

**MENINGKATKAN HASIL BELAJAR MATEMATIKA MELALUI MEDIA
KANTONG BILANGAN KELAS II SDN KAIBON 03**

Cynthia Yoga Listiani¹, Endang Sri Maruti², Katmini³

PPG FKIP Universitas PGRI Madiun

¹PPG Universitas PGRI Madiun, ²Universitas PGRI Madiun, ³SDN Kaibon 03

¹cynthia.yoga01@gmail.com, ²endang@unipma.ac.id,

³bukatmini1965@gmail.com

ABSTRACT

Low student mathematics learning outcomes are one of the problems that need to be solved in elementary school students. This problem is caused by monotonous and less enjoyable learning and minimal use of learning media. This study aims to improve the learning outcomes of grade II students of SDN Kaibon 03 through the application of the Number Pocket media in mathematics subjects. This study is classroom action research (CAR) with a model developed by Kemmis & Taggart (1988) consisting of planning, action, observation, and reflection which took place in two cycles. The subjects of the study were 26 grade II students of SDN Kaibon 03. The data collection technique used observation techniques and evaluation tests which were carried out at the end of each cycle. The data analysis technique used quantitative and qualitative analysis techniques. Based on the data analysis that has been carried out, it can be concluded that the application of the Number Pocket media can improve mathematics learning outcomes in the material on the place value of numbers in grade II of SDN Kaibon 03. This can be seen from the percentage of completion of learning outcomes in the pre-cycle (31%), cycle I (53%), and cycle II (81%). This shows that by implementing the Number Pocket media, it can improve the mathematics learning outcomes of class II students at SDN Kaibon 03.

Keywords: Number Pocket Media, Learning Outcomes, Mathematics

ABSTRAK

Rendahnya hasil belajar matematika siswa merupakan salah satu masalah yang perlu diselesaikan pada siswa di Sekolah Dasar (SD). Masalah tersebut dikarenakan pembelajaran yang monoton dan kurang menyenangkan serta minimnya penggunaan media pembelajaran. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas II SDN Kaibon 03 melalui penerapan media Kantong Bilangan pada mata pelajaran matematika. Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (PTK) dengan model yang dikembangkan oleh Kemmis & Taggart (1988) yang terdiri dari perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi yang berlangsung sebanyak dua siklus. Subjek penelitian adalah siswa kelas II SDN Kaibon 03 berjumlah 26 siswa. Teknik pengumpulan data menggunakan teknik observasi dan tes evaluasi yang dilakukan setiap akhir siklus. Teknik analisis data menggunakan teknik analisis kuantitatif dan kualitatif. Berdasarkan analisis data yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa penerapan media Kantong Bilangan dapat meningkatkan hasil belajar matematika pada materi nilai tempat bilangan di kelas II SDN Kaibon 03. Hal tersebut dapat dilihat dari persentase ketuntasan hasil belajar pra siklus (31%), siklus I (53%), dan siklus II (81%). Hal ini menunjukkan

bahwa dengan menerapkan media Kantong Bilangan mampu meningkatkan hasil belajar matematika siswa kelas II SDN Kaibon 03.

Kata Kunci: Media Kantong Bilangan, Hasil Belajar, Matematika

A. Pendahuluan

Pendidikan merupakan suatu upaya yang dilakukan secara sadar untuk membina dan mengembangkan kepribadian manusia. Untuk membantu peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya berupa kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, dan kemampuan lain yang diperlukannya baik untuk dirinya maupun masyarakat maka pendidikan diselenggarakan dengan suasana belajar dan proses pembelajaran (Rahman dkk, 2022). Pendidikan adalah usaha manusia untuk mencapai potensi penuh mereka baik secara fisik maupun spiritual dengan tetap mematuhi norma-norma sosial dan budaya di masyarakat. Pemikiran manusia yang telah maju dan taraf hidup yang meningkat merupakan hasil dari pendidikan. Oleh karena itu, sangat penting untuk melaksanakan program pendidikan dengan pematangan konsep yang baik.

Pendidikan memiliki berbagai jenjang, dan yang paling dasar adalah jenjang pendidikan Sekolah Dasar

(SD). Sekolah Dasar (SD) merupakan salah satu jenjang pendidikan yang membantu siswa mengembangkan potensi penuh mereka dalam hal kognitif, afektif, dan psikomotorik. Menurut Pradana (2020) pendidikan diselenggarakan dengan mengembangkan budaya membaca, menulis, dan berhitung. Keterampilan tersebut merupakan hal yang penting yang harus diajarkan pada siswa.

Matematika merupakan salah satu mata pelajaran yang dipelajari di Sekolah Dasar (SD). Matematika dipelajari untuk membekali siswa menggunakan proses berpikir kritis, logis, dan rasional untuk memecahkan masalah. Berdasarkan Depdiknas (2006) tujuan pembelajaran matematika adalah agar siswa mampu memahami ide-ide matematika, mengartikulasikan bagaimana ide-ide berhubungan satu sama lain, dan menggunakan ide atau algoritma secara fleksibel, akurat, tepat, dan efisien saat menangani masalah. Hal ini sejalan dengan Meirisa dkk. (2021) yang menyatakan bahwa kemampuan matematika meliputi penalaran, pemecahan

masalah, komunikasi, koneksi, dan representasi matematika. Oleh karena itu, keterampilan matematika merupakan keterampilan dasar yang diharapkan dikuasai oleh siswa. Manurung dkk. (2020) juga berpendapat bahwa tujuan pembelajaran matematika diarahkan pada pencapaian kompetensi, sehingga kegiatan pembelajaran tidak hanya terfokus pada penguasaan materi tetapi juga sebagai alat dan prasarana untuk membantu siswa mencapai tujuan tersebut. Berdasarkan Permendikbud No. 21 tahun 2016 tentang standar isi pendidikan dasar dan menengah untuk ruang lingkup materi matematika di sekolah dasar terdiri dari bilangan, geometri dan pengukuran serta statistik sederhana.

Berdasarkan ruang lingkup materi matematika, pembelajaran matematika di sekolah tidak diarahkan untuk mencapai kompetensi namun hanya mengetahui isi materi saja yang mengakibatkan rendahnya hasil belajar matematika siswa. Hasil belajar merupakan indikator kemajuan siswa selama proses pembelajaran, secara teoritis dan jelas memberikan kesempatan kepada siswa untuk memahami dan menerapkan pengetahuannya sendiri sesuai

dengan kemampuannya (Somayana, 2020). Hal ini sejalan dengan Meilani & Aiman (2020) yang menyatakan bahwa hasil belajar merupakan keterampilan yang diperoleh siswa setelah mengikuti kegiatan pembelajaran. Hasil belajar merupakan perubahan yang terjadi pada diri siswa sebagai hasil dari kegiatan belajar di bidang kognitif, afektif, dan psikomotorik (Saputro dkk., 2021). Hasil belajar yang baik menunjukkan bahwa siswa memiliki keterampilan untuk mencapai kompetensi yang diharapkan.

Terdapat beberapa faktor yang menyebabkan rendahnya hasil belajar matematika siswa. Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Hidayati dkk. (2023) faktor penyebab rendahnya hasil belajar siswa adalah karena siswa kurang memperhatikan guru sehingga pembelajaran sulit dipahami. Meskipun materi yang dibahas dalam pembelajaran matematika bisa jadi agak menantang untuk dipahami, namun jika siswa memperhatikan dengan seksama ketika guru menjelaskan maka mempelajari matematika akan terasa mudah. Penelitian lain yang dilakukan Aeni dkk. (2019) mengungkapkan bahwa penyebab rendahnya hasil belajar siswa pada mata pelajaran

matematika adalah siswa kurang berpartisipasi dalam proses pembelajaran. Proses pembelajaran harus berlangsung di kedua arah antara guru dan siswa sehingga pembelajaran yang diberikan dapat diterima dengan lebih optimal. Selain itu, kurangnya penggunaan media pembelajaran membuat siswa menjadi mudah bosan dan mengakibatkan hasil belajar siswa menjadi rendah (Meilani & Aiman, 2021). Hal tersebut juga terjadi di SDN Kaibon 03.

Pembelajaran matematika juga menjadi sebuah tantangan bagi guru dan siswa di SDN Kaibon 03. Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan peneliti, ditemukan bahwa guru kelas II SDN Kaibon 03 masih sering menggunakan metode pembelajaran konvensional yaitu guru menjelaskan kemudian siswa mendengarkan serta mencatatnya. Dalam kegiatan pembelajaran, guru dan siswa belajar menggunakan sumber pembelajaran dari LKS dan buku paket matematika. Melalui kegiatan tersebut, terlihat bahwa siswa mudah bosan dengan pembelajaran yang monoton dan kurang menyenangkan sehingga siswa yang bosan tersebut akan mencari kesibukan lain seperti

mengobrol dengan temannya serta asyik menggambar sendiri saat guru menjelaskan materi yang diajarkan. Hal tersebut berdampak pada hasil belajar matematika siswa yang terbilang rendah. Oleh karena itu, dibutuhkan solusi untuk mengatasi permasalahan tersebut.

Salah satu solusi yang dapat digunakan adalah dengan menggunakan media pembelajaran yang dapat dilihat, disentuh, dan dapat meningkatkan interaksi dengan siswa. Sesuai dengan pernyataan Piaget (1964) bahwa siswa berusia 7-11 tahun berada pada tahap operasional konkrit, dimana siswa belum dapat memahami konsep yang bersifat penalaran abstrak apabila tidak dibantu dengan benda-benda konkrit. Dengan menggunakan media pembelajaran, maka akan melibatkan seluruh indera siswa tidak hanya penglihatan dan pendengaran namun juga indera peraba. Oleh karena itu, pembelajaran akan lebih bermakna dan mengakibatkan peningkatan pemahaman siswa melalui pengalaman belajar tersebut.

Salah satu peningkatan pemahaman siswa adalah dengan menggunakan media pembelajaran. Menurut Julyananda (2022) media pembelajaran merupakan sumber

daya yang dapat digunakan guru untuk membantu siswa mengembangkan wawasan yang lebih dalam. Guru dapat menggunakan berbagai media pembelajaran untuk memberikan pengetahuan kepada siswanya. Dengan membuat materi pembelajaran mudah dipahami, guru dapat membangkitkan semangat siswa untuk mempelajari hal-hal baru melalui penggunaan media pembelajaran. Selain itu, siswa akan lebih mudah mengingat suatu bentuk atau tulisan yang memiliki fitur warna yang menarik serta bentuk yang komunikatif dan menyenangkan (Al Hakim & Setyowisnu, 2021). Dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan salah satu cara dalam menyampaikan materi pembelajaran agar siswa dapat dengan mudah memahaminya. Sehingga media pembelajaran menjadi komponen penting dalam proses belajar mengajar.

Salah satu media pembelajaran yang cocok digunakan dalam pembelajaran matematika adalah media Kantong Bilangan. Media Kantong Bilangan merupakan media pembelajaran yang dilengkapi kotak-kotak untuk membantu siswa menentukan nilai tempat suatu bilangan (Kundarsih & Santoso,

2022). Media ini berbentuk segi empat dengan tiga kotak yang menempel atau disebut dengan Kantong Bilangan. Kantong Bilangan tersebut berfungsi sebagai penentu nilai suatu bilangan, yaitu satuan, puluhan, dan ratusan. Dengan menggunakan media Kantong Bilangan siswa akan terlibat langsung dengan sumber belajar yang akan membantu mereka menyesuaikan diri lebih cepat dan memahami materi yang diajarkan (Cahya, 2020). Siswa langsung berinteraksi dengan media yang memperlihatkan objek nyata sehingga memudahkan siswa memahami dan menentukan nilai tempat suatu bilangan dengan lebih mudah (Pratama, 2019). Kantong Bilangan membuat siswa belajar dengan suasana belajar menjadi lebih menyenangkan sehingga dapat meningkatkan pengetahuan siswa tentang materi tersebut dan lebih jauh lagi hasil belajar siswa (Kundarsih & Santoso, 2022). Siswa akan lebih bersemangat mengikuti pembelajaran dengan cara yang menarik dan menyenangkan apabila mereka terlibat langsung dalam prosesnya sehingga dapat meningkatkan kualitas dan hasil belajar siswa.

Oleh karena itu, media Kantong Bilangan cocok digunakan untuk

pembelajaran matematika terutama pada materi nilai tempat bilangan. Dengan mengintegrasikan media tersebut maka siswa dapat secara langsung mengenal dan mengetahui nilai tempat bilangan yaitu satuan, puluhan, dan ratusan. Melalui media Kantong Bilangan diharapkan mampu membantu siswa agar lebih mudah mengenal nilai tempat bilangan dan diharapkan dapat mempermudah siswa dalam belajar sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Melihat hal tersebut, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Melalui Media Kantong Bilangan Kelas II SDN Kaibon 03.”

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas II SDN Kaibon 03 melalui penerapan media Kantong Bilangan pada mata pelajaran matematika. Penelitian ini hanya berfokus pada penggunaan media Kantong Bilangan yang diterapkan pada materi nilai tempat bilangan di kelas II SDN Kaibon 03.

B. Metode Penelitian

Pendekatan yang digunakan adalah pendekatan metode campuran (*mixed method*). Metode campuran adalah prosedur untuk

mengumpulkan, menganalisis, dan “mencampur” metode kuantitatif dan kualitatif dalam satu penelitian atau serangkaian penelitian untuk memahami masalah penelitian (Creswell & Plano Clark, 2011). Sedangkan metode penelitian yang digunakan adalah penelitian tindakan kelas (PTK) yang dikembangkan oleh Kemmis & Taggart (1988). Kemmis & Taggart (1988) membagi prosedur penelitian menjadi empat tahap kegiatan pada setiap siklus yaitu perencanaan (*planning*), tindakan (*acting*), observasi (*observing*), dan refleksi (*reflecting*) dalam suatu sistem spiral yang saling terkait. Setelah satu siklus selesai, khususnya setelah adanya refleksi maka akan dilanjutkan dengan adanya perencanaan ulang yang bertujuan untuk merevisi berbagai kelemahan dalam pelaksanaan kembali pada siklus berikutnya. Penelitian ini dilaksanakan sebanyak 2 siklus yaitu siklus I dan siklus II. Sebelum dilaksanakannya siklus terdapat pra siklus untuk melihat kondisi awal peserta didik.

Subjek pada penelitian tindakan kelas ini adalah siswa kelas II SDN Kaibon 03 yang berjumlah 26 siswa. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini adalah teknik observasi dan tes evaluasi yang dilakukan setiap

akhir siklus. Instrumen penelitian yang digunakan adalah instrumen pembelajaran yang terdiri dari media pembelajaran berupa media Kantong Bilangan, modul ajar, dan lembar kerja siswa (LKPD), serta instrumen pengambilan data yang terdiri dari lembar observasi dan tes evaluasi. Lembar observasi disesuaikan dengan aktivitas yang menunjukkan kegiatan selama proses pembelajaran berlangsung. Sedangkan tes evaluasi digunakan untuk mengetahui hasil belajar siswa setelah melakukan pembelajaran menggunakan media Kantong Bilangan. Tes evaluasi dikerjakan secara individu berupa soal uraian singkat berjumlah 10 soal.

Teknik analisis data menggunakan teknik analisis kuantitatif dengan menghitung rata-rata nilai dan persentase ketuntasan serta teknik data kualitatif meliputi data observasi terkait aktivitas peserta didik. Dalam memperoleh validitas data, penelitian ini menggunakan teknik triangulasi data untuk memperoleh data yang valid. Penelitian meningkatkan hasil belajar matematika melalui media Kantong Bilangan kelas II SDN Kaibon 03 dapat dikatakan berhasil apabila nilai hasil belajar dari keseluruhan siswa mencapai rata-rata nilai 75 dengan nilai gain sebesar 0,31 atau

terjadi peningkatan dalam kategori sedang dan mencapai nilai ketuntasan klasikal sebesar 75%.

Tabel 1. Kriteria N-Gain

Kriteria	Interval Koefisien
Tinggi	$N\text{-gain} > 0,7$
Sedang	$0,3 \geq N\text{-gain} \geq 0,7$
Rendah	$N\text{-gain} < 0,3$

(Sumber: Archambault dkk., 2008)

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas II SDN Kaibon 03 yang berjumlah 26 siswa. Aspek yang diamati adalah hasil belajar siswa. Indikator keberhasilan pada penelitian ini diukur dari nilai yang diperoleh siswa selama proses pembelajaran. Hasil belajar siswa diperoleh dari tes evaluasi yang diberikan setelah mengikuti pembelajaran nilai tempat bilangan (satuan, puluhan, dan ratusan). Penelitian ini dilaksanakan sebanyak 2 siklus menggunakan media Kantong Bilangan dengan empat tahap kegiatan yaitu perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi. Sebelum melaksanakan siklus I dan siklus II, peneliti melaksanakan pra siklus terlebih dahulu untuk mengetahui keadaan awal yang dimiliki siswa kelas II SDN Kaibon 03.

Pra Siklus

Tabel 2. Hasil Belajar Siswa (Pra Siklus)

Hasil Belajar	Pra Siklus
Nilai Tertinggi	80
Nilai Terendah	30
Rata-Rata	55
Persentase Ketuntasan	31%

Pra siklus merupakan kegiatan yang dilakukan peneliti sebelum dilakukan tindakan penerapan pembelajaran matematika menggunakan media Kantong Bilangan untuk kelas II. Di tahap ini, peneliti melakukan observasi dan tes evaluasi untuk mengetahui keadaan awal siswa. Kemudian, diperoleh hasil bahwa masih banyak siswa kelas II yang mendapatkan nilai dibawah KKM yaitu 75 pada mata pelajaran matematika khususnya pada materi nilai tempat bilangan. Hal ini dikarenakan penggunaan media pembelajaran yang kurang bervariasi yang menyebabkan kurangnya antusias siswa terhadap pembelajaran matematika sehingga tidak dapat mencapai tujuan pembelajaran secara maksimal dan hasil belajar siswa menjadi rendah. Tabel 2 menunjukkan hasil belajar siswa pada pra siklus. Nilai tertinggi

adalah 80 dan nilai terendah adalah 30. Persentase ketuntasan yaitu 31% dengan rata-rata nilai 55.

Siklus I

Siklus I dilaksanakan dengan tahapan berikut.

Tahap pertama yaitu perencanaan. Tahap perencanaan difokuskan pada observasi awal pra siklus untuk menemukan suatu permasalahan. Kemudian permasalahan tersebut dijadikan dasar pengembangan dalam memperoleh data pada saat penelitian. Di tahap ini, peneliti harus menyiapkan instrumen penelitian untuk melakukan penelitian lebih lanjut. Instrumen penelitian tersebut meliputi instrumen pembelajaran dan instrumen untuk pengambilan data. Instrumen pembelajaran terdiri dari media Kantong Bilangan, modul ajar, dan LKPD. Sedangkan instrumen untuk pengambilan data terdiri dari lembar observasi dan tes evaluasi.

Tahap yang kedua yaitu tindakan. Di tahap ini, peneliti menerapkan media Kantong Bilangan pada mata pelajaran matematika khususnya pada materi nilai tempat bilangan mengikuti modul ajar yang telah disusun sebelumnya. Kemudian, di akhir pembelajaran dilakukan tes

evaluasi untuk melihat hasil belajar siswa.

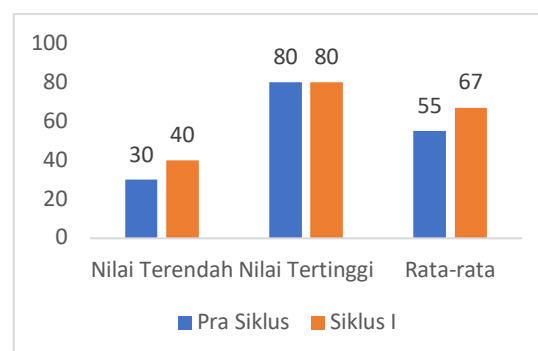
Tahap ketiga yaitu observasi. Di tahap ini, peneliti melakukan observasi atau pengamatan terhadap proses pembelajaran yang tengah berlangsung dengan mengisi lembar observasi yang sebelumnya telah disediakan. Pengamatan ini dilakukan untuk mengetahui apakah peneliti sudah melakukan tahap tindakan menggunakan media Kantong Bilangan dan juga pengamatan dilakukan sebagai bahan perbaikan di siklus selanjutnya. Hasil belajar yang diamati dalam penelitian ini didasarkan pada kemampuan siswa dalam mengerjakan tes evaluasi. Hasil belajar ini digunakan untuk menentukan tindakan selanjutnya dalam penelitian. Data hasil belajar siswa pada siklus I dapat dilihat pada tabel 3 berikut.

Tabel 3. Hasil Belajar Siswa (Siklus I)

Hasil Belajar	Siklus I
Nilai Tertinggi	80
Nilai Terendah	40
Rata-Rata	67
Persentase Ketuntasan	54%

Tabel 3 menunjukkan hasil belajar siswa pada siklus I. Dari 26 siswa

yang ada, baru 13 siswa yang dapat mencapai nilai KKM yaitu 75 dengan nilai tertinggi 80 dan nilai terendah 40. Rata-rata hasil belajar siswa diperoleh nilai 67. Oleh karena itu didapatkan nilai N-gain 0,27 dengan persentase ketuntasan 54%. Persentase ketuntasan siswa belum mencapai 75% dengan nilai N-gain minimal 0,31 maka pelaksanaan tindakan dilanjutkan ke siklus II dengan melakukan beberapa perbaikan yang mengacu pada hasil refleksi. Kemudian, data dari lembar observasi menunjukkan bahwa langkah-langkah pembelajaran yang telah dilaksanakan masih memerlukan perbaikan untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Secara lebih jelas hasil perolehan siklus II dibandingkan dengan pra siklus dapat dilihat pada grafik berikut.



Gambar 1. Peningkatan Hasil Belajar Pra Siklus ke Siklus I

Tahap keempat yaitu refleksi. Di tahap ini, data atau hasil yang

diperoleh dari ketiga tahap sebelumnya (perencanaan, tindakan, dan observasi) dianalisis untuk mengetahui sejauh mana pelaksanaan tindakan yang telah dilakukan sehingga dapat dijadikan pedoman dan bahan pertimbangan untuk siklus berikutnya. Adapun hasil refleksi dari siklus I yaitu (1) Siswa kurang konsentrasi dalam memahami materi yang diajarkan dan hanya terfokus pada media Kantong Bilangan saja (2) Perlu memperhatikan alokasi waktu berkaitan dengan penggunaan media Kantong Bilangan (3) Siswa berebut dalam menggunakan media Kantong Bilangan (4) Mengondisikan siswa dalam menggunakan media Kantong Bilangan agar setiap siswa dapat terlibat dalam pembelajaran. Hasil refleksi tersebut kemudian dijadikan acuan untuk melakukan perbaikan untuk siklus II. Perbaikan yang dilakukan pada siklus II adalah (1) Guru memberikan materi pengantar terlebih dahulu sehingga konsentrasi siswa terfokus pada penjelasan guru baru kemudian menunjukkan media Kantong Bilangan untuk membantu mempermudah dan memperjelas materi yang diajarkan (2) Guru memberikan penjelasan terkait penggunaan media Kantong Bilangan

dan mendampingi siswa tata cara menggunakannya setiap praktik media Kantong Bilangan sehingga siswa tidak kebingungan dan menghabiskan banyak waktu dalam menggunakan media Kantong Bilangan (3) Guru melakukan sesi tanya jawab terlebih dahulu dan untuk kelompok yang memiliki poin tertinggi akan menjadi kelompok pertama yang dapat menggunakan media Kantong Bilangan sehingga siswa tidak akan mencoba berebut lagi karena urutan kelompoknya sudah ditetapkan (4) Guru melakukan pembentukan kelompok secara heterogen dan pada saat praktik penggunaan media Kantong Bilangan tidak hanya perwakilan kelompok saja namun seluruh anggota kelompok ikut mempraktikkan media Kantong Bilangan di depan kelas.

Siklus II

Setelah siklus I selesai dilaksanakan maka dilanjutkan dengan pelaksanaan siklus II sebagai berikut.

Tahap pertama yaitu perencanaan. Di tahap ini, peneliti menerapkan perbaikan yang telah dilakukan dalam tahap refleksi siklus I dengan perbedaan utama yaitu terletak pada pemanfaatan penggunaan media Kantong bilangan dan pengelolaan

kelas. Peneliti juga menyusun instrumen penelitian berupa instrumen pembelajaran (media Kantong Bilangan, modul ajar, dan LKPD) dan instrumen untuk pengambilan data (lembar observasi dan tes evaluasi).

Tahap kedua yaitu tindakan. Di tahap ini peneliti menerapkan media Kantong Bilangan sesuai dengan modul ajar yang telah disusun sebelumnya. Kemudian di akhir pembelajaran akan dilakukan tes evaluasi untuk mengetahui hasil belajar siswa.

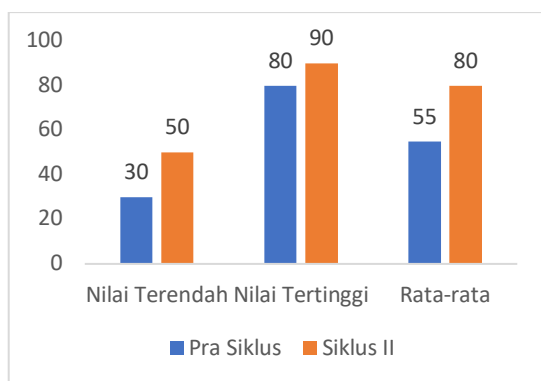
Tahap ketiga yaitu observasi. Di tahap ini peneliti mengamati proses pembelajaran dan mengisi lembar observasi yang telah disediakan serta menuliskan hal-hal yang ditemukan untuk dijadikan bahan refleksi. Penilaian hasil belajar siswa didasarkan pada kemampuan siswa setelah menerapkan media Kantong Bilangan dengan mengerjakan tes evaluasi secara individu yang diberikan guru kepada siswa kelas II SDN Kaibon 03 dengan jumlah 26 siswa. Hasil belajar siswa pada siklus II dapat dilihat pada tabel 4 sebagai berikut.

Tabel 4. Hasil Belajar Siswa (Siklus II)

Hasil Belajar	Siklus II
Nilai Tertinggi	90

Nilai Terendah	50
Rata-Rata	80
Persentase Ketuntasan	81%

Tabel 4 menunjukkan hasil belajar siswa pada siklus II. Berdasarkan hasil yang ditunjukkan pada tabel di atas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar pada siklus II sebanyak 21 siswa mendapatkan nilai diatas KKM yaitu 75 dengan persentase ketuntasan adalah 81%. Rata-rata nilai pada siklus II yaitu 80 dengan nilai tertinggi 90 dan nilai terendah 50. Oleh karena itu didapatkan nilai N-gain dari siklus II sebesar 0,56. Maka dapat disimpulkan bahwa hasil belajar siswa telah mencapai ketuntasan dengan lebih dari 75% dan dengan nilai gain lebih dari 0,31. Sehingga target penelitian telah tercapai dan siklus dapat dihentikan. Hasil tersebut didukung dengan adanya data dari lembar observasi yang menunjukkan bahwa langkah-langkah pembelajaran telah dilaksanakan secara optimal. Peningkatan rata-rata nilai dari pra siklus ke siklus II dapat dilihat pada grafik gambar 2 berikut.



Gambar 2. Peningkatan Hasil Belajar Pra Siklus ke Siklus II

Tahap keempat yaitu refleksi. Sesuai dengan data penelitian Siklus II yang menunjukkan bahwa hasil belajar siswa meningkat dan semua tujuan penelitian telah terpenuhi, sehingga siklus tersebut dapat dihentikan. Pembelajaran berjalan dengan baik dan lancar. Seluruh siswa terlibat aktif dalam menggunakan media Kantong Bilangan dengan tertib dan dapat memanfaatkan media Kantong Bilangan dengan optimal. Guru dapat mengondisikan siswa dengan baik sehingga alokasi waktu dapat berjalan sesuai dengan yang telah direncanakan sehingga materi yang diajarkan dapat tersampaikan dengan lengkap dan baik. Oleh karena itu, siswa dapat memahami dan menguasai materi yang diajarkan dan berdampak pada hasil belajar siswa yang mengalami peningkatan.

Temuan ini relevan dengan penelitian yang dilakukan oleh Samosir (2021) yang menyatakan bahwa hasil belajar pada setiap siklus dengan menggunakan Kantong Bilangan mengalami peningkatan. Pada siklus I persentase ketuntasan siswa sebanyak 36,37% yang mengalami peningkatan pada siklus II dengan persentase ketuntasan siswa yaitu 77,2% dan bertambah lagi di siklus III menjadi 90%. Hal ini merupakan indikator keberhasilan dalam penelitian yang menggunakan media Kantong Bilangan di kelas II. Penelitian lain yang dilakukan oleh Dewi & Indrawati (2023) juga mengungkapkan bahwa penggunaan media Kantong Bilangan berhasil meningkatkan pemahaman konsep nilai tempat suatu bilangan pada kelas I dengan peningkatan persentase hasil ketuntasan belajar pada siklus I yang awalnya 45% (tidak baik) menjadi 80% (baik) pada siklus II. Penelitian lain yang mendukung temuan ini adalah penelitian yang dilakukan oleh Arruhil & Elsa (2019) yang melakukan penelitian kuantitatif dengan metode penelitian *single subject research* (SSR) di kelas III yang bertujuan untuk meningkatkan konsep nilai tempat pada anak berkesulitan belajar. Hasil analisis

data didapatkan bahwa persentase *overlape* yaitu 16,66% yang menunjukkan bahwa semakin kecil persentasi *overlape* maka semakin baik. Maka dapat dijelaskan bahwa kemampuan anak dalam konsep nilai tempat meningkat saat diberikan media Kantong Bilangan.

Dengan demikian, melihat dari hasil penelitian dan penelitian lain yang relevan maka dapat disimpulkan bahwa penerapan media Kantong Bilangan dapat meningkatkan hasil belajar matematika pada materi nilai tempat bilangan di kelas II SDN Kaibon 03.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil dan pembahasan yang telah dilakukan peneliti dengan menerapkan media Kantong Bilangan untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas II SDN Kaibon 03 pada mata pelajaran matematika. Hal ini menunjukkan peningkatan pada setiap siklusnya yang dibuktikan pada persentase ketuntasan siswa. Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan persentase ketuntasan belajar sebelum dan sesudah menerapkan media Kantong Bilangan. Pada pra siklus rata-rata nilai siswa

adalah 55 dengan persentase ketuntasan 31%. Nilai tertinggi yaitu 80 dan nilai terendah yaitu 30. Pada siklus I nilai tertinggi adalah 80 dan nilai terendah adalah 40 dengan nilai rata-rata 67. Persentase ketuntasan hasil belajar siswa adalah 54% dengan N-gain yaitu 0,27. Hal tersebut menandakan bahwa persentase ketuntasan siswa belum mencapai 75% dengan nilai N-gain minimal 0,31 maka pelaksanaan tindakan dilanjutkan ke siklus II dengan melakukan beberapa perbaikan. Pada siklus II nilai tertinggi siswa adalah 90 dan nilai terendah adalah 50 dengan nilai rata-rata 80. Persentase ketuntasan hasil belajar siswa adalah 81 dengan N-gain yaitu 0,56. Hal tersebut menunjukkan bahwa hasil belajar siswa telah mencapai ketuntasan dengan lebih dari 75% dan dengan nilai gain lebih dari 0,31. Sehingga target penelitian telah tercapai dan siklus dapat dihentikan. Sehingga berhasilnya penelitian ini terjadi pada siklus II. Berdasarkan hasil tersebut maka dapat ditarik kesimpulan bahwa dengan menerapkan media Kantong Bilangan mampu meningkatkan hasil belajar matematika siswa kelas II SDN Kaibon 03.

Berdasarkan penelitian ini maka dapat dikemukakan saran sebagai berikut. Bagi siswa diharapkan untuk selalu memperhatikan penjelasan yang disampaikan oleh guru agar dapat memahami materi yang diajarkan dan mendapatkan hasil belajar yang optimal. Bagi guru agar menerapkan media pembelajaran yang inovatif dan interaktif seperti media Kantong Bilangan agar dapat menarik antusiasme siswa sehingga dapat mengoptimalkan hasil belajar siswa. Bagi peneliti lain diharapkan untuk melakukan penelitian serupa dengan menggunakan media Kantong Bilangan namun dapat dikembangkan dengan lebih menarik dan sesuai dengan materi pembelajaran yang akan digunakan agar dapat mencapai hasil yang optimal.

DAFTAR PUSTAKA

- Aeni, W. N., Darusman, Y., & Mahendra, H. H. (2019). Penggunaan Media Pembelajaran dengan Benda Konkret untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Matematika. In *Social, Humanities, and Educational Studies (SHEs): Conference Series* (Vol. 2, No. 2, pp. 148-154).
- Al Hakim, R. R., & Setyowisnu, G. E. (2021). Rancang bangun media pembelajaran matematika berbasis android pada materi kalkulus diferensial. In *Prosiding Seminar Pendidikan Matematika dan Matematika* (Vol. 3).
- Archambault, J., Burch, T., Crofton, M., & McClure, A. (2008). The effect of developing kinematics concepts graphically prior to introducing algebraic problem solving techniques. *Action Research required for the Master of Natural Science degree with concentration in physics*.
- Arruhil, A., & Elsa, E. (2019). Meningkatkan Konsep Nilai Tempat melalui Media Kantong Bilangan pada Anak Berkesulitan Belajar. *Jurnal Penelitian Pendidikan Kebutuhan Khusus*, 7(2), 49-54.
- Cahya, E. (2020). Representasi Media Kantong Prestasi Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Materi Nilai Tempat Pada Siswa Kelas II Di SDN 116 Rantekasimpo Kabupaten Tana Toraja. *Elementary Journal: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 3(1), 31-39.
- Creswell, J. W., Klassen, A. C., Plano Clark, V. L., & Smith, K. C. (2011). Best practices for mixed methods research in the health sciences. *Bethesda*

- (Maryland): *National Institutes of Health*, 2013, 541-545.
- Depdiknas. (2006). *Permendiknas RI Nomor 22 Tahun 2006 tentang Standar Isi untuk Satuan Pendidikan Dasar dan Menengah*. Jakarta: Depdiknas
- Dewi, R. S., & Indrawati, D. (2023). Peningkatan Pemahaman Konsep Nilai Tempat Bilangan Melalui Media Kantong Bilangan Pada Peserta Didik Kelas I SDN Sukodono 1 Sidoarjo. *Educational Journal: General and Specific Research*, 3(2), 211-219.
- Hidayati, P., Safrizal, S., & Fadriati, F. (2023). Analisis Faktor Penyebab Rendahnya Hasil Belajar Matematika Pada Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Limas Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 4(1), 46-58.
- Julyananda, M. A., Yulianti, T., & Pasha, D. (2022). Rancang Bangun Media Pembelajaran Matematika Menggunakan Metode Demonstrasi Untuk Kelas 1 Sekolah Dasar. *Jurnal Informatika dan Rekayasa Perangkat Lunak*, 3(3), 366-375.
- Kemmis, S., & McTaggart, R. (1988). *The action research planner* Victoria. Australia: Deakin University.
- Kundarsih, S., & Santoso, S. (2022). Keefektifan Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Kantong Bilangan Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas I Sd. *Jurnal Pajar (Pendidikan Dan Pengajaran)*, 6(1), 140-147.
- Meilani, D., & Aiman, U. (2020). Implementasi pembelajaran abad 21 terhadap hasil belajar IPA peserta didik dengan pengendalian motivasi belajar. *Indonesian Journal of Primary Education*, 4(1), 19-24.
- Meilani, D., & Aiman, U. (2021). Penerapan Model Pembelajaran Make a Match Berbasis 4C Berbantuan Media Kartu Bilangan Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 4146-4151.
- Meirisa, A., Fauzan, A., Syarifuddin, H., & Fitria, Y. (2021). Analisis Kemampuan Penalaran Numerik Siswa dalam Menyelesaikan Soal Berbasis Mathematical Cognition di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 2678-2684.
- Permendikbud. (2016). *Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 21 Tahun 2016 tentang Standar Isi Pendidikan Dasar dan Menengah*. Jakarta: Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia.

- Piaget, J. (1964). *Part I: Cognitive development in children: Piaget development and learning. Journal of Research in Science Teaching*, 2(3), 176–186. doi:10.1002/tea.3660020306
- Pradana, F. A. P. (2020). Pengaruh budaya literasi sekolah melalui pemanfaatan sudut Baca terhadap minat membaca Siswa di sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling (JPDK)*, 2(1), 81-85.
- Pratama, A. (2019). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Menggunakan Media Kantong Bilangan. *BASIC EDUCATION*, 8(22), 2-183.
- Rahman, B. P., Munandar, S. A., Fitriani, A., Karlina, Y., & Yumriani, Y. (2022). Pengertian pendidikan, ilmu pendidikan dan unsur-unsur pendidikan. *Al-Urwatul Wutsqa: Kajian Pendidikan Islam*, 2(1), 1-8.
- Samosir, A. (2021). Peningkatan Hasil Belajar Matematika Melalui Metode Bermain Kantong. *Jurnal Global Edukasi*, 4(4), 213-218.
- Saputro, K. A., Sari, C. K., & Winarsi, S. W. (2021). Pemanfaatan Alat Peraga Benda Konkret Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Matematika Di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 1735-1742.
- Somayana, W. (2020). Peningkatan hasil belajar siswa melalui metode pakem. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 1(03), 283-294.