

**IMPLEMENTASI MEDIA SMART TICKET UNTUK MENINGKATKAN
HASIL BELAJAR SISWA KELAS 1 PADA MATERI PENJUMLAHAN
DAN PENGURANGAN DI SDN BURENGAN 2 KOTA KEDIRI**

PENELITIAN TINDAKAN KELAS

(PTK)

Diajukan kepada Prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Nusantara
PGRI Kediri untuk Memenuhi Luaran Portofolio PPAM guna Memperoleh
Rekognisi Skripsi



Oleh:

Selin Dita Rahma

Karimatus Saidah, M.Pd.

Elissyarifatul Hidayah, S.S.

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR

FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

UNIVERSITAS NUSANTARA PGRI KEDIRI

NOVEMBER 2021

LEMBAR PENGESAHAN LAPORAN
HASIL PENELITIAN TINDAKAN KELAS
(PTK)

Nama Guru/Peneliti : SELIN DITA RAHMA
NPM : 19.1.01.10.0149
Kelas yang diteliti : Siswa Kelas 1A
Sekolah yang diteliti : SDN Burengan 2 Kota Kediri
Jumlah Siklus Pembelajaran : 2 Siklus
Hari dan Tanggal Pelaksanaan: Pra Siklus, Hari Jumat, tanggal 5 November 2021
Siklus 1 , Hari Senin, tanggal 22 November 2021
Siklus 2 , Hari Jumat, tanggal 03 Desember 2021

Masalah yang Merupakan Fokus Perbaikan Pembelajaran Matematika : IMPLEMENTASI MEDIA *SMART TICKET* UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS 1 PADA MATERI PENJUMLAHAN DAN PENGURANGAN DI SDN BURENGAN 2 KOTA KEDIRI

Mengesahkan,
Kepala SDN Burengan 2



SIWANDI, S.Pd.

NIP. 196504121987031023

Kediri, 01 Februari 2022
Peneliti/Mahasiswa,



SELIN DITA RAHMA

NPM. 19.1.01.10.0149

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadirat Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan hidayah- Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas menyusun laporan hasil Penelitian Tindakan Kelas (PTK) ini tepat pada waktu yang telah ditetapkan. Adapun tujuan dari penyusunan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) ini adalah untuk memenuhi tugas program Program Pengembangan Akademik Mahasiswa (PPAM), yakni Mengajar di Sekolah. Selain itu, Penelitian Tindakan Kelas (PTK) ini juga bertujuan untuk mermperbaiki serta meningkatkan kualitas pembelajaran di kelas 1A SD Negeri Burengan 2.

Dalam penulisan dan penyusunan laporan hasil Penelitian Tindakan Kelas ini, tidak lepas dari bimbingan dan dukungan dari berbagai pihak. Untuk itu tidak lupa penulis mengucapkan banyak terima kasih kepada:

1. Bapak Dr. Zainal Afandi, M.Pd., selaku Rektor Universitas Nusantara PGRI Kediri.
2. Ibu Dr. Mumun Nurmilawati, M.Pd., selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Nusantara PGRI Kediri.
3. Bapak Kukuh Andri Aka., selaku Kepala Prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar.
4. Ibu Kharimatus Saidah, M.Pd. selaku dosen pembimbing, yang telah memberikan bimbingan serta waktunya yang sangat berharga hingga terselesaikannya laporan Penelitian Tindakan Kelas ini.
5. Bapak dan Ibu Dosen serta karyawan Universitas Nusantara PGRI Kediri, yang telah memberikan ilmu serta bantuan kepada penulis selama mengerjakan laporan Penelitian Tindakan Kelas ini.
6. Bapak Suwandi, S.Pd. selaku kepala sekolah SDN Burengan 2 Kota Kediri.

7. Ibu Elissyarifatul Hidayah, S.S. selaku Guru Pamong, yang telah membimbing dan membantu dalam mengumpulkan data-data selama Penelitian Tindakan Kelas berlangsung. Bapak dan Ibu Guru dan Karyawan SDN Burengan 2 Kota Kediri yang telah membantu memberikan informasi serta data saat observasi berlangsung.
8. Siswa-Siswi kelas 1A SDN Burengan 2 Kota Kediri, yang telah membantu dalam observasi sehingga laporan Penelitian Tindakan Kelas ini dapat tersusun dengan baik.
9. Kedua orang tua dan keluarga penulis, yang telah memberikan dukungan berupa moral maupun material.
10. Serta, semua pihak yang telah membantu penyusunan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) ini.

Penulis menyadari bahwa penyusunan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) ini masih sangat jauh dari kata sempurna, baik dari segi materi, bahasa dan penulisannya. Hal ini disebabkan keterbatasan kemampuan, pengetahuan yang penulis miliki. Oleh karena itu segala kritik dan saran akan selalu penulis terima dengan lapang dada dan pikiran jernih demi perbaikan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) ini. Akhirnya penulis berharap semoga laporan ini bermanfaat bagi pembaca dan kemajuan pendidikan di masa mendatang umumnya, sekaligus bermanfaat bagi penulis sendiri khususnya.

Kediri, 01 Februari 2022

Penulis,

Selin Dita Rahma

NPM. 19.1.01.10.0149

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN.....	ii
KATA PENGANTAR.....	iii
DAFTAR ISI.....	v
DAFTAR TABEL.....	vii
DAFTAR GRAFIK.....	viii
DAFTAR LAMPIRAN.....	ix
ABSTRAK.....	x
BAB I.....	1
PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Batasan Masalah.....	6
C. Rumusan Masalah.....	6
D. Tujuan Penelitian.....	7
E. Manfaat Penelitian.....	7
BAB II.....	9
KAJIAN PUSTAKA.....	9
A. Kajian Teori.....	9
B. Kajian Terdahulu.....	24
C. Kerangka Berpikir.....	25
BAB III.....	27
METODE PENELITIAN.....	27
A. Subjek Penelitian.....	27
B. Setting Penelitian.....	27
C. Desain Prosedur Perbaikan Pembelajaran.....	27
D. Teknik Pengumpulan Data.....	36

E.	Instrumen Penelitian.....	37
F.	Teknik Analisis Data.....	37
G.	Tim Kolaborasi.....	38
H.	Rencana Jadwal Penelitian.....	38
BAB IV.....		40
HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....		40
A.	Deskripsi Hasil Peneltian.....	40
B.	Pembahasan Hasil Penelitian.....	48
BAB V.....		51
PENUTUP.....		51
A.	Kesimpulan.....	51
B.	Saran.....	53
DAFTAR PUSTAKA.....		55

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Teknik Pengumpulan Data.....	36
Tabel. 3.2 Rencana Jadwal Penelitian.....	38
Tabel 4.1 Perolehan Nilai Pre-test dan Persentase.....	40
Tabel 4.2 Perolehan Nilai Siklus I dan Persentase.....	43
Tabel 4.3 Perolehan Nilai Siklus II dan Peresentase.....	45
Tabel 4.4 Perbandingan Ketuntasan Nilai Pra-siklus sampai Siklus II.....	48

DAFTAR GRAFIK

Grafik 4.1 Nilai Pre-test	41
Grafik 4.2 Persentase Ketuntasan Hasil Pre-test	41
Grafik 4.3 Nilai Evaluasi Siswa Siklus I	43
Grafik 4.4 Persentase Ketuntasan Hasil Evaluasi Siklus I	44
Grafik 4.5 Nilai Evaluasi Siswa Siklus II.....	46
Grafik 4.6 Persentase Ketuntasan Hasil Evaluasi Siklus II.....	47

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Perangkat perbaikan pembelajaran siklus 1 dan siklus 2

Lampiran 2. Soal evaluasi prasiklus, siklus 1 dan siklus 2

Lampiran 3. Lembar validasi perangkat pembelajaran

Lampiran 4. Lembar validasi media pembelajaran Smart Ticket

Lampiran 5. Daftar nilai prasiklus, siklus 1 dan siklus 2

Lampiran 6. Foto Kegiatan

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh belum tuntasnya pemahaman siswa dalam muatan matematika khususnya pada materi penjumlahan dan pengurangan, sehingga membutuhkan perbaikan dalam pembelajaran. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa pada materi bilangan penjumlahan dan pengurangan menggunakan media Smart Ticket. Subyek dan setting pada penelitian ini adalah siswa kelas I A SDN Burengan 2 Kota Kediri tahun ajaran 2021/2022 yang berjumlah 31 siswa. Desain prosedur perbaikan pembelajaran dilakukan dalam 2 siklus dengan tahapan perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Hasil dari penelitian menunjukkan bahwa terjadi peningkatan hasil belajar siswa, dari pra-siklus, siklus I ke siklus II. Pada pra-siklus rata-rata nilai hasil belajar siswa hanya sebesar 55,48 dengan presentase ketuntasan 29,03%. Peningkatan tersebut dibuktikan dari hasil tes pada siklus I, yakni rata-rata nilai hasil belajar siswa mencapai 72,90 dengan persentase ketuntasan sebesar 41,25%. Pada siklus II diperoleh rata-rata nilai hasil belajar siswa naik mencapai 83,87 dengan persentase ketuntasan sebesar 77,41%. Dengan demikian, dari hasil penelitian dapat ditarik kesimpulan bahwa pembelajaran penjumlahan dan pengurangan menggunakan media Smart Ticket dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas I A SDN Burengan 2 Kota Kediri.

Kata Kunci: Hasil belajar, penjumlahan pengurangan, Media Smart Ticket, Program Sekolah Penggerak.

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Selama hampir dua tahun terakhir ini, karena masih mudahnya penyebaran *Covid-19* maka salah satu strategi yang diambil pemerintah khususnya dalam dunia pendidikan adalah menerapkan pembelajaran daring atau sering juga disebut pembelajaran *online*. Namun seiring dengan berjalannya waktu, pada akhir tahun 2021 ini penyebaran *Covid-19* di Indonesia semakin menurun dari hari ke hari. Menurut penelitian (Hulu, 2021) pemerintah sudah mulai mengizinkan untuk diberlakukannya pembelajaran tatap muka terbatas (PTMT) untuk berbagai jenjang pendidikan yang tentunya masih menerapkan protokol kesehatan yang sangat ketat. Pembelajaran tatap muka terbatas (PTMT) adalah pembagian jadwal siswa untuk datang dan belajar di sekolah. Pada pembelajaran tatap muka terbatas (PTMT) pembagian jadwal masuk siswa ke sekolah berbeda-beda, sesuai dengan kebijakan dari sekolah masing-masing.

Berbarengan dengan mulai diterapkannya pembelajaran tatap muka terbatas (PTMT) ini, terdapat beberapa sekolah yang mulai menerapkan Program Sekolah Penggerak (PSP). Sekolah yang sudah menggunakan kurikulum Program Sekolah Penggerak (PSP) cirinya adalah pembelajaran sudah tidak lagi menggunakan buku tema, melainkan sudah menggunakan buku per mata pelajaran. Selain itu, pada Program Sekolah Penggerak (PSP) sudah tidak menggunakan acuan (Kompetensi Inti) KI dan (Kompetensi Dasar) KD lagi, melainkan menggunakan Capaian Pembelajaran (CP).

Menurut (Syafi'i, 2022) Peluncuran merdeka belajar salah satu program yang dipaparkan oleh Kemendikbud ialah program sekolah penggerak. Program sekolah ini dimaksudkan untuk memfasilitasi tiap sekolah dalam menciptakan generasi pembelajar sepanjang hayat yang memiliki kepribadian sebagai pelajar Pancasila. Program sekolah penggerak merupakan upaya mewujudkan visi Pendidikan Indonesia dalam mewujudkan Indonesia maju

yang berdaulat, mandiri dan berkepribadian melalui terciptanya pelajar Pancasila. Program sekolah penggerak berfokus pada pengembangan hasil belajar siswa secara holistic yang mencakup kompetensi dan karakter, yang diawali dengan sumberdaya manusia yang unggul (kepala sekolah dan guru).

Namun, dari penerapan pembelajaran tatap muka terbatas (PTMT) ini memunculkan berbagai masalah baru yang kompleks. Menurut (Masyithoh & Arfinanti, 2021) PTMT dilaksanakan 2 sampai 3 kali pertemuan dalam 1 minggu. Untuk satu kali pertemuan tatap muka ada 3 jam pelajaran, yang dikombinasikan dengan Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ). Sehingga setiap siswa melaksanakan PTM sebanyak 6 sampai 9 jam dalam satu minggu. Permasalahan yang dirasakan oleh guru dan siswa yakni, guru menghadapi keterbatasan waktu pembelajaran, selain itu juga teknis pelaksanaan pembelajaran masih rancu. Namun, kegiatan pembelajaran ini telah melibatkan interaksi langsung antara siswa dan guru secara langsung.

Masalah yang dihadapi siswa ketika melakukan pembelajaran tatap muka terbatas (PTMT) adalah, masih sangat canggungnya siswa dalam bersosialisasi dengan teman di kelas, masih kurangnya hasil belajar siswa saat berada di kelas, dan juga hasil belajar siswa saat di kelas terdapat perbedaan yang cukup signifikan. Menurut (Masyithoh & Arfinanti, 2021) Kondisi ini berdampak bagi guru dan siswa. Dampak bagi guru yaitu; 1) guru kesulitan mengelola pembelajaran dan cenderung fokus pada penuntasan kurikulum, 2) waktu pembelajaran berkurang, sehingga guru tidak mungkin memenuhi beban jam mengajar. Sedangkan dampak bagi siswa yaitu; 1) siswa mengalami pengurangan interaksi sosial dengan teman-temannya, 2) mengeluhkan beratnya penugasan dari guru. 3) peningkatan rasa stress dan jenuh karena pembatasan aktivitas selama berada di sekolah, 4) pembelajaran didominasi oleh guru karena penyampaian materi yang cukup padat.

Salah satu mata pelajaran yang sering kali memunculkan masalah pada saat pembelajaran tatap muka terbatas (PTMT) adalah pelajaran Matematika. Matematika merupakan salah satu bidang studi yang diajarkan pada semua

lembaga pendidikan formal hampir di seluruh dunia. Menurut (Novitasari, 2016) matematika sebagai salah satu bidang studi yang diajarkan di lembaga pendidikan formal merupakan salah satu bagian penting dalam upaya meningkatkan mutu pendidikan. Pelajaran matematika adalah suatu pelajaran yang berhubungan dengan banyak konsep. Menurut (Aras et al., 2021) sebagai ilmu matematika adalah ilmu yang bersifat abstrak dan berpola pikir deduktif, maka pada tingkat Sekolah Dasar pola pembelajaran mesti dimulai dari pembelajaran yang bersifat induktif dan konkret. Bahkan harus dikaitkan dengan realitas keseharian siswa, sebab matematika memiliki konsep yang abstrak sementara siswa Sekolah Dasar masih pada tahap berpikir konkret. Materi pokok bagi matematika di Sekolah Dasar adalah pengenalan bilangan bulat dan operasinya.

Berdasarkan hasil observasi di SD Negeri Burengan 2 Kota Kediri menunjukkan bahwa siswa kurang mampu dalam pelajaran matematika. Khususnya pada materi penjumlahan dan pengurangan, permasalahan yang muncul dalam materi penjumlahan dan pengurangan yakni sulitnya siswa dalam memahami konsep penjumlahan dan pengurangan apabila tidak menggunakan benda-benda yang kongkrit. Pada materi penjumlahan dan pengurangan bilangan bulat, siswa kelas 1 di SD Negeri Burengan 2 Kota Kediri masih belum mampu memahami konsep berhitung yang sesuai, sehingga dibutuhkan media pembelajaran yang dapat mempermudah mereka untuk memahami konsep berhitung penjumlahan dan pengurangan. Menurut (Lado et al., 2016) pemahaman siswa yang baik terhadap suatu konsep matematika tertentu, perlu membutuhkan benda-benda kongkrit atau manipulatif yang dapat membantu pemahamannya, sehingga nantinya bertahan lebih lama dalam ingatan mereka.

Dikarenakan waktu belajar mengajar yang tersedia sangat terbatas, maka guru lebih memilih untuk tidak menggunakan media pembelajaran yang kongkrit dalam pembelajaran matematika, sehingga hal tersebut berpengaruh terhadap hasil belajar siswa. Menurut (Purwanto, 2019) hasil belajar merupakan perubahan perilaku siswa akibat belajar. Perubahan itu

diupayakan dalam proses belajar-mengajar untuk mencapai tujuan pendidikan. Perubahan perilaku individu akibat proses belajar tidaklah tunggal. Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan penulis di SD NEGERI Burengan 2 Kota Kediri mendapatkan permasalahan bahwa terdapat lebih dari setengah jumlah siswa kelas 1 yang mendapat hasil belajar yang berada di bawah KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal). Hasil belajar adalah suatu kegiatan yang berhubungan dengan pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang harus diselesaikan. Hasil observasi yang dilakukan penulis di SD NEGERI Burengan 2 Kota Kediri menunjukkan bahwa hasil belajar siswa masih belum mencapai target yang diinginkan yakni, sebanyak 60% siswa mendapat nilai di bawah KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal), sebanyak 18 siswa dari 31 jumlah keseluruhan siswa masih mendapat nilai kurang dari KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal).

Salah satu solusi yang dapat diambil untuk mengatasi permasalahan tersebut yakni dengan menggunakan media pembelajaran yang kongkrit dan menarik bagi siswa. Terlebih untuk siswa kelas rendah, khususnya dalam pembelajaran matematika hendaknya menggunakan media yang dapat menarik perhatian serta dapat memotivasi siswa untuk mengikuti pelajaran dengan gembira. Menurut (Kuswanto & Radiansah, 2018) dengan adanya media pembelajaran akan membuat proses pembelajaran lebih menarik, misalnya dari segi tampilan yang dikombinasikan dengan beberapa gambar ataupun animasi. Kemenarikan tampilan fisik sangat mempengaruhi proses pembelajaran, semakin menarik tampilan media maka siswa semakin termotivasi untuk belajar sehingga mempengaruhi hasil belajar siswa. Menurut (Junaidi, 2019) pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan minat dan keinginan yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap pebelajar.

Penelitian lain seperti yang dilakukan oleh (Romadiyah, 2014) dengan judul “Pembelajaran STAD dan TSTS Bermedia *Ice Cream Stick* pada Operasi Hitung Bilangan Bulat”. Penelitian tersebut menunjukkan bahwa

pemberian media yang berbahan dasar stik es krim dapat menarik perhatian siswa untuk memahami materi penjumlahan dan pengurangan. Dengan memberikan media pembelajaran yang menarik kepada siswa dapat mengatasi permasalahan siswa yang kurang aktif dalam proses pembelajaran, kurangnya respon siswa dalam mengerjakan tugas-tugas yang diberikan oleh guru, guru kesulitan dalam mengenali karakter siswa, dan guru tidak mampu mengontrol proses pembelajaran secara keseluruhan. Menurut (Romadiyah, 2014) hasil penelitian peningkatan hasil belajar siswa menggunakan media stik es krim menunjukkan bahwa pada akhir tindakan hasil belajar siswa mencapai ketuntasan 80%.

Penelitian lain yang dilakukan oleh (Arita & Arita, 2017) dengan judul “Penggunaan Media Visual pada Mata Pelajaran Matematika dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas III”. Penelitian tersebut menunjukkan bahwa hasil penelitian selama dua siklus menunjukkan bahwa hasil aktivitas siswa pada siklus pertama dengan skor 3,21 (baik), dan terjadi peningkatan pada siklus kedua dengan skor 3,47 (baik). Sedangkan hasil belajar siswa pada siklus pertama 15 orang atau 50% (tuntas) sementara 15 orang atau 50% (belum tuntas), dan siklus kedua mengalami peningkatan menjadi 1 orang siswa atau 3,33% (belum tuntas) sementara 29 orang siswa atau 96% (tuntas). Berdasarkan analisis data dapat disimpulkan bahwa penggunaan media visual pada materi letak bilangan pada garis bilangan dapat meningkatkan hasil belajar siswa di kelas III.

Dari berbagai permasalahan yang muncul sehingga hasil belajar siswa kelas 1 di SDN Burengan 2 Kota Kediri masih belum mencapai target yang diinginkan, khususnya pada materi penjumlahan dan pengurangan, penulis sangat tertarik untuk melakukan kegiatan penelitian penerapan media pembelajaran *Smart Ticket* sebagai upaya guru dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Sehingga judul yang diambil penulis untuk penelitian ini adalah, “Implementasi Media *Smart Ticket* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas 1 pada Materi Penjumlahan dan Pengurangan di SDN Burengan 2 Kota Kediri”.

B. Batasan Masalah

Batasan masalah merupakan suatu hal yang cukup penting dalam sebuah penelitian, karena adanya batasan masalah sebuah penelitian dapat lebih terarah. Agar masalah yang dibahas dapat lebih terarah dan tidak keluar jalur dari permasalahan yang telah direncanakan. Maka, peneliti hanya membatasi diantaranya sebagai berikut:

1. Fokus penelitian untuk peningkatan hasil belajar pada materi penjumlahan dan pengurangan.
2. Materi yang diajarkan untuk perbaikan pembelajaran adalah pada materi penjumlahan dan pengurangan.
3. Dilakukan di SD Negeri Burengan 2 pada siswa kelas 1A dengan jumlah 31 siswa, tahun ajaran 2021/2022.
4. Perbaikan pembelajaran menggunakan media pembelajaran *SmartTicket*.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas rumusan masalah dalam penelitian ini antara lain:

1. Bagaimana hasil belajar siswa kelas satu pada Prasiklus materi penjumlahan dan pengurangan di SDN Burengan 2 Kota Kediri sebelum menggunakan media *Smart Ticket* ?
2. Bagaimana peningkatan hasil belajar siswa kelas satu pada siklus 1 materi penjumlahan dan pengurangan di SDN Burengan 2 Kota Kediri sesudah menggunakan media *Smart Ticket* ?
3. Bagaimana peningkatan hasil belajar siswa kelas satu pada siklus 2 materi penjumlahan dan pengurangan di SDN Burengan 2 Kota Kediri sesudah menggunakan media *Smart Ticket* ?

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas maka tujuan yang akan dicapai dalam penelitian ini antara lain:

1. Untuk mengetahui hasil belajar siswa kelas satu pada Prasiklus materi penjumlahan dan pengurangan di SDN Burengan 2 Kota Kediri sebelum menggunakan media *Smart Ticket*.
2. Untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa kelas satu pada siklus 1 materi penjumlahan dan pengurangan di SDN Burengan 2 Kota Kediri sesudah menggunakan media *Smart Ticket*.
3. Untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa kelas satu pada siklus 2 materi penjumlahan dan pengurangan di SDN Burengan 2 Kota Kediri sesudah menggunakan media *Smart Ticket*.

E. Manfaat Penelitian

Dalam penelitian ini terdapat beberapa manfaat yang terbagi menjadi manfaat secara teoritis dan manfaat secara praktis.

1. Manfaat Secara Teoritis

Adapun manfaat teoritis yang didapatkan dari penelitian ini adalah sebagai berikut.

- a. Penelitian yang dilakukan diharapkan mampu memberikan kontribusi di bidang pendidikan dengan memberikan tambahan referensi dan informasi mengenai strategi pemberian *reward* atau penghargaan dengan menggunakan media *Smart Ticket* dalam meningkatkan hasil belajar siswa.
- b. Menambah dan memperluas pengetahuan khususnya mengenai strategi pemberian *reward* atau penghargaan dengan menggunakan media *Smart Ticket* dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

- c. Penelitian ini juga dapat digunakan sebagai sumber bacaan dan bahan kajian lebih lanjut bagi penelitian selanjutnya khususnya dibidang pendidikan dan pembelajaran.

2. Manfaat Secara Praktis

Secara praktis, penelitian ini memberikan manfaat bagi peneliti, siswa, guru, pihak sekolah, dan orang tua. Manfaat tersebut antara lain sebagai berikut.

1. Manfaat bagi peneliti, penelitian ini dapat menambah wawasan dan pengetahuan tentang *reward* atau penghargaan dengan menggunakan media *Smart Ticket* untuk menumbuhkan hasil belajar siswa yang dapat diterapkan oleh peneliti ketika sudah memiliki kewajiban untuk mendidik siswa.
2. Manfaat bagi guru, hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi masukan bagi guru dalam upaya menumbuhkan hasil belajar siswa melalui pemberian *reward* atau penghargaan dengan menggunakan media *Smart Ticket* pada saat pembelajaran tatap muka (PTM) terbatas.
3. Manfaat bagi siswa, Dari penelitian ini siswa memperoleh pengalaman belajar yang lebih bermakna, sehingga siswa menjadi lebih menguasai dan terampil dalam muatan pelajaran matematika dengan penerapan metode demonstrasi dengan berbantuan media, sehingga dapat meningkatkan prestasi belajar siswa.
4. Manfaat bagi sekolah, hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi bagi pihak-pihak sekolah sehingga dapat membantu pihak sekolah dalam meningkatkan mutu pendidikan sehubungan dengan hasil belajar siswa dengan pemberian *reward* atau penghargaan dengan menggunakan media *Smart Ticket* pada saat pembelajaran tatap muka (PTM) terbatas.

DAFTAR PUSTAKA

- Abidin, Z. (2016). Penerapan Pemilihan Media Pembelajaran. *Edcomtech*, 1(1), 9.
<http://journal2.um.ac.id/index.php/edcomtech/article/view/1784/1026>
- Aghni, I. R. (2018). *FUNGSI DAN JENIS MEDIA PEMBELAJARAN DALAM PEMBELAJARAN AKUNTANSI | Aghni | Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*. Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia.
<https://journal.uny.ac.id/index.php/jpakun/article/view/20173/10899>
- Arita, S., & Arita, S. P. (2017). PENGGUNAAN MEDIA VISUAL PADA MATA PELAJARAN MATEMATIKA DALAM MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS III. *PIONIR: JURNAL PENDIDIKAN*, 6(2). <https://doi.org/10.22373/pjp.v6i2.3340>
- Berutu, M. H. A., & Tambunan, M. I. H. (2018). Pengaruh Minat Dan Kebiasaan Belajar Terhadap Hasil Belajar Biologi Siswa Sma Se-Kota Stabat. *Jurnal Biolokus*, 1(2), 109. <https://doi.org/10.30821/biolokus.v1i2.351>
- Hulu, I. (2021). Pembelajaran Kombinasi pada PTMT Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas IX-C SMPN 1 Seberida. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 5(3).
- Istiningsih, S., Sri Widari, N. K., & Hasanah, N. (2018). EFEKTIVITAS TEKNIK MANGKUK IKAN ATAU AKUARIUM (FISH BOWL) UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR IPS PADA SISWA KELAS V A SDN 16 CAKRANEGARA TAHUN PELAJARAN 2016/2017. *JKKP(Jurnal Kesejahteraan Keluarga Dan Pendidikan)*, 5(1).
<https://doi.org/10.21009/jkkp.051.08>
- Junaidi, J. (2019). Peran Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar. *Diklat Review : Jurnal Manajemen Pendidikan Dan Pelatihan*, 3(1).
<https://doi.org/10.35446/diklatreview.v3i1.349>
- Kusumawati, N., & Nursafitri, M. D. (2022). Penggunaan Model Pembelajaran Two Stay Two Stray Untuk Meningkatkan Ketuntasan Hasil Belajar

- Siswa Materi Perkembangbiakan Makhluk Hidup Pada Kelas VI SDN Bongsopetro 01. *Al-Madrasah: Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 6(2), 456. <https://doi.org/10.35931/am.v6i2.1007>
- Kuswanto, J., & Radiansah, F. (2018). Media Pembelajaran Berbasis Android Pada Mata Pelajaran Sistem Operasi Jaringan Kelas XI. *JURNAL MEDIA INFOTAMA*, 14(1). <https://doi.org/10.37676/jmi.v14i1.467>
- Lado, H., Muhsetyo, G., & Sisworo. (2016). Penggunaan Media Bungkus Rokok untuk Memahami Konsep Barisan dan Deret Melalui Pendekatan RME. *Jurnal Pembelajaran Matematika*, 3(1), 1–2.
- Mahananingtyas, E. (2017). Hasil Belajar Kognitif, Afektif dan Psikomotor melalui penggunaan jurnal belajar bagi mahasiswa PGSD. *Prosiding Seminar Nasional HDPGSDI Wilayah IV*, 192–200.
- Masyithoh, D., & Arfinanti, N. (2021). ANALISIS PELAKSANAAN PEMBELAJARAN TATAP MUKA TERBATAS (PTMT) PADA ERA NEW NORMAL TERHADAP HASIL BELAJAR MATEMATIKA SISWA MADRASAH ALIYAH. *Sigma : Jurnal Pendidikan Matematika*, 13, 160– 167.
- Musfiroh, T. L. F. U. N. Y. e-mail: tadkiroatun@gmail.com. (2016). KONSTRUK KOMPETENSI LITERASI UNTUK SISWA SEKOLAH DASAR. *Litera, Volume 15*, 2–5.
- Novitasari, D. (2016). Pengaruh Penggunaan Multimedia Interaktif Terhadap Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis Siswa. *FIBONACCI: Jurnal Pendidikan Matematika Dan Matematika*, 2(2), 8. <https://doi.org/10.24853/fbc.2.2.8-18>
- Nurjanah. (2019). Teknik dan Instrumen Asesmen Ranah Psikomotorik Pada Pendidikan Anak Usia Dini Nurjanah Sekolah Tinggi Agama Islam Nahdlatul Ulama (STAINU) Purworejo. *STAINU Purworejo: Jurnal Al_Athfal*, 2(2), 45–61. <https://ejournal.stainupwr.ac.id/>

- Purwanto, N. (2019). Tujuan Pendidikan Dan Hasil Belajar: Domain Dan Taksonomi. *Jurnal Teknodik*, 146–164.
<https://doi.org/10.32550/teknodik.v0i0.541>
- Romadiyah, U. (2014). Pembelajaran STAD dan TSTS bermedia ice cream stick pada operasi hitung bilangan bulat. *Jurnal Pendidikan Sains*, 2(2), 93–104.<http://download.portalgaruda.org/article.php?article=314507&val=4795&titl e=STAD and TSTS Learning Mediated with Ice Cream Stick in whole number Operation>
- Rumalean, I. (2014). PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN VISUAL TERHADAP PENINGKATAN HASIL BELAJAR SISWA (Studi Eksperimen Pada Mata Pelajaran Ekonomi Kelas X SMA Negeri 12Ambon). *Jurnal Ilmiah*, 7(April), 1–16.
- Yohana, C. (2021). ANALISIS FAKTOR-FAKTOR YANG MEMPENGARUHI HASIL BELAJAR PRODUK KREATIF DAN KEWIRAUSAHAAN. *Analisis Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar Produk Kreatif Dan Kewirausahaan*, 07, 89–102.