

**PENGUNAAN MEDIA UANG MAINAN UNTUK MENINGKATKAN
HASIL BELAJAR MATA PELAJARAN MATEMATIKA MATERI
KESETARAAN PECAHAN MATA UANG PADA SISWA KELAS II UPT
SDN 07 PETATAL KABUPATEN BATUBARA**

Hairunnisa

Mahasiswa Prodi PGSD, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Terbuka

*Corresponding author's email: khaikhairunnisa59@gmail.com

Article Info

Article history:

Received: November 21 2025

Revised: November 23 2025

Approved: November 27 2025

Keywords:

keyword ; hasil belajar

keyword ; media uang
mainan

ABSTRAK

Tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan hasil belajar siswa dan motivasi siswa dengan menerapkan pembelajaran melalui media uang mainan. Penelitian ini menggunakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dua siklus. Pada tahun ajaran 2024/2025, siswa kelas II UPT SDN 07 Petatal, Kecamatan Datuk Tanah Datar, Kabupaten Batubara sebanyak 21 orang dijadikan subjek penelitian. Hasil belajar yang rendah, yaitu. dari 21 siswa, hanya 2 siswa yang berada di atas KKM, 3 siswa memperoleh hasil yang sama dengan KKM, dan 1 siswa lainnya berada di bawah KKM. Berdasarkan analisis awal, permasalahan ini disebabkan oleh ketidaktertarikan pembelajaran. Oleh karena itu, pembelajaran harus ditingkatkan. Dengan bantuan observasi dan tes, bahan penelitian dikumpulkan, yang kemudian dianalisis melalui deskripsi kualitatif. Hasil penelitian menunjukkan hasil belajar klasikal siswa meningkat dari 61,9% pada siklus I menjadi 85,7% pada siklus II, dan motivasi belajar klasikal siswa meningkat dari 66,6% pada siklus I menjadi 85,7% pada siklus II. Berdasarkan kriteria keberhasilan, yaitu. kesempurnaan klasikal, dan hasil belajar serta motivasi belajar, yaitu. 85,7% dan motivasi belajar klasikal 85,7%, penggunaan media uang mainan dapat meningkatkan hasil belajar dan motivasi belajar matematika siswa kelas II di UPT SDN 07 Petatal pada pokok bahasan kesetaraan pecahan mata uang.

Kata kunci: Hasil belajar, media uang mainan.

ABSTRACT

The purpose of this study was to improve student learning outcomes and student motivation by implementing learning through play money media. This study used two-cycle Classroom Action Research (CAR). In the 2024/2025 academic year, 21 class II students of UPT SDN 07 Petatal, Datuk Tanah Datar District, Batubara Regency were used as research subjects. Low learning outcomes, namely. out of 21 students, only 2 students were above the KKM, 3 students obtained the same results as the KKM, and 1 other student

was below the KKM. Based on the initial analysis, this problem was caused by a lack of interest in learning. Therefore, learning must be improved. With the help of observation and tests, research materials were collected, which were then analyzed through qualitative descriptions. The results showed that students' classical learning outcomes increased from 61.9% in cycle I to 85.7% in cycle II, and students' classical learning motivation increased from 66.6% in cycle I to 85.7% in cycle II. Based on the success criteria, namely. Classical perfection, and learning outcomes and learning motivation, namely. 85.7% and classical learning motivation 85.7%, the use of play money media can improve learning outcomes and motivation to learn mathematics of class II students at UPT SDN 07 Petatal on the subject of currency denominations.

Keywords: *Learning outcomes, play money media*

Copyright © 2025, The Author(s).

This is an open access article under the CC-BY-SA license



How to cite: Example: Hairunnisa. (2025). Penggunaan Media Uang Mainan Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Mata Pelajaran Matematika Materi Kesetaraan Pecahan Mata Uang Pada Siswa Kelas II UPT SDN 07 Petatal Kabupaten Batubara. *EDUBINA: Jurnal Pembelajaran Pendidikan Dasar*, 1(2), 80–90. <https://doi.org/10.55681/edubina.v4i1.xxx>

PENDAHULUAN

Matematika merupakan disiplin inti perkembangan teknologi saat ini, memainkan peran penting dalam banyak mata pelajaran dan meningkatkan pola berpikir manusia. Untuk menciptakan teknologi di masa depan, sangat penting untuk mendapatkannya ketika anak-anak sudah menginjak usia sekolah dasar. Saat ini penguasaan bidang studi matematika sangatlah penting, karena matematika merupakan jalan atau pintu untuk memasuki era informasi dan teknologi yang kita yakini berkembang sangat pesat. (Rohman dan Syaifudin, 2021).

Menurut Stit & Nusantara, (2020) Tujuan pembelajaran matematika dapat diklasifikasikan menjadi beberapa bagian. (a) Tujuan materi menekankan pada kemampuan memecahkan masalah dan menerapkan matematika. (b) keterampilan matematis yang dapat digunakan dalam menyelesaikan masalah matematika, mata pelajaran lain atau masalah nyata dan dapat digunakan dalam situasi apa pun, seperti berpikir kritis, logis, sistematis, objektivitas, kejujuran, disiplin observasi dan pemecahan masalah. Menurut Gatot (2021), Belajar matematika adalah tentang keterampilan; 1) menggunakan algoritma, 2) melakukan manipulasi matematis, 3) mengorganisasikan data, 4) menerapkan penggunaan simbol, tabel, diagram dan grafik dalam perhitungan matematis, 5) mampu menarik kesimpulan berdasarkan hasil matematis. perhitungan, 6) menyatakan istilah atau kalimat yang terdapat dalam pengetahuan berdasarkan model konstruksi dan mencetak berdasarkan perhitungan, 7) mengetahui cara mengetahui, mengukur dan menggunakan perhitungan matematis. Salah satu mata pelajaran matematika yang dianggap sulit oleh siswa kelas II UPT SDN 07 Petatal adalah tentang kesetaraan pecahan mata uang.

Hasil belajar merupakan salah satu faktor penting dalam pembelajaran. Selain itu, hasil belajar erat kaitannya dengan proses pembelajaran. Mata pelajaran yang dipelajari, yaitu partisipasi aktif siswa dalam pembelajaran. Dapat dikatakan proses pembelajaran berkualitas apabila siswa berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran, maka wajar jika hasil belajarnya baik. Sebaliknya pembelajaran dikatakan berkualitas rendah jika siswa tidak berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran, sehingga wajar jika siswa tidak memperoleh hasil belajar yang baik. Hasil belajar merupakan ukuran keberhasilan suatu proses pembelajaran Rahayu (2020). Ketercapaian guru ditinjau dari kompetensi peserta didik

dalam mencapai kompetensi yang telah ditentukan dapat ditentukan oleh hasil belajar. Hasil belajar siswa merupakan hasil yang dicapai seseorang setelah selesai belajar kemudian dinilai. Contoh hasil belajar adalah perubahan perilaku dalam bidang kognitif, afektif, atau psikomotorik. Angka digunakan untuk menggambarkan hasil belajar. Lebih tinggi atau lebih rendahnya hasil belajar dari KKM menunjukkan kemampuan guru dalam mengajar mata pelajaran secara efektif.

Menurut Hamalik (1986), penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat meningkatkan minat dan motivasi siswa, memberikan rangsangan untuk kegiatan belajar serta menimbulkan pengaruh psikologis yang positif. Media juga berperan penting dalam tahap orientasi pembelajaran karena membantu efektifitas penyampaian materi. Selain itu, media pembelajaran memudahkan siswa dalam memahami materi, menyajikan informasi yang akurat dan menarik, serta mempermudah interpretasi data dan penyampaian informasi secara ringkas. Menurut Anitah (2021), Media merupakan sarana untuk menyebarkan berita dan pesan yang masih terkandung dalam materi yang diajarkan. Media adalah alat bantu visual yang dirancang untuk memberikan semangat kepada siswa selama proses pembelajaran. Media pembelajaran adalah segala macam perantara untuk menyampaikan isi pembelajaran yang ditawarkan. Pembelajaran dari media menjadi motivasi bagi siswa untuk belajar secara aktif. Alat stimulator yang digunakan berupa sensor elektronik atau buku. Untuk mengatasi kesulitan siswa dalam memahami materi kesetaraan pecahan mata uang ini sebaiknya guru meningkatkan pembelajaran menggunakan uang mainan melalui penelitian tindakan kelas. Hal ini dilakukan agar pemahaman siswa terhadap materi meningkat dan berdampak pada peningkatan hasil belajar. Di UPT SDN 07 Petatal, Kecamatan Datuk Tanah Datar, Kabupaten Batubara, Banyaknya permasalahan yang terkait dengan rendahnya prestasi siswa terus menyulitkan pengamatan refleksi pada pendidikan dasar, khususnya pembelajaran matematika. Hal ini terbukti dengan masih banyak siswa yang mau belajar sendiri dan kurang memperhatikan penjelasan guru. Ketidakmampuan siswa berkompetisi dalam menjawab pertanyaan yang diajukan guru menunjukkan rendahnya minat belajar. Guru dalam hal ini juga sebagai peneliti mencoba mengatasi permasalahan yang ada di UPT SDN 07 Petatal menyampaikan materi pecahan dengan menggunakan media/alat peraga sebagai mainan. Oleh karena keseimbangan pecahan sangat memerlukan inovasi dan kreativitas guru dalam proses pembelajaran, maka alat peraga memegang peranan penting dalam menjelaskan konsep atau menggalakkan diskusi berdasarkan penjelasan, sehingga siswa dapat lebih memahami konsep keseimbangan pecahan. Penggunaan alat peraga menuntut guru untuk inovatif dan kreatif. Beberapa faktor yang dapat mempengaruhi hasil belajar antara lain lingkungan belajar. Fungsi pembelajaran adalah siswa diharapkan memperoleh pengalaman belajar yang dapat meningkatkan kualitas diri siswa. Keberhasilan guru dalam menciptakan ruang kelas yang kondusif dan aktif terlihat jelas dalam proses pembelajaran, dimana hasil belajar siswa tinggi.

Berdasarkan hasil observasi data pembelajaran bulan Mei 2025, tahun pelajaran 2024/2025, hasil belajar matematika kelas II UPT SDN 07 Petatal mengalami penurunan dari hasil penilaian pokok bahasan sebelumnya. Data skor hasil belajar peserta didik kelas UPT SDN 07 Petatal bulan mei, pada pokok bahasan kesetaraan pecahan mata uang, diperoleh gambaran yakni hanya 2 orang dari 21 peserta didik yang mampu menjawab soal penelitian di kelas II dengan baik serta mendapat nilai melebihi batas KKM, 3 orang peserta didik memperoleh nilai sama dengan KKM pada pra siklus. Selebihnya memperoleh nilai dibawah KKM (70), nilainya jauh dari KKM.

Dalam proses pembelajaran, media pembelajaran dimaknai sebagai sesuatu yang dapat dipakai dalam menyebarluaskan pesan maupun informasi. Kemudian dalam mengajar, secara khusus terdapat media yang dijadikan sebagai alat yakni dengan memanfaatkan media pembelajaran akan memudahkan guru (pendidik) dalam mengembangkan konsentrasi siswa serta menyebarluaskan informasi. Sehingga pada pengamatan kali ini, penulis ingin mengulik lebih mendalam akan materi nilai dan kesetaraan mata uang melalui pemakaian media papan mata uang dalam pembelajaran di kelas 2 UPT SDN 07 Petatal. Media pembelajaran tergolong ke dalam alat pendukung pembelajaran demi melancarkan kegiatan belajar mengajar secara efisien. Media pembelajaran dalam proses pembelajaran merupakan sebuah wadah penyampaian pesan dari guru (sumber pesan) kepada peserta didik (penerima pesan). (Irmawati & Yulina, n.d.)

Penelitian terdahulu yang dilaksanakan oleh (Triyono et al., 2020) dengan judul “Peningkatan Hasil Belajar Matematika Dengan Menggunakan Media Power Point Bagi Siswa Kelas 2 Sekolah Dasar” juga memberikan hasil yang menunjukkan keberhasilan pembelajaran dengan menggunakan media. Triyono, dkk melakukan penelitian dengan memanfaatkan PBL (*Project Based Learning*) melalui media PPT. Adapun tujuan dari penelitian ini ialah menaikkan capaian prestasi hasil belajar matematika akan kesetaraan mata uang di kelas 2 SD Negeri Sutopati 2 dengan interaktif *power point* sebagai medianya. Hasil pengamatan pada penelitian mengindikasikan bahwa hasil belajar matematika dan partisipasi peserta didik di pembelajaran matematika terkhusus materi nilai dan kesetaraan pecahan mata uang mampu ditingkatkan melalui penggunaan interaktif *power point* bagi peserta didik kelas 2 di SD Negeri Sutopati 2. Hal ini menandakan bahwa penggunaan media dalam pembelajaran membawa efek yang positif pada hasil belajar dan aktivitas siswa.

Berpedoman pada pemaparan diatas, karenanya dapat ditarik sebuah tujuan penelitian yang ialah agar mengetahui peningkatan hasil belajar siswa kelas II UPT SDN 07 Petatal dalam mata pelajaran matematika pokok bahasan kesetaraan pecahan mata uang melalui penggunaan media uang mainan. Dengan judul **“Penggunaan Media Uang Mainan Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Mata Pelajaran Matematika Materi Kesetaraan Pecahan Mata Uang Pada Siswa Kelas II UPT SDN 07 Petatal Kabupaten Batubara”**

METODE

Penelitian ini memakai desain yang dikembangkan oleh Mc. Taggart dan Kemmis yakni PTK (Penelitian Tindakan Kelas). Taggart. Dimana, pelaksanaan penelitian ini ada dalam 2 siklus yakni tiap-tiap siklusnya ada 4 fase kegiatan seperti diantaranya *planning*, pelaksanaan, observasi dan refleksi. Subyek penelitian adalah siswa kelas II UPT SDN 07 Petatal dengan akumulasi 21 orang diantaranya siswa perempuan berjumlah 11 dan laki-laki 10.

Waktu pelaksanaan dilakukan pada semester genap tahun pelajaran 2024/2025. Pengambilan data diambil melalui tahapan siklus 1 dan siklus 2 melalui tes dan observasi. Tahapan siklus 1 dilakukan pada tanggal 03 mei 2025, sedangkan siklus 2 dilakukan pada tanggal 17 mei 2025.

Dalam penelitian ini dikumpulkan informasi mengenai (a), hasil belajar siswa pada siklus I dan II, (b), motivasi belajar pada siklus I dan II, dan (c), hasil pengelolaan pembelajaran pada siklus I dan II. Kemudian, metode yang dipakai pada penelitian ini ialah analisis deskriptif kualitatif. Teknik analisis data kualitatif adalah metode yang menggunakan statistik langsung untuk menghitung data, terutama untuk analisis yang berasal dari observasi. Analisis deskriptif diberlakukan pada data yang sumbernya dari observasi. Setelah itu, hasil observasi digunakan untuk menyajikan dan menganalisis data.

Data hasil belajar dianalisis dengan menggunakan rumus yaitu. banyaknya siswa yang meraih KKM dibagi dengan total semua siswa dalam kelas kemudian dikalikan 100. Siswa disebut berhasil belajar apabila hasil penilaian pembelajaran mencapai KKM yang telah ditentukan yaitu 70 atau lebih.

Kriteria keberhasilan pembelajaran peningkatan pembelajaran ditentukan sebagai berikut: 1) apabila proporsi siswa yang mencapai KKM mencapai 85%, maka penelitian yang dilakukan untuk meningkatkan hasil belajar peningkatan pembelajaran tersebut dianggap berhasil dan 2) jika proporsi siswa yang mencapai KKM berhasil. persentase siswa yang aktif mempelajari KKM di kelas mencapai 85%, dalam hal ini perbaikan cara mengajar untuk meningkatkan aktivitas belajar terbukti berhasil.

HASIL DAN DISKUSI

Pelaksanaan penelitian Tindakan kelas ini yakni di Kelas II UPT SDN 07 Petatal dengan jumlah siswa 21 orang. Topik penelitiannya adalah matematika dengan materi Kesetaraan Pecahan Mata Uang. Ada dua cakupan siklus dalam penelitian ini yakni Siklus 1 dan Siklus 2. Umumnya, cakupan dari penelitian Tindakan kelas ini ialah *planning*, pelaksanaan kegiatan, observasi dan refleksi. Pada setiap akhir siklus dilakukan diskusi antara peneliti dan pengamat untuk menilai keadaan kelas selama pembelajaran, dan berdasarkan hasil diskusi tersebut diambil kesimpulan apakah fase tersebut memungkinkan implementasinya dikatakan berhasil.

Siklus I

Pelaksanaan tindakan dalam siklus I penelitian ini dimulai pada tanggal 03 Mei 2025, dengan model pembelajaran berbasis masalah dengan media visual. Proses pembelajaran terdiri dari tiga kegiatan, yaitu kegiatan awal yang berlangsung selama 10 menit, kegiatan utama selama 45 menit, dan kegiatan terakhir selama 15 menit. Dalam pengajaran di kelas, guru menggunakan lembar kerja/LKPD dan ringkasan materi yang dibahas di setiap kelompok. Guru memberikan kesempatan kepada setiap kelompok untuk mengisi formulir tugas dan memantau kegiatan pembelajaran siswa yang bekerja secara kelompok pada topik LKPD.

Hasil kerja kelompok dipresentasikan di depan kelas lalu kelompok lainnya diharapkan untuk merespon presentasi tersebut. Guru mengevaluasi presentasi kelompok dan respon kelompok lain kemudian memberikan konfirmasi bahwa semua siswa memahami materi yang dibahas.

Guru juga menyajikan peluang pada peserta didik agar bertanya mengenai materi yang masih belum dipahami, selanjutnya menarik kesimpulan bersama siswa terkait materi yang sudah dipelajari pada hari itu. Berikutnya guru akan mengkomunikasikan materi yang pada pertemuan selanjutnya hendak dibahas. Kegiatan pembelajaran di akhir semester terdiri dari tes yang diselesaikan siswa dan survei motivasi belajar.

Hasil ujian siklus I menunjukkan keberhasilan siswa dalam belajar klasikal sebesar 61,9% sehingga hanya 14 siswa dari 21 siswa yang nilainya mencapai KKM. Hasil angket motivasi belajar menunjukkan bahwa porsi kegiatan belajar klasikal sebesar 66%. Menurut standar keberhasilan, rasio hasil belajar dan klasikal belajar siswa setidaknya minimal 85% supaya disebut berhasil. Oleh karenanya, bisa dibuat kesimpulan bahwa pembelajaran harus berlanjut pada siklus II sebab belum berhasil pada siklus I. Data hasil tes siklus I bisa dilihat pada Tabel 1.

Tabel 1. Hasil Belajar Siswa Siklus I

No	Nama Siswa	Nilai	Keterangan
1	Abdullah	80	Tuntas
2	Aditiya	70	Tuntas
3	Agung dwi	75	Tuntas
4	Ajeng kurniawati	60	Tidak Tuntas
5	Agnesia	65	Tidak Tuntas
6	Boby pratama	75	Tuntas
7	Boby ramadhan	70	Tuntas
8	Dedy irawan	75	Tuntas
9	Dodi syahputra	75	Tuntas
10	Ega pratama	60	Tidak Tuntas
11	Eko	65	Tidak Tuntas
12	Erix darmawan	80	Tuntas
13	Gania putri	70	Tuntas
14	Gigi syahputri	70	Tuntas
15	Gisela	60	Tidak Tuntas
16	Intan purnama	70	Tuntas
17	Jipana	75	Tuntas
18	Kamisah	55	Tidak Tuntas
19	Komalah sari	60	Tidak Tuntas
20	Lulu dwi putri	75	Tuntas
21	Riski amanda	65	Tidak Tuntas
Jumlah Peserta Didik Tuntas			13
Jumlah Peserta Didik			21
Presentasi Ketuntasan			61,9%

Adapun data keaktifan siswa pada kegiatan siklus I mata pelajaran matematika pokok bahasan kesetaraan pecahan mata uang, disajikan melalui tabel 2 berikut:

Tabel 1. Data Keaktifan Siswa Siklus I

No	Nama Siswa	Aktivitas	Keterangan
1	Abdullah	P-M-B	Aktif

2	Aditiya	P-B	Aktif
3	Agung dwi	P-B	Aktif
4	Ajeng kurniawati	P	Tidak Aktif
5	Agnesia	P-B	Aktif
6	Boby pratama	P-B	Aktif
7	Boby ramadhan	P-M	Aktif
8	Dedy irawan	P	Tidak Aktif
9	Dodi syahputra	P-M	Aktif
10	Ega pratama	P-M-B	Aktif
11	Eko	P	Tidak Aktif
12	Erix darmawan	P-B	Aktif
13	Gania putri	P	Tidak Aktif
14	Gigi syahputri	P-B	Aktif
15	Gisela	P	Tidak Aktif
16	Intan purnama	P-M	Aktif
17	Jipana	P	Tidak Aktif
18	Kamisah	P	Tidak Aktif
19	Komalah sari	P-M	Aktif
20	Lulu dwi putri	P-M	Aktif
21	Riski amanda	P-M	Aktif
Jumlah Peserta Didik Aktif			14
Jumlah Peserta Didik			21
Presentasi Keaktifan			66,6%

Keterangan :

- Bertanya, menyampaikan pendapat (B)
- Perhatian saat mengikuti pembelajaran (P)
- Mencatat materi pelajaran (M)

Pada siklus I guru menerapkan media gambar. Berdasarkan hasil pengamatan, dalam proses pembelajaran menggunakan media gambar, penjelasan guru terhadap mata pelajaran tidak didengar dengan baik oleh seluruh siswa. Pengelolaan kelas dilakukan agar guru dapat membentuk kelompok secara efektif, memungkinkan siswa untuk berpartisipasi penuh dalam diskusi dan berkolaborasi dengan kelompok mereka dalam tugas

dan latihan. Namun dalam prakteknya, bimbingan guru kurang, dan tidak memberikan pemantapan di akhir pembelajaran.

Selain itu, umpan balik guru di bawah standar sebab secara langsung tidak mengikutsertakan peserta didik dalam kesimpulan mata pelajaran. Sehingga diperlukan perbaikan pembelajaran lanjutan untuk lebih mengembangkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika pokok bahasan kesetaraan pecahan mata uang.

Siklus II

Siklus II merupakan lanjutan dari siklus I, yang mana peneliti tidak memperoleh hasil yang diharapkan dari siklus I. Aktivitas pembelajaran dilangsungkan persis saat Siklus I yaitu terdiri dari tugas pendahuluan, tugas pokok dan tugas keputusan, hanya pada bagian Siklus II guru menggunakan uang mainan untuk materi persamaan pecahan uang. Di akhir sesi, guru juga memberikan tes kepada siswa dan survei motivasi belajar.

Hasil belajar siswa pada siklus II memperlihatkan proporsi yang tuntas pendidikan klasikal sebesar 85,7%. Begitu pula dengan porsi belajar klasikal siswa sebesar 85,7%. Berdasarkan kriteria keberhasilan maka penelitian dikatakan berhasil apabila persentase keberhasilan belajar siswa dan keaktifan belajar klasikal minimal 85%, maka bisa dipastikan bahwa keberlangsungan perbaikan pembelajaran berhasil di siklus II. Data hasil tes siklus II ditunjukkan pada Tabel 3.

Tabel 3 .Hasil Belajar Siswa Siklus II

No	Nama Siswa	Nilai	Keterangan
1	Abdullah	85	Tuntas
2	Aditiya	80	Tuntas
3	Agung dwi	80	Tuntas
4	Ajeng kurniawati	80	Tuntas
5	Agnesia	80	Tuntas
6	Boby pratama	80	Tuntas
7	Boby ramadhan	85	Tuntas
8	Dedy irawan	65	Tidak Tuntas
9	Dodi syahputra	65	Tidak Tuntas
10	Ega pratama	75	Tuntas
11	Eko	80	Tuntas
12	Erix darmawan	75	Tuntas
13	Gania putri	65	Tidak Tuntas
14	Gigi syahputri	75	Tuntas
15	Gisela	80	Tuntas

16	Intan purnama	85	Tuntas
17	Jipana	75	Tuntas
18	Kamisah	80	Tuntas
19	Komalah sari	75	Tuntas
20	Lulu dwi putri	80	Tuntas
21	Riski amanda	75	Tuntas
Jumlah Peserta Didik Tuntas			18
Jumlah Peserta Didik			21
Presentasi Ketuntasan			85,7%

Adapun data keaktifan siswa pada kegiatan siklus II mata pelajaran matematika pokok bahasan kesetaraan pecahan mata uang disajikan dalam tabel 4.

Tabel 4. Data Keaktifan Siswa Siklus II

No	Nama Siswa	Aktivitas	Keterangan
1	Abdullah	P-M-B	Aktif
2	Aditiya	P-B	Aktif
3	Agung dwi	P-M	Aktif
4	Ajeng kurniawati	P-B	Aktif
5	Agnesia	P-B	Aktif
6	Boby pratama	P-B	Aktif
7	Boby ramadhan	P-M	Aktif
8	Dedy irawan	P	Tidak Aktif
9	Dodi syahputra	P-M	Aktif
10	Ega pratama	P-M-B	Aktif
11	Eko	P	Tidak Aktif
12	Erix darmawan	P-B	Aktif
13	Gania putri	P	Tidak Aktif
14	Gigi syahputri	P-B	Aktif
15	Gisela	P-B	Aktif
16	Intan purnama	P-M	Aktif
17	Jipana	P-B	Aktif

18	Kamisah	P-M	Aktif
19	Komalah sari	P-M	Aktif
20	Lulu dwi putri	P-M	Aktif
21	Riski amanda	P-M	Aktif
Jumlah Peserta Didik Aktif			18
Jumlah Peserta Didik			21
Presentasi Keaktifan			85,7%

Keterangan :

- Bertanya, menyampaikan pendapat (B)
- Perhatian saat mengikuti pembelajaran (P)
- Mencatat materi pelajaran (M)

Berdasarkan hasil observasi terlihat peningkatan pembelajaran siklus II dengan menggunakan media uang mainan telah dilakukan oleh guru dengan baik. Penjelasan guru sudah jelas karena suara guru sudah terdengar ke seluruh siswa kelas II. Pengorganisasiannya juga terlihat optimal, guru mampu membentuk kelompok dan siswa dapat berdiskusi dan mengerjakan tugas serta latihan secara maksimal bersama kelompoknya.

Guru juga mengajar baik secara kelompok maupun individu serta memberikan konfirmasi materi di akhir pembelajaran. Umpan balik yang diberikan guru diterapkan secara maksimal, dan siswa terlibat langsung dalam pembuatan hasil kerja kelompok. Jadi dengan menggunakan uang mainan maka proses belajar mengajarnya menjadi optimal.

Berdasarkan hasil belajar siswa dan hasil analisis belajar siswa, maka dapat disimpulkan bahwa penelitian perbaikan pembelajaran ini berhasil dan penelitian dapat diselesaikan. Proses pembelajaran siklus II menunjukkan bahwa seluruh siswa berpartisipasi aktif dalam kegiatan pembelajaran.

Dalam mengatasi kelemahan atau keterbatasan ruang dan waktu pembelajaran yang ada, media pendidikan bisa menjadi sebuah alternatif dalam pemanfaatan teknologi supaya guru tak lagi harus memaparkan materi kepada siswa secara berlebihan. Guru tingkat lanjut juga diharapkan mampu menggunakan media yang sederhana sehingga komunikasi verbal dapat diminimalkan (Magdalena et al., 2021). Sebab peningkatan hasil belajar siswa adalah sebuah tahapan dalam pengembangan keahlian profesional seorang guru (Hartini, 2019). Hasil penelitian ini menggambarkan bagaimana pengembangan kompetensi profesional guru lewat penelitian.

KESIMPULAN

Simpulan dalam penelitian ini yakni pemakaian media uang mainan bisa meningkatkan hasil belajar matematika dan motivasi siswa kelas II UPT SDN 07 Petatal, kecamatan Datuk Tanah Datar, kabupaten Batubara pada mata pelajaran matematika pokok

bahasan kesetaraan pecahan mata uang. Hal ini didasarkan pada perolehan hasil penelitian yang memperlihatkan terdapatnya kenaikan pada siklus I menuju siklus 2. Pada siklus I, ketuntasan belajar siswa ialah sebesar 61,9% lalu di siklus II meningkat menjadi 85,7% secara klasikal. Demikian pula dengan keaktifan siswa secara klasikal meningkat, dari siklus 1 sebesar 66,6% menjadi 85,7% di siklus 2.

Saran yang dapat disampaikan yaitu perlu diupayakan peningkatan hasil belajar dalam pembelajaran matematika pada pokok bahasan yang lain dengan penggunaan media ataupun metode pembelajaran yang lain. Tujuannya adalah untuk mengembangkan kemampuan belajar siswa serta membuat siswa akan aktif berpartisipasi dalam proses pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Anitah, S. W. (2021). *Strategi Pembelajaran di SD*. Universitas Terbuka. Gatot, M. (2021). *Pembelajaran Matematika SD*. Universitas Terbuka.
- Hartini, S. (2019). *Kompetensi Profesional Guru dalam Meningkatkan Motivasi Berprestasi Peserta Didik : Studi di SDN Karangpucung 04 dan SDN Karangpucung 05 Kabupaten Cilacap*. 3(1), 1–6.
- Irmawati, A., & Yulina, F. (n.d.). *Peningkatan Keaktifan Dan Hasil Belajar Siswa Melalui Media Papan Mata Uang Pada Materi Nilai Dan Kesetaraan Mata Uang Di Kelas 2 Mi Miftahul Ulum*. 5, 153–169.
- Magdalena, I., Shodikoh, A. F., & Pebrianti, A. R. (2021). *PENTINGNYA MEDIA PEMBELAJARAN UNTUK MENINGKATKAN MINAT BELAJAR SISWA SDN MERUYA SELATAN 06 PAGI*. 3, 312–325.
- Rahayu, B. (2020). Peningkatan Hasil Belajar Dengan Model Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 105.
- Rohman, Syaifudin, N. A. (2021). =2,196 Dan T. *Jurnal Penelitian Pendidikan Matematika*, 5, 165–173.
- Stit, Y. S., & Nusantara, P. (2020). Pembelajaran Matematika Dengan Menggunakan Media Berhitung Di Sekolah Dasar Dalam Meningkatkan Pemahaman Siswa. *EDISI : Jurnal Edukasi Dan Sains*, 2(3), 435–448. <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/edisi>
- Triyono, Retnasari, L., & Supriyadi, A. (2020). Peningkatan Hasil Belajar Matematika dengan Menggunakan Media Power Point Bagi Siswa Kelas 2 Sekolah Dasar. *Prosiding Pendidikan Profesi Guru*, 1592–1600.
- Hamalik, O. (1986). *Media pendidikan*. Bandung: Alumni.