dan kemampuan berpikir murid. Salah satu mata pelajaran yang berperan dalam mengembangkan kemampuan berpikir murid adalah matematika. Matematika memiliki peranan yang sangat penting dalam dunia pendidikan karena menjadi dasar bagi pengembangan kemampuan berpikir logis, kritis, dan sistematis (Ariswan & Hidayanti, 2025). Pembelajaran matematika di sekolah dasar memiliki karakteristik yang perlu disesuaikan dengan tahap perkembangan kognitif murid. Pada jenjang ini, pembelajaran matematika perlu dikaitkan dengan situasi yang dekat dengan kehidupan murid serta dilaksanakan secara bertahap agar konsep matematika dapat dipahami dengan lebih baik. Penyesuaian pembelajaran dengan karakteristik perkembangan murid menjadi penting karena pemahaman konsep matematika merupakan bagian dari pencapaian pembelajaran matematika di sekolah dasar (Dariyah et al., 2026).

Konsep dasar dalam matematika yang harus dikuasai oleh murid adalah nilai tempat bilangan. Konsep nilai tempat merupakan salah satu dasar yang penting dalam pembelajaran matematika di sekolah dasar. Penguasaan konsep ini berperan dalam membantu murid memahami bilangan cacah, melakukan berbagai operasi hitung, serta membantu murid mengembangkan kemampuan numerasi pada tahap pembelajaran selanjutnya (Restiansyah & Fadhilah 2026). Konsep nilai tempat bilangan penting dikuasai dalam pembelajaran karena berkaitan dengan pemahaman struktur bilangan dan menjadi dasar dalam melakukan operasi aritmatika (Rohman et al., 2024). Penguasaan konsep nilai tempat perlu diperhatikan karena murid masih dapat mengalami kesulitan dan miskonsepsi dalam menentukan posisi serta nilai suatu angka dalam bilangan (Aulia & Yuhana, 2024). Oleh karena itu, diperlukan pembelajaran yang dapat membantu murid memahami konsep nilai tempat secara konkret dan bermakna.

Pemahaman murid terhadap konsep matematika tersebut selanjutnya dapat tercermin melalui

hasil belajar yang diperoleh setelah mengikuti proses pembelajaran. Menurut Purwaningsih (2022) Hasil belajar adalah perubahan yang terjadi pada diri murid sebagai dampak dari proses pembelajaran yang telah dilalui. Perubahan tersebut mencakup pencapaian sesuai dengan materi yang dipelajari, sehingga kualitas proses belajar yang dialami murid turut memengaruhi hasil belajar yang diperoleh. Hasil belajar yang optimal menandakan murid telah berhasil menguasai keterampilan. Menurut Nabillah & Abadi (2019) Rendahnya hasil belajar matematika murid dapat dipengaruhi oleh beberapa faktor, salah satunya adalah kesulitan murid dalam memahami konsep matematika serta rendahnya motivasi untuk belajar yang berkaitan dengan kebiasaan belajar yang belum optimal. Kurangnya keterlibatan aktif murid selama proses pembelajaran dan keterampilan guru dalam menyampaikan materi juga dapat berkontribusi terhadap rendahnya hasil belajar. Perencanaan dan pelaksanaan pembelajaran yang kurang sesuai dengan kebutuhan murid menjadi salah satu faktor yang dapat memengaruhi pencapaian hasil belajar matematika.

Fakta yang terjadi di lapangan menunjukkan bahwa hasil belajar matematika murid di SDN Sidorejo Kidul 02 masih belum optimal, khususnya pada materi nilai tempat bilangan. Sebagian murid masih mengalami kesulitan dalam memahami konsep nilai tempat, terutama dalam menentukan nilai suatu angka berdasarkan posisinya dalam sebuah bilangan. Murid cenderung menghafalkan posisi satuan, puluhan, dan ratusan tanpa memahami hubungan antara posisi angka dengan nilai yang dimilikinya. Kondisi tersebut menyebabkan murid mengalami kesulitan ketika dihadapkan pada soal yang berkaitan dengan menentukan nilai angka, menguraikan bilangan, maupun membaca dan menuliskan bilangan. Akibatnya, pemahaman konsep nilai tempat bilangan belum berkembang secara optimal dan berdampak pada rendahnya hasil belajar matematika murid. Sebagian besar murid masih mendapatkan nilai dibawah standar KKTP yakni 75. Oleh karena itu, diperlukan upaya perbaikan pembelajaran melalui penggunaan model pembelajaran yang dapat memberikan pengalaman belajar secara konkret dan membantu murid

memahami konsep nilai tempat bilangan dengan lebih mudah.

Salah satu upaya untuk memberikan pengalaman belajar kepada murid adalah dengan menerapkan model pembelajaran yang dapat membantu murid untuk terlibat aktif dalam pembelajaran. Salah satu model yang dapat digunakan adalah *Problem Based Learning* (PBL). *Problem Based Learning* (PBL) atau pembelajaran berbasis masalah merupakan model pembelajaran yang menjadikan masalah sebagai titik awal dalam proses pembelajaran. Model PBL berpusat pada murid dan mendorong mereka untuk memperoleh pengetahuan serta mengembangkan keterampilan melalui proses penyelidikan dan pemecahan masalah. Dalam PBL, murid tidak hanya menerima informasi yang diberikan oleh guru, tetapi terlibat secara aktif dalam memahami permasalahan, mencari informasi yang relevan, berdiskusi, serta merumuskan solusi terhadap masalah yang dihadapi (Zainal, 2022). penerapan PBL di sekolah dasar dapat dikembangkan melalui kegiatan orientasi terhadap masalah,

pengorganisasian murid dan pembagian tugas, penyelidikan, pembuktian hasil, penyajian hasil, serta analisis dan evaluasi proses pemecahan masalah. Karakteristik tersebut memperlihatkan bahwa proses pembelajaran dalam PBL memberikan ruang kepada murid untuk bekerja sama, mencari informasi, mengembangkan solusi, dan mengomunikasikan hasil yang diperoleh (Sajidan, et al. 2022). Dengan demikian, model *Problem Based Learning* (PBL) sesuai diterapkan pada materi nilai tempat bilangan karena karakteristiknya yang mendorong siswa untuk terlibat secara aktif memahami konsep melalui pengalaman belajar yang bermakna.

Penerapan PBL dapat diperkuat dengan penggunaan media pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran yang sesuai dapat membantu murid mengubah konsep matematika yang abstrak menjadi lebih nyata dan mudah dipahami. Media konkret merupakan salah satu sumber belajar yang memanfaatkan benda atau lingkungan sekitar murid sebagai sarana penyampaian materi, sehingga dapat meningkatkan

ketertarikan dan keterlibatan murid dalam proses pembelajaran (Hidayah, 2025). Sariasih (2023) menunjukkan penerapan PBL berbantuan media sederhana dapat digunakan untuk meningkatkan hasil belajar matematika murid sekolah dasar. Pada materi nilai tempat, penggunaan media yang konkret menjadi semakin relevan karena murid perlu memahami hubungan antara angka dan posisi nilai satuan, puluhan, maupun ratusan. Salah satu media yang dinilai cocok untuk mendukung proses pembelajaran matematika materi nilai tempat adalah media Kantong Bilangan. Media kantong bilangan merupakan salah satu alat bantu pembelajaran yang dibuat menggunakan bahan dasar seperti sterofoam atau kardus. Media ini dilengkapi dengan sedotan warna serta kantong gelas plastik masing-masing diberi label nilai tempat, seperti satuan dan puluhan. Menurut Sihotang et al., (2024) Kantong Bilangan adalah media pembelajaran yang memungkinkan murid berinteraksi langsung dengan angka-angka melalui cara yang lebih konkret dan menyenangkan.

Melalui interaksi langsung dengan media kantong bilangan yang menampilkan representasi objek nyata, murid memperoleh kemudahan dalam memahami serta menentukan nilai tempat suatu bilangan (Afdina, 2025). Media tersebut digunakan sebagai sarana untuk membantu murid memahami konsep nilai tempat suatu bilangan. Penggunaan sedotan berwarna dan gelas plastik dalam media pembelajaran dapat menumbuhkan rasa ingin tahu murid serta menciptakan suasana belajar yang lebih nyaman dan menyenangkan. Melalui kegiatan pengelompokan berdasarkan nilai tempat, murid diharapkan tidak mudah merasa bosan, lebih fokus dan berkonsentrasi, serta lebih aktif selama mengikuti proses pembelajaran sehingga hasil belajar murid bisa meningkat. Dengan demikian media belajar sangat diperlukan untuk murid sekolah dasar termasuk pada mata pelajaran matematika.

Hasil penelitian terdahulu menunjukkan bahwa penerapan model *Problem Based Learning* (PBL) yang dipadukan dengan bantuan media pembelajaran dapat

meningkatkan hasil belajar matematika siswa melalui keterlibatan aktif dalam proses pembelajaran. Sejalan dengan Penelitian yang dilakukan oleh Listiani et al., (2024) menunjukkan nilai rata-rata murid sebelum adanya tindakan adalah 53% dan sesudah tindakan dengan media kantong bilangan menjadi 81%. Kemudian, adapun penelitian yang dilakukan oleh Rizkiyah et al., (2026) Penerapan Model Pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) Berbantuan Media Papan Nilai Tempat dapat meningkatkan hasil belajar dengan persentase 62,5% ketuntasan pada siklus I dan meningkat menjadi 93,75% pada siklus 2.

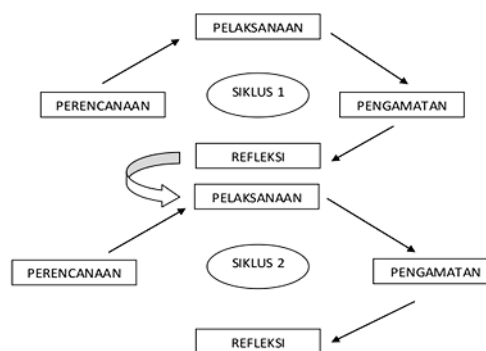
Berdasarkan uraian diatas, maka peneliti melaksanakan penelitian Tindakan kelas dengan judul “Penerapan Model *Problem Based Learning* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Nilai Tempat Bilangan berbantuan Media Kantong Bilangan kelas II SDN Sidorejo Kidul 02”.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar murid kelas II sekolah dasar

melalui model pembelajaran *Problem Based Learning* menggunakan media Kantong Bilangan pada materi nilai tempat bilangan. Pelaksanaan penelitian mengacu pada model PTK Kemmis dan McTaggart yang terdiri atas empat tahapan, yaitu perencanaan (planning), tindakan (acting), observasi (observing), dan refleksi (reflecting). Subjek penelitian adalah 23 murid kelas II SDN Sidorejo Kidul 02 yang terdiri dari 11 murid laki-laki dan 12 murid perempuan.

Data penelitian dikumpulkan melalui tes hasil belajar murid yang diberikan pada setiap akhir siklus. Data yang diperoleh berupa hasil tes tertulis murid terkait materi nilai tempat bilangan setelah mengikuti pembelajaran menggunakan model *Problem based learning* berbantuan media Kantong Bilangan dengan kriteria ketuntasan KKTP adalah 75. Selanjutnya, data dianalisis secara kuantitatif dengan menghitung nilai hasil evaluasi yang diperoleh masing-masing murid secara individu. Berikut adalah gambar tahapan penelitian:



Gambar 1. Desain PTK Kemmis dan MC. Taggart

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Pada tahap ini peneliti melakukan penelitian Tindakan kelas melalui tahapan yang mengacu pada model Kemmis dan McTaggart, yaitu perencanaan (Planning), Tindakan (Action), observasi (Observing), dan Refleksi (Reflection). Sebelum pelaksanaan Tindakan peneliti terlebih dahulu melakukan analisis terhadap kondisi awal murid melalui hasil belajar pra siklus.

Pra Siklus

Pada tahap pra siklus, diperoleh data hasil belajar murid pada materi nilai tempat bilangan sebelum dilakukan Tindakan penerapan pembelajaran matematika menggunakan model *problem based learning* berbantuan kantong bilangan.

Tabel 1. Hasil Belajar Pra Siklus

Aspek	Pra siklus
Jumlah Nilai	1.565
Rata-rata	68,04
Nilai Minimum	49
Nilai Maksimum	85
Tuntas	8
Tidak Tuntas	15
Persentase Ketuntasan	34,78%
Persentase Tidak Tuntas	65,22%

Berdasarkan hasil analisis, diketahui bahwa hasil belajar murid masih tergolong rendah. Dari 23 murid, hanya 8 murid (34,78%) yang mencapai ketuntasan belajar, sedangkan 15 murid (65,22%) belum mencapai ketuntasan. Nilai rata-rata yang diperoleh murid pada tahap pra-siklus adalah 68,04, dengan nilai terendah 49 dan nilai tertinggi 85. Data tersebut menunjukkan bahwa sebagian besar murid masih mengalami kesulitan dalam memahami materi konsep nilai tempat bilangan. Kondisi awal tersebut menjadi dasar dilaksanakannya tindakan perbaikan melalui penerapan model *Problem Based Learning* berbantuan media Kantong Bilangan.

SIKLUS I

Pelaksanaan pembelajaran diawali dari tahapan pertama yakni

perencanaan. Peneliti menyiapkan perangkat pembelajaran yang akan digunakan dalam penerapan model *Problem Based Learning* pada materi nilai tempat bilangan. Perencanaan meliputi penyusunan modul ajar, LKM berbasis masalah, media Kantong Bilangan, lembar observasi aktivitas murid, serta instrumen evaluasi hasil belajar. Masalah yang diberikan dalam pembelajaran dirancang berkaitan dengan situasi yang dekat dengan kehidupan murid sehingga dapat mendorong mereka untuk memahami permasalahan dan menemukan konsep nilai tempat bilangan. Media Kantong Bilangan disiapkan untuk membantu murid dalam mengidentifikasi posisi dan nilai angka secara konkret.

Tahap kedua adalah pelaksanaan Tindakan menerapkan model *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan media Kantong Bilangan. Pembelajaran diawali dengan pemberian permasalahan yang berkaitan dengan nilai tempat bilangan. Murid kemudian dibagi dalam kelompok untuk memahami dan mendiskusikan permasalahan pada LKM. Selanjutnya, murid melakukan penyelidikan menggunakan media Kantong

Bilangan dengan menempatkan bilangan sesuai nilai tempat satuan, puluhan, dan ratusan. Melalui kegiatan tersebut, murid tidak hanya mendengarkan penjelasan, tetapi juga terlibat secara langsung dalam proses memahami konsep nilai tempat. Hasil diskusi kemudian dipresentasikan dan dibahas bersama untuk memperkuat pemahaman konsep. Pada akhir pembelajaran, murid mengerjakan soal evaluasi untuk mengetahui hasil belajar setelah diberikan tindakan.

Tahap ketiga adalah Tahap observasi dilakukan selama proses pembelajaran berlangsung. Pengamatan difokuskan pada aktivitas murid selama mengikuti tahapan *Problem Based Learning*, seperti keterlibatan dalam memahami masalah, keaktifan berdiskusi, kemampuan menggunakan media Kantong Bilangan, kerja sama dalam kelompok, serta kemampuan menyampaikan hasil penyelesaian masalah. Selain aktivitas pembelajaran, hasil tes tertulis murid juga dianalisis untuk mengetahui perubahan hasil belajar setelah penerapan model *Problem Based Learning* berbantuan media Kantong Bilangan.

Tahap keempat adalah refleksi. Tahap refleksi dilakukan dengan menganalisis hasil pelaksanaan tindakan dan hasil evaluasi pada Siklus I. Setelah pelaksanaan tindakan pada Siklus I, terjadi peningkatan hasil belajar murid. Jumlah nilai meningkat menjadi 1.773 dengan rata-rata 77,09. Nilai minimum yang sebelumnya 49 meningkat menjadi 63, sedangkan nilai maksimum meningkat dari 85 menjadi 91. Jumlah murid yang mencapai ketuntasan juga meningkat menjadi 14 murid (60,87%). Meskipun terjadi peningkatan, masih terdapat 9 murid (39,13%) yang belum mencapai ketuntasan. Oleh karena itu, hasil refleksi Siklus I menjadi dasar untuk melakukan perbaikan pada Siklus II agar pemahaman murid menjadi lebih optimal.

Tabel 2. Hasil Belajar Siklus I

Aspek	Siklus I
Jumlah Nilai	1.773
Rata-rata	77,09
Nilai Minimum	63
Nilai Maksimum	91
Tuntas	14
Tidak Tuntas	9
Persentase Ketuntasan	60,87%
Persentase Tidak Tuntas	39,13%)

SIKLUS II

Pada Siklus II, pembelajaran kembali dilaksanakan menggunakan model *Problem Based Learning* berbantuan media Kantong Bilangan dengan melakukan perbaikan berdasarkan hasil refleksi Siklus I. Adapun tahapan yang dilakukan dalam siklus II sama dengan pelaksanaan di siklus I. Murid diberikan permasalahan yang berkaitan dengan nilai tempat bilangan dan diarahkan untuk menyelesaikannya melalui tahapan PBL. Murid diberikan kesempatan yang lebih banyak untuk menggunakan media Kantong Bilangan secara langsung, memperjelas langkah-langkah menentukan nilai tempat bilangan, serta memberikan pendampingan kepada murid yang masih mengalami kesulitan.

Hasil evaluasi menunjukkan bahwa terjadi peningkatan hasil belajar pada Siklus II. Rata-rata hasil belajar murid meningkat menjadi 85,09, dengan persentase ketuntasan mencapai 86,96% atau sebanyak 20 dari 23 murid telah mencapai ketuntasan. Sementara itu, masih terdapat 3 murid

(13,04%) yang belum mencapai ketuntasan.

Tabel 3. Hasil Belajar Siklus II

Aspek	Siklus II
Jumlah Nilai	1.957
Rata-rata	85,09
Nilai Minimum	69
Nilai Maksimum	96
Tuntas	20
Tidak Tuntas	3
Persentase Ketuntasan	86,96%

Hasil penelitian memperlihatkan adanya peningkatan hasil belajar murid terhadap konsep nilai tempat bilangan sejak tahap pra-siklus hingga pelaksanaan siklus II. Peningkatan tersebut menunjukkan adanya perubahan kemampuan murid setelah dilakukan perbaikan proses pembelajaran secara bertahap. Pada tahap pra siklus, masih terdapat murid yang mengalami kesulitan dalam memahami hubungan antara posisi angka dan nilai yang dimilikinya dalam suatu bilangan. Setelah penerapan tindakan pada siklus I, murid mulai menunjukkan perkembangan dalam memahami materi nilai tempat bilangan melalui kegiatan pembelajaran yang lebih aktif dan penggunaan media konkret. Hasil pada siklus I kemudian menjadi dasar

untuk melakukan refleksi dan perbaikan pada siklus II. Pada siklus II, proses pembelajaran yang telah diperbaiki memberikan kesempatan kepada murid untuk lebih aktif dalam mengamati, mencoba, berdiskusi, dan menyelesaikan permasalahan yang berkaitan dengan nilai tempat bilangan. Dengan demikian, peningkatan hasil belajar yang terjadi dari pra siklus hingga siklus II menunjukkan bahwa penerapan pembelajaran yang melibatkan aktivitas murid secara langsung dan didukung oleh media konkret dapat membantu memperkuat pemahaman materi nilai tempat bilangan.

Tabel 4. Perbandingan Hasil Belajar

Aspek	Pra siklus	Siklus I	Siklus II
Jumlah Nilai	1.565	1.773	1.957
Rata-rata	68,04	77,09	85,09
Nilai Minimum	49	63	69
Nilai Maksimum	85	91	96
Tuntas	8	14	20
Tidak Tuntas	15	9	3
Persentase Ketuntasan	34,78%	60,87%	86,96%



Gambar 2. Bagan Perbandingan Hasil Belajar

Berdasarkan tabel tersebut, terlihat adanya peningkatan hasil belajar secara bertahap dari pra siklus hingga Siklus II. Rata-rata hasil belajar meningkat dari 68,04 pada pra siklus menjadi 77,09 pada Siklus I, kemudian meningkat kembali menjadi 85,09 pada Siklus II. Peningkatan juga terlihat pada persentase ketuntasan, yaitu dari 34,78% pada pra siklus menjadi 60,87% pada Siklus I dan 86,96% pada Siklus II. Peningkatan hasil belajar tersebut menunjukkan bahwa model *Problem based learning* berbantuan media kantong bilangan dapat meningkatkan hasil belajar nilai tempat bilangan melalui pengalaman belajar yang lebih konkret. Media tersebut memberikan kesempatan kepada murid untuk mengelompokkan

dan merepresentasikan bilangan berdasarkan nilai tempatnya, sehingga konsep yang sebelumnya bersifat abstrak menjadi lebih mudah dipahami. Penelitian ini didukung dengan penelitian yang dilakukan oleh Listiani et al., (2024) dengan hasil nilai rata-rata murid sebelum adanya tindakan adalah 53% dan sesudah tindakan dengan media kantong bilangan menjadi 81%. Sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Rizkiyah et al., (2026) Penerapan Model Pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) Berbantuan Media Papan Nilai Tempat dapat meningkatkan hasil belajar dengan persentase 62,5% ketuntasan pada siklus I dan meningkat menjadi 93,75% pada siklus 2. Dengan demikian, penerapan model *problem based learning* berbantuan media kantong bilangan dapat meningkatkan hasil belajar nilai tempat bilangan pada murid kelas II SDN Sidorejo Kidul 02.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang telah dilaksanakan dalam dua siklus, dapat disimpulkan bahwa penerapan model *problem based learning* dapat

meningkatkan hasil belajar nilai tempat bilangan berbantuan media kantong bilangan di kelas II SDN Sidorejo Kidul 02. Peningkatan terlihat dari rata-rata hasil belajar murid yang semula 68,04 pada pra siklus, meningkat menjadi 77,09 pada Siklus I, dan kembali meningkat menjadi 85,09 pada Siklus II.

Peningkatan juga terlihat pada persentase ketuntasan belajar murid. Pada pra siklus, murid yang mencapai ketuntasan sebanyak 8 murid (34,78%), kemudian meningkat menjadi 14 murid (60,87%) pada Siklus I, dan mencapai 20 murid (86,96%) pada Siklus II. Dengan demikian, penerapan model *problem based learning* berbantuan media Kantong Bilangan menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar murid dalam memahami materi nilai tempat bilangan di kelas II SDN Sidorejo Kidul 02.

DAFTAR PUSTAKA

Afdina, L. (2025). Penerapan media kantong bilangan materi nilai tempat bilangan untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas 3 sekolah dasar. *Jurnal Pengabdian Indonesia (JPI)*, 1(2), 239–247. <https://doi.org/10.62567/jpi.v1i2.1039>

- Ariswan, A., & Hidayati, A. (2025). Pengaruh Problem Based Learning (PBL) terhadap minat dan hasil belajar operasi pecahan pada mata pelajaran matematika di kelas V sekolah dasar. *Jurnal Inovasi Pendidikan dan Pembelajaran Sekolah Dasar (JIPPSD)*, 9(1), 102–115. <https://doi.org/10.24036/jippsd.v9i1.136185>
- Aulia, D. D., & Yuhana, Y. (2024). Miskonsepsi siswa dalam memahami konsep nilai tempat bilangan pada pembelajaran matematika kelas IV SD. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(1), 1804–1811. <https://doi.org/10.23969/jp.v9i1.11527>
- Chofifah, N., Sunaryo, & Kriswati. (2024). Penggunaan media konkret pada materi nilai tempat SDN Dukuh Kupang 1 Surabaya. *Edutama: Jurnal Ilmiah Penelitian Tindakan Kelas*, 1(1), 148–157. <https://ejournal.rizaniamedia.com/index.php/edutama>
- Dariyah, T., Fernanda, I., Sofiana, F., & Nursantoso, A. (2026). Karakteristik pembelajaran matematika di sekolah dasar. *An Najah: Jurnal Pendidikan Islam dan Sosial Keagamaan*, 5(1), 579–583. <https://journal.nabest.id/index.php/annajah>
- Hidayah, H. S. (2025). Penggunaan media konkret untuk meningkatkan pemahaman konsep nilai tempat dalam pelajaran matematika bagi siswa kelas II SD Negeri 4 Sendang Asih tahun pelajaran 2024/2025. *EDUBINA: Jurnal Pembelajaran Pendidikan Dasar*, 1(2), 71–79. <https://doi.org/10.55681/edubina.v4i1.xxx>
- Listiani, C. Y., Maruti, E. S., & Katmini. (2024). Meningkatkan hasil belajar matematika melalui media kantong bilangan kelas II SDN Kaibon 03. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri*, 10(3), 460–473.
- Nabillah, T., & Abadi, A. P. (2019). Faktor penyebab rendahnya hasil belajar siswa. *Prosiding Seminar Nasional Matematika dan Pendidikan Matematika (Sesiomadika)*, 659–663. <http://journal.unsika.ac.id/index.php/sesiomadika>
- Purwaningsih. (2022). Peningkatan hasil belajar melalui model pembelajaran penemuan pada peserta didik kelas VIII SMP Negeri 8 Cikarang Utara Kabupaten Bekasi. *EDUCATOR: Jurnal Inovasi Tenaga Pendidik dan Kependidikan*, 2(4), 422–427. <https://jurnalp4i.com/index.php/educator>
- Republik Indonesia. (2003). *Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional*. Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 2003 Nomor 78. Jakarta: Sekretariat Negara.
- Restiansyah, A., & Fadhilah, N. (2026). Analisis miskonsepsi

- siswa sekolah dasar pada konsep nilai tempat bilangan: Studi literature review. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 11(3), 390–400.
- Rizkiyah, R., Sriwijayanti, R. P., & Ardiansari, L. (2026). Penerapan model pembelajaran Problem Based Learning (PBL) berbantuan media papan nilai tempat untuk meningkatkan hasil belajar matematika pada materi nilai tempat siswa kelas II SDN Bulang 1. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 12(3).
- Rohman, F., Hendra, P. Y., Syukri, R., Sulistiana, & Nurhanurawati. (2024). LKPD RME: Dalam meningkatkan pemahaman konsep nilai tempat bilangan peserta didik sekolah dasar. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(2), 231–243.
<https://doi.org/10.23969/jp.v9i2.16142>
- Sajidan, S., Suranto, S., Atmojo, I., Saputri, D., & Etviana, R. (2022). Problem-Based Learning-Collaboration (PBL-C) Model in Elementary School Science Learning in the Industrial Revolution Era 4.0 and Indonesia Society 5.0. *Jurnal Pendidikan IPA Indonesia*, 11(3), 477-488.
doi:<https://doi.org/10.15294/jpii.v11i3.30631>
- Sariasih, N. P. (2023). Model Problem Based Learning berbantuan media sederhana untuk meningkatkan hasil belajar matematika siswa kelas V SD.
- Indonesian Journal of Instruction*, 4(2), 66–75.
<https://doi.org/10.23887/iji.v4i2.60839>
- Sihotang, Y., Arifin, M., & Nurasiah. (2024). Meningkatkan hasil belajar matematika menggunakan media kantong bilangan untuk kelas 2 SD Negeri 064974 Medan Tembung. *Jurnal Review Pendidikan dan Pengajaran (JRPP)*, 7(4), 12423–12427.
<http://journal.universitaspahlawan.ac.id/index.php/jrpp>
- Zainal, N. F. (2022). Problem Based Learning pada pembelajaran matematika di sekolah dasar/madrasah ibtidaiyah. *Jurnal Basicedu*, 6(3), 3584–3593.
<https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i3.2650>