

**PENINGKATAN HASIL BELAJAR PERHITUNGAN YANG BERKAITAN DENGAN
UANG MENGGUNAKAN MEDIA UANG MAINAN PADA SISWA KELAS IV UPTD SD
INPRES OETETE 2 KOTA KUPANG**

Yasintha Kikhau¹, Wara Sabon Dominikus², Vera Rosalina Bulu³,
Universitas Nusa Cendana Kupang

[1sinthakikhau@gmail.com](mailto:sinthakikhau@gmail.com), [2dominikus@staf.undana.ac.id](mailto:dominikus@staf.undana.ac.id),
veraros0451@gmail.com.undana.ac.id

ABSTRACT

This study aims to improve the learning outcomes of money calculation in fourth-grade students at UPTD SD Inpres Oetete 2 Kupang City through the use of toy money media. The study is motivated by the low learning outcomes of students on money calculation material due to conventional learning methods that lack active student participation. The study uses the Classroom Action Research (CAR) method with two cycles, each consisting of planning, action, observation, and reflection stages. Data were collected through observation sheets and tests, then analyzed descriptively. The results of the observation study show a significant increase: the average student score increased from 46.9 (pre-cycle) to 66.9 (Cycle I) and 89.2 (Cycle II). The percentage of learning completeness also increased from 19.2% (pre-cycle) to 53.8% (Cycle I) and 92.3% (Cycle II). These findings indicate that the toy money media is effective in increasing student engagement and learning outcomes through interactive and enjoyable learning. This approach not only improves mathematical understanding but also develops critical thinking and collaboration skills. The study concludes that toy money media can be an effective strategy to overcome the challenges of mathematics learning at the elementary school level.

Keywords: Toy Money Media, Calculation Learning Outcomes, Elementary School Students, Classroom Action Research.

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar perhitungan yang berkaitan dengan uang pada siswa kelas IV UPTD SD Inpres Oetete 2 Kota Kupang melalui penggunaan media uang mainan. Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya hasil belajar siswa pada materi perhitungan uang akibat metode pembelajaran konvensional yang kurang melibatkan partisipasi aktif siswa. Penelitian menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan dua siklus, masing-masing terdiri dari tahap perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi. Data dikumpulkan melalui lembar observasi dan tes, kemudian dianalisis secara deskriptif. Hasil penelitian observasi menunjukkan peningkatan signifikan: nilai rata-rata siswa meningkat dari 46,9 (pra-siklus) menjadi 66,9 (Siklus I) dan 89,2 (siklus II). Persentase ketuntasan belajar juga meningkat

dari 19,2% (pra-siklus) menjadi 53,8% (Siklus I) dan 92,3% (Siklus II). Temuan ini menunjukkan bahwa media uang mainan efektif meningkatkan keterlibatan siswa dan hasil belajar melalui pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan. Pendekatan ini tidak hanya meningkatkan pemahaman matematika tetapi juga mengembangkan keterampilan berpikir kritis dan kolaborasi. Penelitian menyimpulkan bahwa media uang mainan dapat menjadi strategi yang efektif untuk mengatasi tantangan pembelajaran matematika di tingkat sekolah dasar.

Kata Kunci: Media Uang Mainan, hasil belajar perhitungan, siswa sekolah dasar, penelitian tindakan kelas.

A. Pendahuluan

Matematika merupakan salah satu disiplin ilmu yang dapat meningkatkan kemampuan berpikir dan berargumentasi, memberikan kontribusi dalam penyelesaian masalah sehari-hari, serta dapat memberikan dukungan dalam pengembangan ilmu pengetahuan dan teknologi dan Matematika juga merupakan pembelajaran yang mengasah kemampuan berpikir logis dan kritis serta mengajarkan cara mengemukakan gagasan untuk menyelesaikan masalah. Namun, banyak siswa mengalami kesulitan dalam pelajaran matematika karena dianggap sulit atau menjadi ancaman dalam proses pembelajaran menurut Rohmah (2021).

Dalam Proses Pembelajaran terutama materi perhitungan yang berkaitan dengan uang menggunakan

media uang mainan. Hal ini terlihat di UPTD SD Inpres Oetete 2 Kota Kupang, di mana hasil observasi awal menunjukkan bahwa siswa kelas IV masih kesulitan menyelesaikan materi perhitungan uang jual beli dengan rata-rata nilai pra-siklus hanya 65 dan ketuntasan belajar sebesar 46,9%. Rendahnya hasil belajar ini disebabkan oleh penggunaan media pembelajaran yang kurang menarik sehingga siswa sering mengalami kesalahan dalam menentukan nilai uang, menentukan operasi hitung dan menafsirkan hasil perhitungan dalam konteks masalah sehari-hari.

Dari permasalahan di atas, Di perlukan suatu upaya untuk meningkatkan hasil belajar perhitungan uang pada siswa kelas IV UPTD SD Inpres Oetete 2 Kota Kupang. Salah satu

solusi yang potensial adalah penggunaan media pembelajaran yang konkret dan menarik, yaitu media uang mainan. Media uang mainan diharapkan dapat membantu siswa memahami konsep perhitungan uang secara lebih mudah dan menyenangkan, karena mereka dapat memanipulasi dan berinteraksi langsung dengan media tersebut. Dengan demikian, diharapkan penggunaan media uang mainan dapat meningkatkan pemahaman konseptual dan kemampuan aplikatif siswa dalam menyelesaikan soal-soal perhitungan uang.

Berdasarkan latar belakang di atas, penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar perhitungan yang berkaitan dengan uang pada siswa kelas IV UPTD SD Inpres Oetete 2 Kota Kupang melalui penggunaan media uang mainan. Penelitian ini diharapkan memberikan manfaat bagi guru sebagai bahan masukan untuk menggunakan media pembelajaran yang menarik dan membantu siswa untuk meningkatkan hasil belajar perhitungan sedangkan bagi sekolah peneliti memberikan masukan positif bagi pihak sekolah untuk menggunakan media pembelajaran yang

tepat dalam meningkatkan hasil belajar khususnya perhitungan.

Penelitian ini menjawab pertanyaan bagaimana peningkatan hasil belajar perhitungan yang berkaitan dengan uang pada siswa kelas IV UPTD SD Inpres Oetete 2 Kota Kupang. Dengan demikian, penelitian ini tidak hanya mengevaluasi peningkatan hasil belajar tetapi juga penggunaan media uang mainan dalam belajar perhitungan.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) digunakan desain penelitian dari Kemmis dan Mc Taggart dilaksanakan dalam dua siklus dan setiap siklus terdiri dari empat komponen utama yaitu Perencanaan (*planning*), Tindakan (*acting*), pengamatan (*observing*) dan refleksi (*reflecting*). Lokasi penelitian ini di kelas IV UPTD SD Inpres Oetete 2 Kota Kupang dengan jumlah subjek penelitian sebanyak 26 siswa.

Prosedur penelitian dimulai dengan tahap Perencanaan (*planning*), yaitu tahapan untuk membuat Modul Ajar, Bahan Ajar,

Lembar Observasi terhadap siswa dan guru, Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD), Media Pembelajaran berupa Uang Mainan dan Membuat Evaluasi (tes awal dan tes akhir) berbentuk tes tertulis dengan model pilihan ganda. Pelaksanaan tindakan (*Acting*) peneliti menjelaskan materi pelajaran matematika tentang perhitungan uang pada bilangan (Jual Beli), membagikan siswa dalam bentuk kelompok untuk bermain peran jual beli menggunakan media uang mainan. Sedangkan siswa yang tidak terpilih menyelesaikan soal dengan menggunakan media uang mainan dalam Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD). Pengamatan (*observing*) tahapan ini dilakukan observasi lima pelaksanaan tindakan, aspek yang diamati oleh peneliti adalah keaktifan siswa dalam proses pembelajaran menggunakan lembar observasi aktivitas guru dan respon siswa. Sedangkan peningkatan hasil belajar siswa diperoleh dari perbedaan tes awal dan tes akhir siswa dan Refleksi (*Reflecting*) adalah merenungkan kembali suatu tindakan yang telah dicatat dalam observasi, berusaha

memahami proses masalah, persoalan dan kendala yang nyata. Teknik Analisis Data dilakukan dengan siklus dalam PTK dianalisa secara deskriptif menggunakan teknis observasi aktivitas guru berisi 25 indikator penilaian untuk guru dan skala *Likert* (skor 1-4) sedangkan observasi setiap siswa skor indikator sangat baik, baik, cukup dan kurang serta tes hasil belajar berupa soal pilihan ganda sebanyak 5 nomor. Persentase ketuntasan belajar berdasarkan Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) minimal 60, dan mengkategorikan hasil observasi ke dalam empat kriteria yaitu sangat baik (88 – 100), baik (74 – 87), cukup ($\geq 61 - 73$) dan kurang < 60. Penelitian ini telah memperoleh izin dari pihak sekolah dan dilaksanakan dengan memperhatikan prinsip-prinsip etika pendidikan. Seluruh data yang diperoleh kemudian dianalisis secara deskriptif untuk membandingkan peningkatan hasil belajar dan aktivitas pembelajaran antar siklus.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Penelitian menunjukkan peningkatan signifikan dalam hasil belajar perhitungan yang berkaitan dengan uang menggunakan media uang mainan pada siswa kelas IV UPTD SD Inpres Oetete 2 Kota Kupang setelah penerapan media uang mainan. Pada pra-siklus rata-rata nilai hanya mencapai 46,9% sebelum diterapkan media uang mainan. Siklus 1 dimulai dengan tahap pemanasan suasana kelompok dimana guru memperlihatkan gambar kepada siswa, kemudian guru menjelaskan bagaimana cara jual beli. Siswa diajak untuk mengamati gambar yang ditunjukkan oleh guru.

Pada tahap memilih peran, siswa dibentuk menjadi empat kelompok, setiap kelompok beranggotakan 5-6 orang siswa, yang dua kelompok berperan sebagai penjual dan dua kelompok berperan sebagai pembeli. Dua kelompok mendapatkan barang berupa pensil dan bolpoit yang berperan sebagai penjual, sedangkan duanya lagi berperan sebagai pembeli. Selama pengaturan *setiing*, siswa memperhatikan peraturan

bermain peran yang disampaikan oleh guru.

Tahap persiapan pemilihan siswa sebagai pengamat, siswa yang menjadi perwakilan kelompok, maju untuk bermain peran. Siswa yang tidak maju kedepan, mengerjakan LKPD yang telah diberikan. Tahap pemeranan, siswa bermain peran sesuai dengan penjelasan guru. Tahap diskusi dan evaluasi, siswa bersama guru mendiskusikan tentang perhitungan harga barang serta pengeluaran biaya, siswa diberikan umpan balik oleh guru terhadap hasil pengamatan dan percobaan bermain peran. Setelah itu, guru memberikan soal *post-test* kepada siswa untuk dikerjakan. Hasil siklus 1 menunjukkan bahwa aktivitas guru masih dalam kategori (Cukup) dengan jumlah skor 65, sedangkan Jumlah Nilai Semua Siswa 1.740 yang relatif pasif dengan rata-rata skor 66,9%.

Berdasarkan refleksi Siklus 1, Siklus 2 dilakukan dengan beberapa perbaikan signifikan Guru lebih aktif dalam memandu diskusi kelompok dan memberikan contoh konkret tentang perhitungan uang

serta jual beli dan mata uang pada pecahan. Masalah yang diberikan lebih bervariasi dan relevan dengan kehidupan sehari-hari seperti perhitungan yang berkaitan dengan uang.

Hasil Siklus 2 menunjukkan peningkatan seperti Hasil observasi aktivitas guru selama pembelajaran yang dinyatakan “Sangat baik” karena memperoleh nilai rata-rata 91,6%, hasil observasi guru terhadap siswa memperoleh nilai rata-rata 90,3% dan hasil tes akhir (*Post-Test*) memperoleh nilai rata-rata 89,2% sehingga dapat disimpulkan bahwa pada siklus 2 ini siswa memiliki partisipasi yang lebih antusias, dan persentase ketuntasan belajar yang melonjak. Peningkatan lebih signifikan terlihat pada Siklus 2 pada tabel berikut ini:

Tabel 1 Perkembangan Hasil Belajar Siswa

No.	Siklus	Rata-rata Nilai	Kategori
1.	Pra-siklus	46,9%	Tidak Tuntas
2.	Siklus I	66,9%.	Cukup

3.	Siklus II	89,2%,	Sangat Baik
----	-----------	--------	-------------

Data observasi aktivitas pembelajaran juga menunjukkan perkembangan positif. Skor aktivitas guru meningkat dari 65 (kategori Cukup) pada Siklus I menjadi 91,6 (Sangat Baik) pada Siklus II.

Peningkatan hasil belajar yang signifikan pada Siklus II menunjukkan pentingnya proses refleksi dalam PTK karena Refleksi dilakukan untuk mengetahui kekurangan peneliti maupun siswa dari proses pembelajaran di kelas dan menjadi tindakan yang hendak diperbaiki. Hal ini di perkuat oleh pendapat (Aidin, 2021) menyatakan bahwa belajar adalah suatu proses yang bertujuan dan melibatkan tindakan melalui berbagai pengalaman.

D. Simpulan

Penelitian ini membuktikan penggunaan media uang mainan pada mata pelajaran matematika melalui pokok bahasan perhitungan uang tentang jual beli dan mata uang pada pecahan dapat meningkatkan

hasil belajar siswa kelas IV UPTD SD Inpres Oetete 2 Kota Kupang yang terdapat 26 siswa dan pada perolehan nilai prasiklus rata-rata 46,9%, siklus I nilai rata-rata 66, 9% siklus II nilai rata-rata 89,2% dengan kategori predikat sangat baik.

Hasil presentasi di atas dapat disimpulkan bahwa penggunaan uang mainan pada pembelajaran matematika dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam perhitungan yang berkaitan dengan uang dan hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan uang mainan dapat menjadi metode pembelajaran yang efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa khususnya mata pelajaran matematika tentang perhitungan yang berkaitan dengan uang.

Berdasarkan temuan tersebut, disarankan bahwa pelajaran matematika menggunakan uang mainan sebagai media yang menunjang belajar efektif dan meningkatkan hasil belajar siswa sehingga pengajar mata pelajaran matematika hendaknya dapat menggunakan media uang mainan

pada materi-materi perhitungan agar memudahkan siswa dalam belajar berhitung.

DAFTAR PUSTAKA

- Amalia, D., & Awaliyah, S. (2024). Pengaruh Motivasi Kerja, Disiplin Kerja Dan Lingkungan Kerja Terhadap Kinerja Karyawan Pada Kecamatan Jatinegara Kota Jakarta Timur. *Ikraith-Ekonomika*, 8(1), 203–216.
<https://doi.org/10.37817/ikraith-ekonomika.v8i1.4293>
- Isnaina, Z., Muhaimin, M. R., & Sutriyani, W. (2022). Zuyyina Isnaina, Muhamad Reizal Muhaimin, Wulan Sutriyani. *JPM UIN Antasari*, 09(1), 38–50.
- Kamila, R. T., & Abduh, M. (2022). Bagaimana Minat Belajar dan Lingkungan Keluarga Mempengaruhi Kesulitan Belajar Matematika di Sekolah Dasar? *Jurnal Basicedu*, 6(3), 5097–5103.
<https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i3.3034>
- Efrita Zulaiha, Arrini Shabrina Anshor, & Erfiani Humairah. (2024).

- Pengaruh Media Visual Tiga Dimensi terhadap Hasil Belajar Matematika pada Materi Volume Kubus dan Balok Kelas V SD. *EduInovasi: Journal of Basic Educational Studies*, 4(3), 1752–1767.
<https://doi.org/10.47467/edu.v4i3.4773>
- Rusming. (2020). Pengertian Belajar dan Pembelajaran Matematika. *Ainamulyana.Blogspot.Com*, March, 11–41.
<https://ainamulyana.blogspot.com/2016/06/pengertian-belajar-dan-pengertian.html>
- Yanti, W. T., & Fauzan, A. (2021). Desain Pembelajaran Berbasis Mathematical Cognition Topik Mengenal Bilangan untuk Siswa Lamban Belajar di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(6), 6367–6377.
<https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i6.1728>
- Sumarni, S., & Manurung, A. S. (2023). Upaya Peningkatan Hasil Belajar Matematika Melalui Penerapan Model Project Based Learning pada Materi Bangun Ruang. *Jurnal Basicedu*, 7(5), 2862–2871.
<https://doi.org/10.31004/basicedu.v7i5.5923>
- Haptanti, F. S., Hikmah, M., & Basuki, I. A. (2024). Peran Media Pembelajaran dalam Pendidikan Bahasa Indonesia. *JoLLA Journal of Language Literature and Arts*, 4(9), 972–980.
<https://doi.org/10.17977/um064v4i92024p972-980>
- Pagarra H & Syawaludin, D. (2022). Media Pembelajaran. In *Badan Penerbit UNM*.
- Zulvia Rifqi Nabilla Ash, Erwin Putera Permana, & Misbahul Anam. (2025). Efektivitas Media Uang Mainan Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa Kelas 2. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 2(3), 10.
<https://doi.org/10.47134/pgsd.v2i3.1565>
- Rafid, R. (2021). Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar. *Universitas Muhammadiyah Malang*, 5(259), 1–2.
<https://psikologi.uma.ac.id/wp-content/uploads/201>

Oktamia Anggraini Putri. (2022). Jurnal Pendidikan dan Konseling. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 4(20), 1349–1358.

Zulvia Rifqi Nabilla Ash, Erwin Putera Permana, & Misbahul Anam. (2025). Efektivitas Media Uang Mainan Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa Kelas 2. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 2(3), 10. <https://doi.org/10.47134/pgsd.v2i3.1565>

Utomo, P., Asvio, N., & Prayogi, F. (2024). Metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK): Panduan Praktis untuk Guru dan

Mahasiswa di Institusi Pendidikan. *Pubmedia Jurnal Penelitian Tindakan Kelas Indonesia*, 1(4), 19. <https://doi.org/10.47134/ptk.v1i4.821>

Apriani, n. (2024). *Menggunakan Media Uang Mainan dalam Mengenalkan Literasi Using Toy Money Media In Introducing Financial Literacy And*. 10(2), 216–220.