

Selin Dita

by mohammadipung20 mohammadipung20

Submission date: 09-Aug-2023 07:24AM (UTC+0300)

Submission ID: 2143389218

File name: DISEMINASI_PRINT.pdf (3.92M)

Word count: 12106

Character count: 81036

**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

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 memperbaiki 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 pembelajarantatap 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*.

12

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 menjadimanfaat 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.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Hasil Belajar

a. Hakikat Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan sebuah capaian peserta didik, baik capaian di dalam bidang kognitif, afektif, dan psikomotorik. Menurut (Berutu & Tambunan, 2018) Hasil belajar merupakan tolak ukur keberhasilan siswa setelah menempuh proses belajar. Hasil belajar secara umum dapat dikelompokkan ke dalam tiga ranah yaitu ranah kognitif, ranah afektif dan ranah psikomotorik. Menurut (Sudjana dalam Berutu & Tambunan, 2018) mendefinisikan hasil belajar siswa pada hakikatnya adalah perubahan tingkah laku sebagai hasil belajar dalam pengertian yang lebih luas mencakup bidang kognitif, afektif dan psikomotorik.

Hasil belajar merupakan bagian terpenting dalam pembelajaran, pengertian hasil belajar siswa pada hakikatnya adalah perubahan tingkah laku sebagai hasil belajar dalam pengertian yang lebih luas mencakup bidang kognitif, afektif, dan psikomotorik. Hasil belajar adalah pola-pola perbuatan, nilai-nilai, pengertian-pengertian, sikap-sikap, apresiasi dan keterampilan. Merujuk pemikiran Gagne (dalam Mahanangingtyas, 2017), hasil belajar berupa:

- a) Informasi verbal yaitu kapabilitas mengungkapkan pengetahuan dalam bentuk bahasa, baik lisan maupun tulisan.
- b) Keterampilan intelektual yaitu kemampuan mempersentasikan konsep dan lambang.
- c) Strategi kognitif yaitu kecakapan menyalurkan dan mengarahkan aktivitas kognitifnya sendiri.

- d) Keterampilan motorik yaitu kemampuan melakukan serangkaian gerak jasmani dalam urusan koordinasi, sehingga terwujud otomatisme gerak jasmani.
- e) Sikap adalah kemampuan menerima atau menolak objek berdasarkan penilaian konsep tersebut. Sikap berupa kemampuan menginternalisasi dan eksternalisasi nilai-nilai. Sikap merupakan kemampuan menjadikan nilai-nilai sebagai standar perilaku.

Hasil belajar dalam bidang kognitif, afektif, maupun psikomotor tidak hanya dilihat secara terpisah-pisah atau fragmentaris, melainkan harus dilihat secara komprehensif. Menurut Bloom (dalam Mahanangingtyas, 2017) mengatakan, hasil belajar mencakup kemampuan kognitif, afektif dan psikomotorik. Yang harus diingat, hasil belajar adalah perubahan perilaku secara keseluruhan bukan hanya salah satu aspek potensi kemanusiaan saja. Artinya, hasil pembelajaran yang dikategorisasi oleh para pakar pendidikan sebagaimana tersebut di atas tidak dilihat secara fragmentaris atau terpisah, melainkan komprehensif. Menurut hamalik (dalam Kusumawati & Nursafitri, 2022) Hasil belajar adalah hasil usaha seseorang siswa dalam melakukan kegiatan belajar yang diterima setelah belajar, adapun hasilnya dapat berupa angka, huruf, maupun tindakan dan wujud kongkritnya dapat berupa raport, transkrip nilai, ijasah, piagam, sertifikat atau bentuk-bentuk yang lainnya.

b. Macam-Macam Hasil Belajar

Hasil belajar sebagaimana telah dijelaskan di atas meliputi pemahaman konsep (ranah kognitif), keterampilan proses (aspek psikomotor), dan sikap siswa (aspek afektif). Untuk dapat jelasnya dapat dijelaskan sebagai berikut:

a) Pemahaman Konsep (Ranah Kognitif)

Pemahaman menurut Bloom dalam buku Ahmad Susanto adalah seberapa besar siswa mampu menerima, menyerap, dan memahami pelajaran yang diberikan oleh guru kepada siswa, atau sejauh mana siswa dapat memahami serta mengerti apa yang ia baca, yang dilihat, yang dialami, atau yang ia rasakan berupa hasil penelitian atau observasi langsung yang ia lakukan. Ranah kognitif terdiri dari enam jenis perilaku yaitu:

- 1) Pengetahuan, mencakup kemampuan ingatan tentang hal-hal yang telah dipelajari dan disimpan dalam ingatan.
- 2) Pemahaman, mencakup kemampuan menangkap sari dan makna hal-hal yang dipelajari.
- 3) Penerapan, mencakup kemampuan menerapkan metode, kaidah untuk menghadapi masalah yang nyata dan baru.
- 4) Analisis, mencakup kemampuan merinci suatu kesatuan ke dalam bagian-bagian sehingga struktur keseluruhan dapat dipahami dengan baik.
- 5) Sintesis, mencakup kemampuan membentuk suatu pola baru.
- 6) Evaluasi, mencakup kemampuan mendapat tentang beberapa hal berdasarkan kriteria tertentu.

b) Ranah Afektif (Sikap Siswa)

Menurut Krathwohl (dalam Kusumawati & Nursafitri, 2022) ranah afektif terdiri dari lima level, yaitu:

- 1) Penerimaan, yang mencakup kepekaan tentang hal tertentu dan kesediaan memperhatikan hal tersebut.

- 2) Partisipasi, yang mencakup kerelaan, kesediaan memperhatikan dan berpartisipasi dalam suatu kegiatan.
- 3) Penilaian dan penentuan sikap, yang mencakup penerimaan suatu nilai, menghargai, mengakui, dan membentuk sikap.
- 4) Organisasi, yang mencakup kemampuan membentuk suatu sistem nilai sebagai pedoman dan pegangan hidup.
- 5) Pembentukan pola hidup, yang mencakup kemampuan menghayati nilai, dan membentuknya menjadi pola nilai kehidupan pribadi.

c) Ranah Psikomotorik (Keterampilan Proses)

Menurut (Nurjanah, 2019) ranah psikomotorik terdiri dari tujuh perilaku atau kemampuan psikomotorik, yaitu:

- 1) Persepsi, yang mencakup kemampuan mendeskripsikan sesuatu secara khusus dan menyadari adanya perbedaan antara sesuatu tersebut.
- 2) Kesiapan, yang mencakup kemampuan menempatkan diri dalam suatu keadaan di mana akan terjadi suatu gerakan atau rangkaian gerakan.
- 3) Gerakan terbimbing, yang mencakup kemampuan melakukan gerakan-gerakan sesuai contoh, atau gerakan peniruan.
- 4) Gerakan terbiasa, yang mencakup kemampuan melakukan gerakan-gerakan tanpa contoh.
- 5) Gerakan kompleks, yang mencakup kemampuan melakukan gerakan atau keterampilan.

- 6) Penyesuaian pola gerakan, yang mencakup kemampuan mengadakan perubahan dan penyesuaian pola gerak-gerak dengan persyaratan khusus yang berlaku.
- 7) Kreatifitas, yang mencakup kemampuan melahirkan pola-pola gerak-gerak yang baru atas dasar prakasa sendiri.

Hasil belajar meliputi tiga ranah yang terdiri dari ranah kognitif yaitu perilaku pengetahuan, pemahaman, penerapan, analisis, dan sintesis. Ranah afektif yaitu perilaku penerimaan, partisipasi, penilaian, organisasi, dan pembetulan pola hidup. Ranah psikomotorik yaitu terdiri dari perilaku persepsi, kesiapan, gerakan terbimbing, gerakan terbiasa, gerakan kompleks, penyesuaian gerakan pola, dan kreativitas.

c. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Menurut (Yohana, 2021) secara umum faktor yang mempengaruhi hasil belajar dibedakan atas dua kategori, yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Contoh dari faktor tersebut adalah:

- a) Faktor internal, faktor internal merupakan faktor yang bersumber dari dalam peserta didik, yang mempengaruhi kemampuan belajarnya. Faktor internal ini meliputi: kecerdasan, minat dan perhatian, motivasi belajar, ketekunan, sikap, kebiasaan belajar, serta kondisi fisik dan kesehatan.
- b) Faktor eksternal, faktor yang berasal dari luar peserta didik yang mempengaruhi hasil belajar yaitu keluarga, sekolah, dan masyarakat. Keadaan keluarga berpengaruh terhadap hasil belajar siswa. Berperilaku yang kurang baik dari orang tuadalam kehidupan sehari-hari berpengaruh dalam hasil belajar peserta didik.

Faktor-faktor yang mempengaruhi belajar banyak jenisnya, tetapi yang ingin dijelaskan di sini adalah faktor yang mempengaruhi belajar dari sisi sekolah yang meliputi:

- 1) Metode mengajar. Metode mengajar adalah suatu cara atau jalan yang harus dilalui di dalam mengajar.
- 2) Kurikulum. Kurikulum diartikan sebagai sejumlah kegiatan yang diberikan kepada siswa. kegiatan ini sebagian besar adalah menyajikan bahan pelajaran agar siswa menerima, menguasai dan mengembangkan bahan pelajaran itu.
- 3) Relasi guru dengan siswa. Proses belajar mengajar terjadi antara guru dengan siswa. proses tersebut juga dipengaruhi oleh relasi yang ada dalam proses itu sendiri. Jadi cara belajar siswa juga dipengaruhi oleh relasinya dengan gurunya.
- 4) Relasi siswa dengan siswa. Siswa yang mempunyai sifat-sifat atau tingkah laku yang kurang menyenangkan teman lain, mempunyai rasa rendah diri atau sedang mengalami tekanan- tekanan batin, akan diasingkan dari kelompok. Akibatnya makin parah dan dapat mengganggu belajarnya.

Disiplin sekolah. Kedisiplinan sekolah erat hubungannya dengan kerajinan siswa dalam sekolah juga dalam belajar. hal ini mencakup segala aspek baik kedisiplinan guru dalam mengajar karena kedisiplinan pendidik juga dapat memberi contoh bagi siswa atau peserta didik. Jadi, faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar adalah faktor internal, seperti kondisi fisik atau jasmani siswa sedangkan eksternal dipengaruhi oleh faktor lingkungan sosial dan non sosial. Kedua faktor tersebut sangat mempengaruhi dalam proses belajar individu sehingga menentukan kualitas hasil belajar.

2. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Media pembelajaran merupakan perantara yang digunakan untuk mempermudah pelaksanaan kegiatan belajar mengajar sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan. Kata media berasal dari bahasa Latin *medius* yang secara harfiah berarti „tengah,“perantara“ atau „pengantar“⁴. Menurut Arsyad (dalam Rumalean, 2014) media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat serta perhatian siswa sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi. Menurut (Istiningsih et al., 2018) media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat menyampaikan dan menyalurkan pesan dari sumber secara terencana sehingga tercipta lingkungan belajar yang kondusif dimana penerimanya dapat melakukan proses belajar secara efisien dan efektif.

b. Jenis-Jenis Media Pembelajaran

Menurut (Aghni, 2018) jenis media pembelajaran yang digunakan dalam proses pengajaran:

- a) Media Grafis termasuk media visual. Jenis media grafis antara lain, gambar atau foto, kartu gambar, tiket, sketsa, dan bagan (*chart*).
- b) Media Teks. Salah satu contohnya adalah cerita pendek (cerpen).
- c) Media Audio. Salah satu contohnya adalah radio.
- d) Media Grafik. Salah satu contohnya adalah diagram.
- e) Media Animasi. Salah satu contohnya adalah film kartun bergerak.

f) Media Video. Salah satu contohnya adalah video You Tube.

c. Prinsip-Prinsip Penggunaan Media Pembelajaran

Dalam menggunakan media hendaknya guru memperhatikan sejumlah prinsip tertentu agar penggunaan media tersebut mencapai hasil yang baik. Prinsip-prinsip menurut (Abidin, 2016) adalah:

- a) Menentukan jenis media yang tepat.
- b) Menentukan atau memperhitungkan subjek dengan tepat.
- c) Menyajikan media dengan tepat.
- d) Menempatkan atau memperlihatkan media pada waktu, tempat dan situasi yang tepat.

d. Jenis-jenis media berdasarkan kemampuan indera, jenis media pembelajaran terdiri atas :

- a) Media audio, yaitu jenis media pembelajaran yang menggunakan kemampuan indera telinga atau pendengaran (audio). Jenis media pembelajaran ini menghasilkan pesan berupa bunyi atau suara. Contoh: radio, tape *recorder*, dan telepon.
- b) Media visual, yaitu jenis media pembelajaran yang menggunakan kemampuan indera mata atau penglihatan (visual). Jenis media pembelajaran ini menghasilkan pesan berupa bentuk atau rupa yang dapat dilihat. Contoh: gambar, poster, grafik, dan lain-lain.
- c) Media audio visual, yaitu jenis media pembelajaran yang menggunakan kemampuan indera telinga atau pendengaran dan indera mata atau penglihatan (audio-visual). Jenis media pembelajaran ini menghasilkan pesan berupa suara dan bentuk atau rupa. Contoh: televisi, film, video, dan lain-lain. Media audio visual yang dapat digunakan dalam pembelajaran banyak ragamnya setiap jenis alat memiliki tingkat keefektifan sendiri-sendiri. Penggunaannya untuk meningkatkan keaktifan dan keefektifan belajar tergantung pada jenisnya,

ketersediaannya, dan kemampuan menggunakannya. Konsep kemanfaatan tentang alat bantu pandang dengar didasarkan atas konsep tentang perolehan pengalaman seseorang melalui media pembelajaran(perantara) yang digunakan, makin konkrit suatu media pembelajaran digunakan, makin tinggi nilai pengalaman yang diperoleh.

e. Prinsip-prinsip pemilihan media

Ada beberapa prinsip yang harus diperhatikan dalam pemilihan media, diantaranya:

- 1) Pemilihan media harus sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai. Apakah tujuan tersebut bersifat kognitif, afektif, atau psikomotor. Perlu dipahami tidak ada satu pun media yang dapat dipakai cocok untuk semua tujuan. Setiap media memiliki karakteristik tertentu, yang harus dijadikan sebagai bahan pertimbangan dalam pemakaiannya.
- 2) Pemilihan media harus berdasarkan konsep yang jelas. Artinya pemilihan media tertentu bukan didasarkan kepada kesenangan guru atau sekedar selingan dan hiburan, melainkan harus menjadi bagian integral dalam keseluruhan proses pembelajaran untuk meningkatkan efektifitas dan efisiensi pembelajaran siswa.
- 3) Pemilihan media harus disesuaikan dengan karakteristik siswa. Ada media yang cocok untuk sekelompok siswa, namun tidak cocok untuk siswa yang lain.
- 4) Pemilihan media harus sesuai dengan gaya belajar siswa serta gaya dan kemampuan guru. Oleh sebab itu, guru perlu memahami karakteristik serta prosedur penggunaan media yang dipilih.
- 5) Pemilihan media harus sesuai dengan kondisi lingkungan, fasilitas dan waktu yang tersedia untuk kebutuhan pembelajaran.

f. Manfaat Media Pembelajaran

Penggunaan media pembelajaran oleh guru dalam pembelajaran tidak mutlak harus diadakan. Namun akan lebih baik jika digunakan media pembelajaran karena media pembelajaran tentu mempunyai kelebihan-kelebihan yang dapat dimanfaatkan untuk membantu keberhasilan pembelajaran. Manfaat atau kelebihan media pembelajaran antara lain:

- a) Menjelaskan materi pembelajaran atau obyek yang abstrak (tidak nyata) menjadi konkrit (nyata).
- b) Memberikan pengalaman nyata dan langsung karena siswa dapat berkomunikasi dan berinteraksi dengan lingkungan tempat belajarnya.
- c) Mempelajari materi pembelajaran secara berulang-ulang. Misalnya belajar melalui rekaman kaset, tape recorder atau televisi.
- d) Memungkinkan adanya persamaan pendapat dan persepsi yang benar terhadap suatu materi atau obyek.
- e) Menarik perhatian siswa, sehingga membangkitkan minat, motivasi, aktifitas, dan kreatifitas belajar siswa.
- f) Membantu siswa belajar secara individual, kelompok, atau klasikal.
- g) Materi pembelajaran lebih lama diingat dan mudah untuk diungkapkan kembali dengan cepat dan tepat.
- h) Mempermudah dan mempercepat guru menyajikan materi pembelajaran dalam proses pembelajaran, sehingga memudahkan siswa untuk mengerti dan memahaminya.
- i) Mengatasi keterbatasan ruang, waktu, dan indera.

3. Materi Penjumlahan dan Pengurangan

Mata Pelajaran Matematika membekali peserta didik tentang cara berpikir, bernalar, dan berlogika melalui aktivitas mental tertentu yang membentuk alur berpikir berkesinambungan dan berujung pada pembentukan alur pemahaman terhadap materi pembelajaran matematika berupa fakta, konsep, prinsip, operasi, relasi, masalah, dan solusi matematis tertentu yang bersifat formal-universal. Proses mental tersebut dapat memperkuat disposisi peserta didik untuk merasakan makna dan manfaat matematika dan belajar matematika serta nilai-nilai moral dalam belajar Mata Pelajaran Matematika, meliputi kebebasan, kemahiran, penaksiran, keakuratan, kesistematian, kerasionalan, kesabaran, kemandirian, kedisiplinan, ketekunan, ketangguhan, kepercayaan diri, keterbukaan pikiran, dan kreativitas.

Secara bahasa (lughawi), kata “matematika” berasal dari bahasa Yunani yaitu “mathema” atau mungkin juga “mathematikos” yang artinya hal-hal yang juga dipelajari. Matematika menurut James dan James 1976, dalam kamus matematikanya mengatakan bahwa matematika adalah ilmu tentang logika mengenai bentuk, susunan besaran, dan konsep yang berhubungan satu dengan yang lainnya. Jadi dapat disimpulkan bahwa matematika adalah bahasa simbol yang terdefiniskan secara sistematis, antara satu konsep dengan konsep yang lain saling berkaitan tentang bilangan. Dengan demikian relevansinya dengan profil pembelajar Pancasila, Mata Pelajaran Matematika ditujukan untuk mengembangkan kemandirian, kemampuan bernalar kritis, dan kreativitas peserta didik. Adapun materi pembelajaran pada Mata Pelajaran Matematika di setiap jenjang pendidikan dikemas melalui bidang kajian Bilangan, Aljabar, Pengukuran, Geometri, Analisis Data dan Peluang.

Pada kurikulum Program Sekolah Penggerak, khususnya pada akhir fase A peserta didik diharapkan dapat memahami dan melakukan operasi hitung penjumlahan dan pengurangan bilangan cacah sampai dengan 999, mengenal garis bilangan dan menentukan posisi bilangan cacah tersebut pada garis bilangan, serta memahami pecahan satuan sederhana. Peserta didik dapat

menyelesaikan persamaan sederhana dan menemukan pola gambar atau obyek sederhana dan pola bilangan. peserta didik dapat mengukur panjang menggunakan satuan tidak baku serta mengenal dan membandingkan satuan baku untuk panjang, berat, volume, dan waktu. Peserta didik dapat mengenal dan membedakan berbagai bentuk bangun datar dan bangun ruang sederhana. Peserta didik juga dapat menyajikan data banyaknya benda dalam bentuk gambar dan diagram batang.

Materi tentang hitungan penjumlahan dan pengurangan bilangan dua angka merupakan salah satu materi yang diajarkan pada tingkat satuan pendidikan pada jenjang sekolah dasar kelas I pada pertengahan semester ganjil dan genap. Pada materi ini siswa diajarkan tentang menghitung penjumlahan dan pengurangan bilangan dua angka melalui gambar sampai soal cerita. Dalam materi penjumlahan dan pengurangan ini dilakukan menghitung ke samping dengan cara menjumlah dan mengurangi angka satuan dahulu, kemudian baru angka puluhan untuk mempermudah dalam menghitung. Untuk angka yang digunakan pada materi penjumlahan dan pengurangan mulai dari angka 1-20.

4. Media Visual

a. Pengertian Media Visual

Media Smart Ticket termasuk media media visual yang menggunakan stik es krim sebagai alat peraganya, menurut (Sandyana, 2016) Media visual merupakan media yang mudah digunakan oleh siapa saja dan dimana saja. Dengan menggunakan gambar, maka dapat membantu sebuah bahasan dalam pembelajaran menjadi lebih menarik dan jelas dan siswa menjadi lebih terhasi dalam belajar karena gambar memiliki fungsi sebagai media pembelajaran baik bersifat formal maupun informal serta terdapat banyak informasi yang dibutuhkan oleh orang lain di dalamnya. Menurut (Munadi, 2008) media visual adalah media yang melibatkan indera penglihatan. Terdapat dua jenis pesan yang dimuat dalam media visual, yakni pesan verbal dan nonverbal. Selanjutnya (Musfiroh, 2016) menegaskan media visual merupakan media yang paling familiar dan

sering dipakai oleh guru dalam pembelajaran. Media berbasis visual (image atau perumpamaan) memegang peran yang sangat penting dalam proses pembelajaran. Media jenis ini berkaitan dengan indera penglihatan.

Menurut (Munadi, 2008) menjelaskan analisis terhadap fungsi media pembelajaran ini lebih difokuskan pada dua hal, yakni analisis fungsi yang didasarkan pada medianya dan didasarkan pada penggunaannya. Pertama, analisis fungsi yang didasarkan pada media terdapat tiga fungsi media pembelajaran, yakni (1) media pembelajaran berfungsi sebagai sumber belajar; (2) fungsi semantik; (3) fungsi manipulatif. Kedua, analisis fungsi didasarkan pada penggunaannya (anak didik) terdapat dua fungsi, yakni (4) fungsi psikologis dan (5) fungsi sosio-kultural. Sehingga dapat dikatakan media visual adalah alat komunikasi penyalur pesan yang bisa dilihat dan dapat digunakan sebagai bahan untuk mempermudah tugas guru dalam menyampaikan materi pembelajaran.

Media pembelajaran Smart Ticket berfungsi untuk meningkatkan hasil belajar siswa, siswa yang berhasil menyelesaikan tugas yang diberikan guru pada saat pembelajaran di kelas dengan cepat dan benar akan mendapatkan satu Smart Ticket, semakin banyak siswa berhasil menyelesaikan tugas yang guru berikan maka siswa akan semakin banyak mendapatkan Smart Ticket. Di akhir pembelajaran, siswa dapat menukarkan Smart Ticket kepada guru untuk mendapatkan sebuah reward atau penghargaan. Keunggulan dari penggunaan media Smart Ticket ini adalah selain karena praktis dan efisien karena bisa digunakan berkali-kali, juga karena reward atau penghargaan yang bisa didapatkan siswa setelah mendapatkan Ticket, siswa dapat menukarkan dengan reward yang sangat bervariasi sesuai dengan keinginan guru. Guru bisa memberikan buku, pensil, makanan, dan lain sebagainya.

b. Macam-Macam Media Visual

1) Media yang tidak diproyeksikan.

- a. Media realis adalah benda nyata. Benda tersebut tidak harus

dihadirkan ruang kelas, tetapi siswa dapat melihat langsung ke objek. Kelebihan dari media realia ini adalah dapat memberikan pengalaman nyata kepada siswa. Misal untuk mempelajari keanekaragaman makhluk hidup, klasifikasi makhluk hidup, ekosistem, dan organ tanaman.

- b. Model adalah benda tiruan dalam wujud tiga dimensi yang merupakan representasi atau pengganti dari benda yang sesungguhnya. Penggunaan model untuk mengatasi kendala tertentu sebagai pengganti realia. Misal untuk mempelajari sistem gerak, pencernaan, pernafasan, peredaran darah, system ekskresi, dan syaraf pada hewan.
- c. Media grafis tergolong media visual yang menyalurkan pesan melalui simbol-simbol visual. Fungsi dari media grafis adalah menarik perhatian, memperjelas sajian pelajaran, dan mengilustrasikan suatu fakta atau konsep yang mudah terlupakan jika hanya dilakukan melalui penjelasan verbal.

Jenis-jenis media grafis adalah:

- a) gambar / foto: paling umum digunakan
- b) sketsa: gambar sederhana atau draft kasar yang melukiskan bagian pokok tanpa detail. Dengan sketsa dapat menarik.
- c) perhatian siswa, menghindarkan verbalisme, dan memperjelas pesan.
- d) diagram / skema: gambar sederhana yang menggunakan garis dan simbol untuk menggambarkan struktur dari obyek tertentu secara garis besar. Misal untuk mempelajari organisasi kehidupan dari sel sampai organisme.
- e) bagan / chart : menyajikan ide atau konsep yang sulit sehingga lebih mudah dicerna siswa. Selain itu bagan mampu memberikan ringkasan butir-butir penting dari penyajian.

Dalam bagan sering dijumpai bentuk grafis lain, seperti: gambar, diagram, kartun, atau lambang verbal.

- f) grafik : gambar sederhana yang menggunakan garis, titik, simbol verbal atau bentuk tertentu yang menggambarkan data kuantitatif. Misal untuk mempelajari pertumbuhan.

c. Manfaat Media Visual

Manfaat media visual dalam pembelajaran sebagai berikut:

- a) Media visual dapat mengatasi keterbatasan pengalaman yang dimiliki oleh peserta didik. Pengalaman tiap peserta didik berbeda-beda tergantung dari faktor-faktor yang menentukan kekayaan pengalaman anak, seperti ketersediaan buku, kesempatan melancong, dan sebagainya. Media pembelajaran dapat mengatasi hal tersebut. Jika peserta didik tidak mungkin dibawa ke objek langsung yang dipelajari. Maka obyeknyalah yang di bawa ke peserta didik. Obyek yang di maksud bisa dalam bentuk nyata, miniature, model, maupun bentuk gambar- gambar yang dapat disajikan secara audio visual dan audial.
- b) Media visual memungkinkan adanya interaksi langsung antara peserta didik dengan lingkungannya.
- c) Media visual dapat menanamkan konsep dasar, yang benar, konkrit dan realistis.
- d) Media visual membangkitkan keinginan dan minat baru.
- e) Media visual akan mengakibatkan perubahan efektif, kognitif dan psikomotorik.
- f) Meningkatkan daya tarik dan perhatian siswa. Dengan demikian media visual sangatlah berperan penting dalam proses belajar mengajar. Karena media visual memiliki peran yaitu memudahkan dalam penyampaian materi kepada peserta didik.

d. Kelebihan Media Visual

Media visual merupakan alat yang menghubungkan kita dengan dunia luar. Tanpa media, kita akan mengalami kesulitan untuk mengetahui apa yang terjadi di sekeliling kita. Oleh karena itu dapat dikatakan bahwa media adalah sumber informasi utama bagi semua orang di dunia. Namun setiap media tentu mempunyai kelebihan dan kekurangan. Salah satunya yaitu media visual, kelebihan media visual dapat di kategorikan sebagai berikut:

- a) *Repeatable*, dapat digunakan berkali-kali dengan menyimpannya dengan baik.
- b) Analisa lebih tajam, dapat membuat peserta didik benar-benar mengerti cara menghitung penjumlahan dan pengurangan dengan analisa yang lebih mendalam dan dapat membuat peserta didik berfikir lebih spesifik tentang isi tulisan.

B. Kajian Terdahulu

Hasil penelitian yang relevan dengan penelitian ini adalah penelitian yang dilakukan oleh Rian Putri (Arita, 2017) yang berjudul Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas III. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas 3 SD dengan menggunakan media visual pada pembelajaran matematika.

¹⁵ Jenis penelitian yang dipakai dalam penelitian ini ialah proposal dengan pendekatan deskriptif. Alat pengumpul data yang dipakai adalah wawancara yang ditujukan pada guru kelas, konselor dan kepala sekolah, observasi yang tujukan pada anak SD kelas 3 serta guru kelas dan dokumentasi sebagai pelengkap data. Subjek dalam penelitian ini adalah guru kelas, konselor, kepala sekolah dan anak SD kelas 3. Uji kredibilitas data menggunakan teknik triangulasi data yaitu triangulasi sumber dan triangulasi teknik. Dari hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran visual mampu meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran matematika.

Penelitian di atas memiliki kesamaan dengan penelitian ini dari segi variabel yang digunakan yaitu reward. Berdasarkan penelitian yang relevan di atas, penelitian ini juga mengharapkan teknik reward dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas 1 SD N 1 Burengan 2 Kota Kediri.

C. Kerangka Berpikir

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 SD NEGERI Burengan 2 Kota Kediri” karena 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.

Rumusan masalah pada penelitian ini yakni, bagaimana hasil belajar siswa kelas satu pada Prasiklus, siklus I, dan siklus II khususnya pada materi penjumlahan dan pengurangan di SD NEGERI Burengan 2 Kota Kediri sebelum dan sesudah menggunakan media Smart Ticket. Sehingga, berdasarkan rumusan masalah tersebut maka tujuan yang akan dicapai dalam penelitian ini yakni untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas satu pada Prasiklus, siklus I, dan siklus II khususnya untuk materi penjumlahan dan pengurangan di SD NEGERI Burengan 2 Kota Kediri sebelum menggunakan media Smart Ticket.

Salah satu cara agar siswa mampu belajar dan memahami materi yang disampaikan adalah penggunaan media pembelajaran, media yang digunakan

adalah media visual. Dengan media visual yang disajikan diharapkan siswa mampu menuangkan gagasan kedalam kalimat dengan baik, mampu berfikir kritis, kreatif, dan mampu memecahkan masalah yang berkaitan dengan materi yang disampaikan. Dengan penggunaan media Smart Ticket menjadikan pembelajaran tidak hanya komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata oleh guru, tetapi juga melakukan aktifitas lain seperti mengamati, mempraktekkan, dan menganalisis.

¹⁷ Jenis penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas. Penelitian Tindakan Kelas merupakan strategi khusus yang digunakan guru dalam meningkatkan mutu kegiatan belajar mengajar dan sangat dibutuhkan oleh guru dalam rangka pengembangan diri dan sekaligus untuk mengurus kenaikan pangkat dan kenaikan jabatan fungsional guru. Desain prosedur dalam penelitian ini menggunakan 2 siklus dengan tahapan perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Hal ini sejalan dengan penelitian melakukan penelitian untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dengan dengan 2 siklus melalui tahapan perencanaan, pelaksanaan tindakan, pengamatan, serta refleksi.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Subjek Penelitian

Subyek pada penelitian ini adalah siswa kelas 1-A SDN Burengan 2 tahun ajaran 2021/2022 yang berjumlah 31 siswa, terdiri dari laki-laki berjumlah 16 siswa dan perempuan berjumlah 15 siswa. Peneliti memilih kelas 1-A SDN Burengan 2 sebagai subyek penelitian karena ditemukan terdapat permasalahan yang telah dijelaskan pada latar belakang.

Sedangkan obyek pada Penelitian Tindakan Kelas ini adalah untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas 1-A SDN Burengan 2 menggunakan media pembelajaran *Smart Ticket*.

B. Setting Penelitian

Setting pada penelitian ini mengacu pada tempat dan waktu penelitian dilakukan. Penelitian ini dilaksanakan di kelas 1-A SD Negeri Burengan 2, Kecamatan Pesantren, Kota Kediri. Pemilihan tempat ini didasari dengan pertimbangan:

- 1) Merupakan Sekolah yang berlatar belakang mempunyai karakteristik siswa yang berbeda-beda, sehingga akan membantu peneliti dalam memperbaiki mutu pendidikan di sekolah.
- 2) Tidak mengganggu tugas mengajar dari guru-guru kelas lain.
- 3) Tidak mengganggu proses belajar mengajar pada awal tahun pelajaran.

Sedangkan waktu penelitian ini dilaksanakan selama kurang lebih 1 bulan dengan 1 kali pra-siklus dan 2 kali siklus yang dilakukan melalui pembelajaran tatap muka terbatas (PTMT).

C. Desain Prosedur Perbaikan Pembelajaran

Untuk memperjelas pelaksanaan penelitian antar siklus, berikut dijelaskan rencana yang akan dilakukan untuk perbaikan pembelajaran.

1. Prosedur Pelaksanaan

Pelaksanaan penelitian ini dilakukan ketika pembelajaran berlangsung dan dilaksanakan dengan 1 kali pra siklus dan 2 kali siklus perbaikan. Pra siklus dilaksanakan saat pembelajaran tatap muka terbatas (PTMT), dan dilakukan satu kali sebelum siklus I dan II dilaksanakan. Setelah mengetahui dari angket analisis kebutuhan dari pra siklus, selanjutnya dilaksanakanlah siklus pertama dan kedua pada saat pembelajaran tatap muka terbatas (PTMT). Secara lebih lanjut dijelaskan bahwa:

a. Rencana Pembelajaran Pra-Siklus

1) Perencanaan

Pra-siklus ini dilaksanakan pada hari Jumat, tanggal 5 November 2021, dengan muatan matematika pada materi penjumlahan dan pengurangan. Langkah-langkah dalam perencanaan pra-siklus sebagai berikut:

- a) Menyebar angket analisis kebutuhan.
- b) Meminta data nilai matematika pada materi penjumlahan dan pengurangan dari guru kelas.
- c) Membuat soal pre-test yang berkaitan dengan muatan matematika penjumlahan dan pengurangan.
- d) Membuat instrumen penilaian.
- e) Pelaksanaan pre-test.

2) Refleksi

Dari hasil angket analisis kebutuhan akan diolah sehingga dapat diketahui apa yang dibutuhkan siswa dalam perbaikan pembelajaran. Selain itu, dengan analisis kebutuhan ini dapat diketahui permasalahan apa yang selama ini yang menjadi penyebab menurunnya hasil belajar siswa.

Hasil soal pre-test yang diberikan kepada siswa, jika terdapat lebih banyak siswa yang belum tuntas atau nilainya masih di bawah rata-rata, maka penulis melakukan refleksi untuk mengatasi permasalahan dengan mencari penyebabnya. Alasan- alasan yang dijadikan penyebab permasalahan tersebutlah yang dijadikan bahan untuk perbaikan pembelajaran pada siklus I.

b. Rencana Perbaikan Pembelajaran Siklus I

Pelaksanaan penelitian pada siklus I dilaksanakan pada hari Senin, 22 November 2021, terbagi menjadi 4 tahapan yakni:

1) Perencanaan

- a) Pada tahap perencanaan dimulai dari mengidentifikasi masalah yang akan dilakukan penelitian. Perencanaan tindakan ini dijabarkan sebagai berikut:
- b) Menyusun rencana perbaikan pembelajaran, meliputi: modul ajar, media/alat/sumber belajar yakni dengan menggunakan media Smart Ticket, soal evaluasi serta instrument penilaian.
- c) Menyiapkan media pembelajaran Smart Ticket.
- d) Membuat soal evaluasi siklus I.
- e) Mempersiapkan pedoman pengamatan berupa lembar observasi dan catatan lapangan.

2) Pelaksanaan Tindakan

Pelaksanaan tindakan adalah implementasi dari rencana yang telah disiapkan, yaitu melaksanakan proses pembelajaran pada materi penjumlahan dan pengurangan menggunakan metode demonstrasi dengan berbantuan media Smart Ticket. Pelaksanaan tindakan pada siklus I dilaksanakan pada minggu kedua setelah pra-siklus dengan muatan matematika pada materi penjumlahan dan pengurangan. Pada tahap ini yang akan dilakukan, yakni:

a) Kegiatan awal atau pembuka (5 menit)

- a. Guru mengawali kegiatan dengan salam, menanyakan kabar siswa.
- b. Guru mengajak siswa untuk berdoa sebelum melakukan pembelajaran (religius).
- c. Guru mengecek kehadiran siswa.
- d. Guru mengaitkan materi sebelumnya dengan materi yang akan dipelajari hari ini (apersepsi).
- e. Guru menyampaikan materi pembelajaran yang akan dipelajari (informasi materi).
- f. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dipelajari hari ini (tujuan).
- g. Guru menyampaikan langkah-langkah pembelajaran yang akan dipelajari hari ini.

b) Kegiatan Inti (50 menit)

- a. Guru menyampaikan materi pembelajaran dengan metode demonstrasi dengan menggunakan bantuan media Smart Ticket.
- b. Siswa memperhatikan penjelasan materi yang diberikan oleh guru serta menyikapi buku siswa (Matematika).
- c. Siswa diminta mempelajari materi yang telah dijelaskan oleh guru mengenai materi penjumlahan dan pengurangan.
- d. Siswa diminta mengerjakan soal evaluasi yang telah diberikan pada lembar soal evaluasi masing-masing.

- c) Kegiatan Akhir atau penutup (5 menit)
- a. Guru memberikan penguatan dan kesimpulan setelah siswa selesai mempelajari materi penjumlahan dan pengurangan (kesimpulan).
 - b. Guru mengingatkan kembali untuk mempelajari kembali materi yang telah dipelajari dan mempersiapkan diri untuk mengerjakan soal evaluasi saat pertemuan tatap muka selanjutnya (evaluasi).
 - c. Guru mengingatkan siswa untuk selalu menjaga kesehatan dengan menerapkan protokol kesehatan 3M yakni memakai masker, mencuci tangan, dan menghindari kerumunan serta tetap semangat dalam belajar (motivasi).
 - d. Guru memberikan informasi terkait materi yang akan diberikan berikutnya dan meminta siswa untuk mempelajari materi yang akan dipelajari (tindak lanjut).
 - e. Guru meminta siswa untuk berdoa dan ditutup dengan salam (religius).
- 3) Pengamatan
- a. Pada tahap ini dilakukan pengamatan terhadap jalannya proses kegiatan pembelajaran dengan menerapkan metode demonstrasi dengan berbantuan media pembelajaran Smart Ticket yang dilakukan oleh peneliti menggunakan lembar observasi dan catatan lapangan dengan bantuan kolaborator. Yang dilakukan pada tahap ini, diantaranya adalah:
 - b. Kolaborator melakukan penilaian kepada peneliti dan jalannya pembelajaran saat proses pelaksanaan pembelajaran di kelas dengan acuan instrumen yang telah dibuat sebelumnya.

- c. Mencatat hasil setiap kegiatan dan perubahan yang terjadi pada pembelajaran.
- d. Peneliti mengumpulkan data untuk diolah sebagai hasil penelitian.

4) Refleksi

Hasil dari pengamatan akan dikumpulkan, dianalisis, dan dibuat kesimpulan. Dengan menganalisis hasil tes dari siswa dapat ditarik kesimpulan tentang perkembangan kemajuan yang selanjutnya, penyempurnaan dari kekurangan pada siklus ini dijadikan perbaikan pada siklus II. Menurut (Arikunto, 2014) menjelaskan refleksi dapat dilakukan apabila peneliti merasa sudah mantap mendapat pengalaman, dalam arti sudah memperoleh informasi yang perlu untuk memperbaiki cara yang telah dicoba. Adapun tindakan yang dijadikan sebagai perbaikan pada siklus I ini adalah:

- a. Menjelaskan kepada siswa mengenai cara penggunaan media pembelajaran Smart Ticket.
- b. Peneliti bersama kolaborator mempersiapkan soal post- test yang akan digunakan pada siklus II.

c. Rencana Perbaikan Pembelajaran Siklus II

Menurut, (Arikunto, 2014) mengatakan apabila sudah diketahui letak keberhasilan dan hambatan dari tindakan yang baru selesai dilaksanakan dalam satu siklus, peneliti menentukan rancangan untuk siklus kedua. Siklus dilakukan untuk meyakinkan atau menguatkan hasil, atau akan memperbaiki langkah terhadap hambatan maupun kesulitan yang ditemukan pada siklus pertama. Siklus II dilakukan pada satu minggu setelah berlangsungnya siklus I dan dilaksanakan pada hari Jumat, 03 Desember 2021.

1) Perencanaan

Tahap perencanaan pada siklus II ini dilakukan sebagai upaya perbaikan dan peningkatan pembelajaran dari siklus sebelumnya sehingga akan mendapatkan hasil yang maksimal. Berikut adalah penjabaran dari tahap perencanaan pembelajaran di siklus II:

- a. Mengkaji kekurangan dari siklus I dan menentukan fokus pembelajaran yang akan dilakukan.
- b. Menyusun rencana perbaikan pembelajaran, meliputi: Modul ajar, media/alat/sumber belajar yakni tetap menggunakan media Smart Ticket, membuat soal post- test serta membuat instrument penilaian.
- c. Menyiapkan media pembelajaran Smart Ticket.
- d. Membuat soal evaluasi.
- e. Mempersiapkan pedoman pengamatan berupa lembar observasi dan catatan lapangan.

2) Pelaksanaan Tindakan

Sama halnya dengan siklus I, pada tahap pelaksanaan tindakan ini peneliti dengan dibantu oleh kolaborator melakukan kegiatan pembelajaran yang dilakukan secara luring sesuai dengan perangkat rencana pelaksanaan pembelajaran (modul ajar) yang telah dibuat, kegiatan tersebut dijabarkan sebagai berikut:

- a) Kegiatan awal atau pembuka (5 menit)
 - a. Guru mengawali kegiatan dengan salam, menanyakan kabar siswa (orientas).
 - b. Guru mengajak siswa untuk berdoa sebelum melakukan pembelajaran (religius).
 - c. Guru mengecek kehadiran siswa.

- d. Guru mengaitkan materi sebelumnya dengan materi yang akan dipelajari hari ini (apersepsi).
 - e. Guru menyampaikan tema dan materi pembelajaran yang akan dipelajari (informasi materi)
 - f. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dipelajari hari ini (tujuan).
 - g. Guru menyampaikan langkah-langkah pembelajaran yang akan dipelajari hari ini.
- b) Kegiatan Inti (50 menit)
- a. Guru menyampaikan materi pembelajaran dengan metode demonstrasi.
 - b. Guru menjelaskan mengenai materi penjumlahan dan pengurangan menggunakan bantuan media pembelajaran Smart Ticket.
 - c. Siswa diminta memperhatikan dan mempelajari materi yang telah dijelaskan oleh guru, dan semua siswa secara bergantian mencoba menghitung menggunakan media pembelajaran Smart Ticket.
 - d. Guru memberikan soal, dan siswa diminta mengerjakan soal tersebut menggunakan tempat yang telah tersedia pada media Smart Ticket.
- c) Kegiatan akhir atau penutup (5 menit)
- a. Guru memberikan penguatan dan kesimpulan pada materi penjumlahan dan pengurangan (kesimpulan).
 - b. Guru mengingatkan kembali untuk mempelajari kembali materi yang telah dipelajari dan mempersiapkan diri untuk

mengerjakan soal evaluasi saat pertemuan tatap muka (evaluasi).

- c. Guru mengingatkan siswa untuk selalu menjaga kesehatan dengan menerapkan protokol kesehatan 3M yakni memakai masker, mencuci tangan, dan menghindari kerumunan serta tetap semangat dalam belajar (motivasi).
- d. Guru memberikan informasi terkait materi yang akan diberikan berikutnya dan meminta siswa untuk mempelajari materi yang akan dipelajari (tindak lanjut).
- e. Guru meminta siswa untuk berdoa dan ditutup dengan salam (religius).

3) Pengamatan

Pada tahap pengamatan terhadap pelaksanaan pembelajaran yang sedang berlangsung, dijabarkan sebagai berikut:

- a) Peneliti bersama dengan bantuan kolaborator mengamati poin-poin yang tertera pada lembar observasi dan catatan lapangan.
- b) Kolaborator membantu peneliti dalam pengamatan dan menilai kegiatan yang dilakukan oleh peneliti saat pembelajaran berlangsung sesuai dengan setiap aspek yang dinilai pada lembar observasi dan catatan lapangan.
- c) Peneliti mengumpulkan data untuk diolah sebagai hasil penelitian.

4) Refleksi

Setelah peneliti bersama kolaborator melakukan analisis dan pengarahan kepada wali siswa dan siswa bagaimana cara pengoperasian pada media tersebut, siswa sudah mulai aktif dan saat pertemuan tatap muka materi yang telah

dijelaskan pada media pembelajaran Smart Ticket dapat diterima dengan baik oleh siswa.

Jika dibandingkan dengan siklus sebelumnya yaitu pada siklus I, pelaksanaan perbaikan pembelajaran pada siklus II ini jauh lebih baik. hal ini disebabkan karena peneliti telah mempersiapkan dengan matang tentang pembelajaran melalui metode demonstrasi dengan berbantuan media pembelajaran Smart Ticket. Sehingga, siswa dapat menerima dengan baik materi pembelajaran yang telah diberikan. Ini juga dibuktikan dengan hasil nilai prestasi belajar siswa meningkat dari siklus sebelumnya.

D. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data ini dilakukan berdasarkan macam-macam data yang diperlukan. Data yang diperoleh oleh peneliti berdasarkan instrumen penelitian yang didapat dari sumber, kemudian seluruh data akan diinterpretasikan sesuai dengan tujuan penelitian. Data yang diperlukan diantaranya sebagai berikut:

Tabel 3.1 Teknik Pengumpulan Data

No	Data	Sumber	Cara/ Teknik
1.	Analisis kebutuhan perbaikan pembelajaran	siswa	Tes
2.	Hasil prestasi belajar siswa	Siswa	Tes
3.	Hasil Observasi	Siswa	Observasi

4.	Hasil Belajar materi penjumlahan dan pengurangan	Guru	Dokumentasi
5.	Foto Pelaksanaan Penelitian	Peneliti	Dokumentasi

Sumber: Data diolah Peneliti (2021)

E. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian sangat diperlukan untuk mendapat data yang akurat sehingga dibutuhkannya alat untuk mengukur keabsahan. Dengan data yang diperoleh akan memberikan informasi mengenai tingkat keberhasilan metode demonstrasi dengan berbantuan media Smart Ticket yang digunakan untuk mengatasi prestasi belajar siswa yang menurun.

Adapun instrument/ alat yang digunakan untuk mengumpulkan data pada penelitian ini diantaranya:

1. Instrumen analisis kebutuhan, untuk mendapatkan data kebutuhan yang diperlukan dalam perbaikan pembelajaran.
2. Lembar soal tes uraian yang berjumlah sepuluh soal, untuk mendapatkan hasil prestasi belajar siswa.
3. Lembar observasi, untuk melihat hasil observasi yang dilakukan oleh peneliti.
4. Format penilaian hasil prestasi belajar Tema Benda, Hewan, dan Tanaman, untuk analisis kebutuhan.
5. Dokumen Pribadi, untuk mendapatkan data berupa foto saat penelitian.

F. Teknik Analisis Data

Metode analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah melalui data kuantitatif. Menurut (Suharismi Arikunto, 2007), mengatakan bahwa

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Hasil Penelitian

1. Pra-Siklus

Pra-Siklus penelitian tindakan kelas atau tes sebelum perbaikan pembelajaran ini dilakukan pada hari Jumat, tanggal 05 November 2021 saat pertemuan tatap muka di kelas. Hasil pre-test digunakan untuk mengukur sejauh mana pengetahuan siswa mengenai muatan matematika tema peristiwa alam. Hasil pre-test juga digunakan untuk pedoman pada kegiatan perbaikan pembelajaran di setiap siklusnya.

a. Hasil Pengamatan

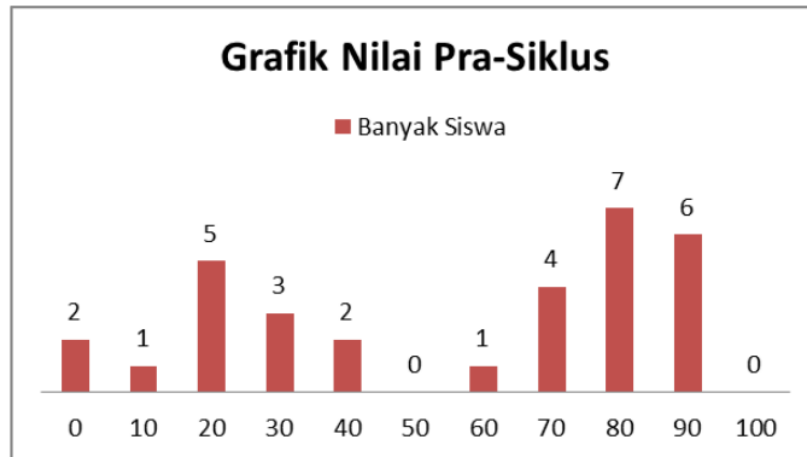
Hasil tes sebelum perbaikan pembelajaran dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.1 Perolehan Nilai Pre-test dan Persentase

Nilai	Banyak Siswa	Ns	%
0	2	0	6,45
10	1	10	3,22
20	5	100	16,12
30	3	90	9,67
40	2	80	6,45
50	0	0	0
60	1	60	3,22
70	4	280	12,90
80	7	560	22,58
90	6	540	19,35
100	0	0	0
Jumlah	31	1720	100

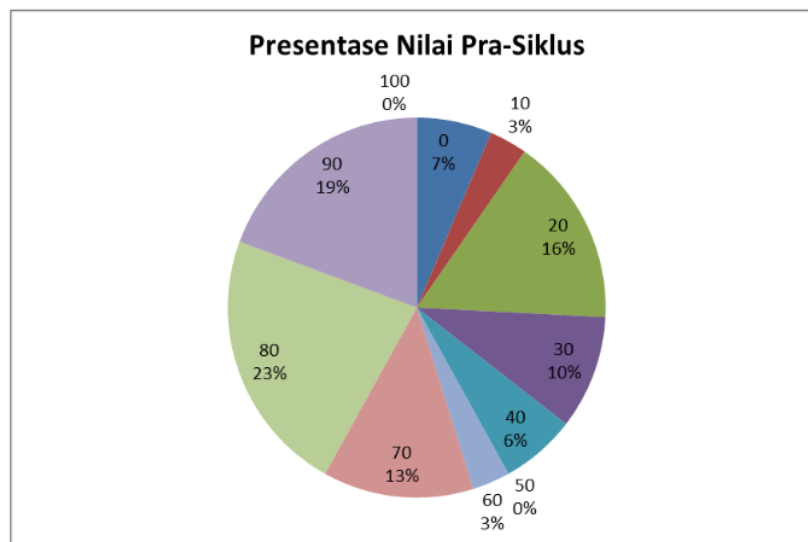
Sumber: Data diolah Peneliti (2021)

Grafik 4.1 Nilai Pre-test



Sumber: Data diolah Peneliti (2021)

Grafik 4.2 Persentase ketuntasan hasil Pre-test



Sumber: Data diolah Peneliti (2021)

Berdasarkan hasil observasi bahwa nilai KKM matematika siswa kelas IA adalah 75. Dari tabel 1 dan gambar 1 serta 2, pengamatan didapatkan hasil pre-test diperoleh jumlah siswa yang memiliki nilai diatas KKM sebanyak 9 siswa, jika dipresentasekan hanya 29,03%,

sehingga siswa lainya yang belum mencapai KKM sebanyak 70,96% sedangkan rata-rata kelas dari hasil belajar siswa padapra-siklus 55,48.

b. Refleksi

Refleksi pada pra-siklus ini didapatkan dari hasil pengamatan, melalui pengamatan situasi kelas saat proses pembelajaran dan pengamatan pada nilai yang diperoleh dari tema-tema sebelumnya melalui pernyataan dari guru kelas dan melalui hasil pre-test yang telah dilakukan. Sehingga mendapatkan data hasil pengamatan untuk dijadikan refleksi sebagai berikut:

- 1) Pembelajaran masih monoton, sehingga siswa cepat merasa bosan dan melakukan kegiatan lain. Hal ini disebabkan karena pembelajaran dominan masih menggunakan *teacher center*, tidak melibatkan siswa partisipasi dalam pembelajaran.
- 2) Metode lebih dominan menggunakan ceramah dan penugasan saja, sehingga tidak ada timbal balik dari siswa dalam pembelajaran.
- 3) Media pembelajaran yang digunakan saat pembelajaran daring (dalam jaringan) belum ada inovasi baru, sehingga siswa merasa kurang tertarik dalam mengikuti pembelajaran.
- 4) Siswa-siswi yang dinyatakan tuntas dalam mengerjakan soal pre-test kebanyakan adalah siswa-siswi yang memang telah biasa mendapatkan nilai diatas KKM.

2. Siklus I

Dari data hasil pra siklus atau tes sebelum perbaikan pembelajaran menunjukkan masih sangat rendah prestasi belajar siswa pada muatan matematika peristiwa alam. Oleh karenanya, hasil perbaikan pembelajaran dilakukan pada siklus I pada hari Senin, tanggal 22 November 2021 dengan perencanaan awal yakni pembelajaran tatap muka terbatas, dilakukan 2 sesi pembelajaran dengan menggunakan media Smart Ticket. Pada siklus I hasil belajar siswa diperoleh dengan menggunakan tes formatif.

a. Hasil Penelitian

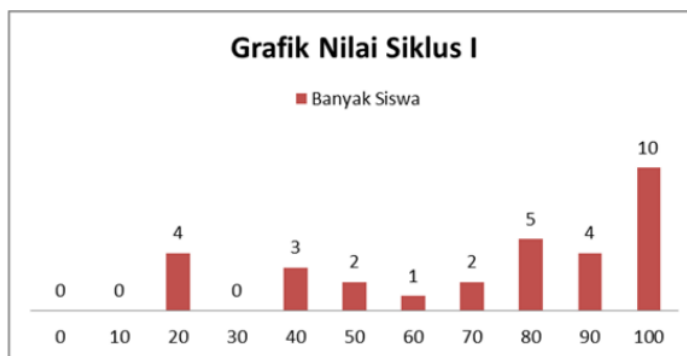
Berikut adalah hasil nilai prestasi belajar siswa darites formatif yangdiberikan:

Tabel 4.2 Perolehan Nilai Siklus I dan Persentase

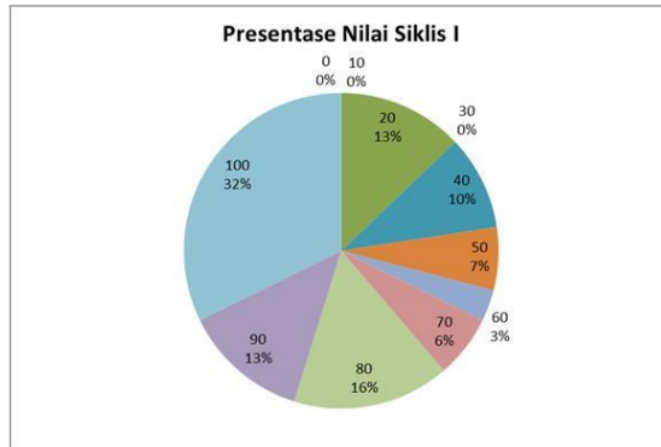
Nilai	Banyak Siswa	Ns	%
0	0	0	0
10	0	0	0
20	4	80	12,90
30	0	0	0
40	3	120	9,67
50	2	100	6,45
60	1	60	3,22
70	2	140	6,45
80	5	400	16,12
90	4	360	12,90
100	10	1000	32,25
Jumlah	31	2260	100

Sumber: Data diolah Peneliti (2021)

Grafik 4.3 Nilai Evaluasi Siswa Siklus I



Sumber: Data diolah Peneliti (2021)

Grafik 4.4 Persentase Ketuntasan Hasil Evaluasi Siklus I

Sumber: Data diolah Peneliti (2021)

Tabel dan grafik penelitian menunjukkan bahwa hasil prestasi belajar siswa pada siklus I meningkat dari pra-siklus yang telah dilakukan sebelumnya. Data penelitian pada siklus I seperti terlihat tabel 2, gambar 3, dan 4 bahwa hasil belajar siswa meningkat dari pra-siklus, sebanyak 19 siswa memperoleh nilai diatas KKM atau 61,29%. Sedangkan 12 siswa atau 38,70% lainnya masih memperoleh nilai kurang dari KKM, sehingga rata-rata nilai kelas diperoleh sebesar 72,90.

b. Refleksi

Refleksi pada siklus ini menggunakan data yang telah diperoleh saat penelitian, yakni hal-hal yang menghambat siswa saat kegiatan pembelajaran berlangsung. Dengan begitu yang menjadikan perhatian peneliti dan kolabolator dari penyebab kekurangan pada siklus I ini adalah adalah sebagai berikut:

- 1) Metode demonstrasi dengan berbantuan media pembelajaran Smart Ticket ini adalah pertama kali dilakukan saat pembelajaran daring, sehingga siswa masih belum bisa menyesuaikan dengan maksimal.

- 2) Beberapa siswa menyatakan masih kebingungan dalam mengoperasikan media pembelajaran dan membutuhkan bantuan saat proses pembelajaran.

3. Siklus II

Hasil dari siklus I menunjukkan bahwa ada peningkatan hasil prestasi belajar siswa dari nilai pra-siklus. Namun terdapat beberapa hambatan-hambatan yang terjadi. Oleh karenanya, perlu dilakukan perbaikan pembelajaran berikutnya pada siklusII dengan harapan dapat memperbaiki permasalahan pada siklus I yang akan mempengaruhi hasil prestasi belajar siswa. Siklus II dilakukan pada hari Jumat, tanggal 03 Desember 2021 dengan menggunakan metode demonstrasi dengan berbantuan media pembelajaran Smart Ticket yang telah disetel lebih baik lagi dari sebelumnya.

a. Hasil Penelitian

Hasil yang diperoleh dari siklus I ada peningkatan hasil belajar siswa dari nilai pra-siklus. Dari pengalaman yang diperoleh pada siklus I terdapat hambatan-hambatan yang perlu diperbaiki pada siklus II untuk meningkatkan hasil belajar siswa dengan melakukan tindakan seperti: a) Lebih memahami siswa tentang penggunaan media Smart Ticket; dan b) Memberi bimbingan khusus untuk siswa yang masih belum bisa menyelesaikan kategori soal sulit. Siklus II dilakukan pada hari Jumat, tanggal 03 Desember 2022 melalui media Smart Ticket yang lebih dipahami kepada siswa cara mengoperasikannya. Pada siklus II ini peneliti merencanakan untuk melakukan perbaikan dengan memperhatikan hambatan-hambatan pada siklus I.

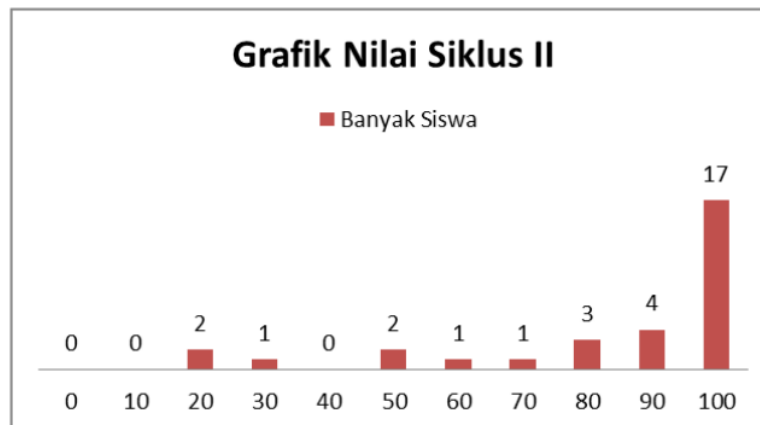
Tabel 4.3 Perolehan Nilai Siklus II dan Persentase

Nilai	Banyak Siswa	<i>Ns</i>	<i>%</i>
0	0	0	0
10	0	0	0

20	2	40	6,45
30	1	30	3,22
40	0	0	0
50	2	100	6,45
60	1	60	3,22
70	1	70	3,22
80	3	240	9,67
90	4	360	12,90
100	17	1700	54,83
Jumlah	31	2600	100

Sumber: Data diolah Peneliti (2021)

Grafik 4.5 Nilai Evaluasi Siswa Siklus II

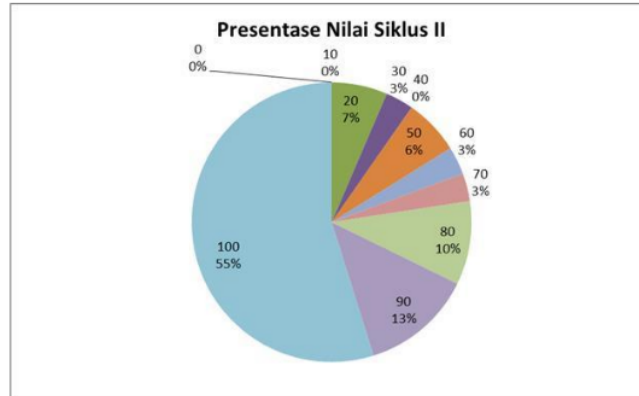


Sumber: Data diolah Peneliti (2021)

Data hasil pengamatan pada siklus II, menunjukkan siswa yang mendapatkan nilai diatas KKM pada siklus II mengalami peningkatan, yakni 24 siswa atau 77,41%. Sedangkan masih ada 7 siswa yang belum mencapai KKM atau jika dipresentasikan sebesar 22,58%. Sehingga rata-rata nilai kelas adalah 83,78. Dari penelitian ini menunjukkan bahwa

hasil belajar siswa mengalami peningkatan dari siklus sebelumnya. Penelitian yang dilakukan di SD Negeri Burengan 2 Kota Kediri ini, mendapatkan data yang selalumeningkat pada setiap siklusnya.

Grafik 4.6 Persentase Ketuntasan Hasil Evaluasi Siklus II



Sumber: Data diolah Peneliti (2021)

b. Refleksi

Pembelajaran sudah bisa dikatakan telah terlaksana dengan baik. Terbukti dari hasil pengamatan pada pelaksanaan siklus II di atas yang menunjukkan peningkatan dalam hasil prestasi belajar siswa mencapai ketuntasan 75% yang artinya sebagian besar dari siswa sudah mampu mengerjakan soal muatan matematika dengan baik mudah. Dengan begitu, dari penelitian ini terbukti penerapan metode demonstrasi dengan berbantuan media pembelajaran Smart Ticket dapat meningkatkan hasil prestasi belajar siswa.

Masukan dari kolaborator adalah mengenai masalah dari pengelolaan saat pertemuan tatap muka di kelas yang masih bisa ditingkatkan lagi, karena masih membutuhkan jam terbang yang banyak lagi untuk membiasakan diri dalam mengajar di kelas, terutama pada kelas rendah yang notabene masih susah diatur dan semaunya sendiri. Akan tetapi keseluruhan dalam penelitian ini dapat dikatakan sudah berhasil dari segi perbaikan pembelajaran oleh siswa.

Hambatan seperti siswa yang belum bisa tuntas dalam mengerjakan soal pada perbaikan pembelajaran dikarenakan memang kemampuan kognitif dari siswa yang memang lebih rendah daripada siswa lain. Tetapi tidak menutup kemungkinan siswa akan bisa berkembang seiring berjalannya waktu. Terbukti dari hasil prestasi belajar siswa mengalami peningkatan, walaupun tidak signifikan.

B. Pembahasan Hasil Penelitian

1. Hasil Rekapitulasi

Penelitian yang dilakukan di SDN Burengan 2 Kota Kediri ini, menendapatkan data bahwa mengalami perubahan dan peningkatan pada hasil prestasi belajar siswa disetiap siklusnya. Bukti peningkatan prestasi belajar siswa melalui metode demonstrasi dengan berbantuan media pembelajaran Smart Ticket pada muatan matematika tema peristiwa alam terlihat padarekapitulasi tabel berikut:

Tabel 4.4 Perbandingan ketuntasan nilai pra-siklus sampai siklus II

Siklus	Rata-Rata	%
Pra-siklus	55,48	29,03
Siklus I	72,90	41,25
Siklus II	83,87	77,41

2. Hasil Pembelajaran Awal (Pra-siklus)

Sebelum pelaksanaan penelitian, dari pernyataan guru kelas menyatakan bahwa ada beberapa faktor yang menyebabkan hasil prestasi belajar siswa menurun. Penyebab tersebut diantaranya adalah siswa merasa mudah bosan ketika pembelajaran muatan matematika khususnya, karena dianggap matematika pelajaran yang sulit dipahami. Hal ini juga bergantung pada penggunaan metode yang monoton, sehingga pembelajaran belum bisa dimaknai dengan baik.

Guru kelas juga menyatakan bahwa problematika menurunnya hasil prestasi belajar siswa adalah, karena siswa merasa kesulitan dalam menelaah soal evaluasi, sehingga berpengaruh dalam waktu yang dirasa masih kurang dalam pengerjaan soal. Selain itu siswa yang dinyatakan tuntas adalah siswa yang memang terbiasa mendapatkan nilai-nilai yang baik atau bisa dibilang siswa tersebut mempunyai kognitif diatas rata-rata siswa pada umumnya.

a. Hasil Pembelajaran Akhir (Siklus I dan Siklus II)

Penerapan metode demonstrasi dengan berbantuan media pembelajaran Smart Ticket pada muatan matematika tema peristiwa alam ternyata berpengaruh pada hasil prestasi belajar siswa. Terbukti dari data-data yang telah dijelaskan di atas, mengalami peningkatan pada nilai rata-rata kelas pada pra-siklus hanya mencapai 55,48, pada siklus I mengalami peningkatan menjadi 72,90, dan meningkat lagi pada pengamatan siklus II menjadi 83,87.

Peningkatan juga dapat dilihat dari persentase ketuntasan siswa pada setiap siklusnya. Yang awalnya pada pra-siklus persentase ketuntasan hanya mencapai 29,03% , mengalami peningkatan pada siklus I menjadi 41,25%, dan peningkatan terjadi lagi pada siklus II menjadi 77,41%. Siswa dapat dinyatakan tuntas jika nilai evaluasi pada setiap siklusnya diatas atau sama dengan KKM, yakni 75.

Dari pernyataan di atas memang belum bisa semuanya dapat tuntas dalam mencapai hasil prestasi belajar siswa pada muatan matematika dengan baik. Tetapi, nilai perolehan tersebut menunjukkan sudah ada peningkatan hasil prestasi belajar siswa, jika dibandingkan dengan pelaksanaan sebelum perbaikan pembelajaran dilakukan.

Selain dilihat dari hasil prestasi belajar siswa, keberhasilan penelitian ini dapat dilihat dari hasil refleksi kolaborator menunjukkan pada siklus I kelebihan yang nampak dari penelitian ini adalah: 1) bahwa penelitian ini adalah pertama kali dilakukan di kelas, maka antusias dari siswa dan wali siswa menyambut dengan baik, 2) melalui penelitian ini dinilai menjaditerobosan yang efektif untuk pembelajaran sistem online/ daring,

3) siswa lebih cepat menangkap materi pembelajaran dengan baik menggunakan metode dan media tersebut karena fitur- fiturnya yang menarik.

Mengingat penelitian ini adalah pertama kali dilakukan di kelas tersebut, tidak bisa dipungkiri terdapat kekurangan- kekurangan pada siklus I, diantaranya adalah: a) karena metode demonstrasi dengan berbantuan media pembelajaran Smart Ticket ini belum pernah dilakukan, maka masih menjadi kebingungan dari siswa dan wali siswa dalam pengoperasiannya, sehingga materi yang dipelajari menjadi kurang maksimal; b) soal evaluasi yang diberikan untuk mengukur hasil prestasi belajar siswa, bahasanya sulit dipahami bagi siswa, sehingga mengalami kesulitan dalam mengartika maksud dari pertanyaan tersebut.

Berbekal pengalaman dari siklus I, maka tindakan yang dilakukan oleh peneliti untuk dijadikan bahan perbaikan pada siklus II adalah: a) menjelaskan kepada wali dari siswa dan siswa sendiri mengenai cara pengoperasian media pembelajaran Smart Ticket dengan mengirimkan video tutorialnya. Peneliti juga menyampaikan ulang materi pembelajaran saat pertemuan tatap muka di kelas menggunakan metode demonstrasi; b) peneliti bersama kolabolator mempersiapkan soal evaluasi dengan bahasa yang mudah dipahami oleh siswa, namun tidak mengurangi bobot soal dari siklus sebelumnya/ siklus I.

Dari uraian di atas dapat diketahui manfaat dilakukannya perbaikan pembelajaran melalui metode demonstrasi dengan berbantuan media pembelajaran Smart Ticket yang pasti adalah meningkatnya prestasi belajar siswa. Selain itu, dari penelitianitu menunjukkan siswa sudah berperan aktif dalam proses pembelajaran, siswa sudah bisa memaknai pembelajaran dengan cukup baik, antusias siswa dalam mengikuti pembelajaran, suasana kelas menjadi lebih hidup.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Penelitian Tindakan Kelas ini dilaksanakan dengan harapan dapat meningkatkan hasil prestasi belajar siswa melalui metode demonstrasi dengan berbantuan media pembelajaran SmartTicket pada muatan matematika tema peristiwa alam. Penelitian ini dilakukan di SD Negeri Burengan 2 Kota Kediri pada siswa kelas 1A tahun pelajaran 2020/2021 yang berjumlah 31 siswa. Dilatarbelakangi dengan pernyataan guru kelas, bahwa siswa mengalami penurunan dalam muatan matematika. Sehingga peneliti mengulkan perbaikan pembelajaran untuk meningkatkan prestasi belajar siswa melalui metode demonstrasi dengan berbantuan media pembelajaran Smart Ticket. Alasan menggunakan metode demonstrasi dengan berbantuan media pembelajaran Smart Ticket adalah, bahwa metode ini sangat cocok diterapkan pada karakteristik siswa kelas rendah dan dengan berbantuan media Smart Ticket ini sebagai inovasi pembelajaran daring yang efisien untuk digunakan. Penelitian ini dilakukan dalam 3 tahap yakni, pra-siklus, siklus I, dan siklus II.

Hasil penelitian ini didapatkan bahwa setiap siklus mengalami peningkatan, dari mulai pra-siklus, siklus I, hingga siklus II. Peningkatan hasil prestasi belajar siswa dapat dilihat dari meningkatnya rata-rata dan persentase dari mulai awal atau pra-siklus sampai dnegan siklus II. Pada pra-siklus didapat nilai rata-rata semula hanya mencapai 55,48, pada siklus I mengalami peningkatan menjadi 72,90, dan peningkatan juga terjadi pada siklus II nilai rata-rata kelas menjadi 83,87. Selain nilai rata-rata kelas, persentase ketuntasan juga menjadi bukti bahwa hasil prestasi belajar siswa mengalami pningkatan. Pada pra-siklus persentase ketuntasan hanya mencapai 29,03%, pada siklus I mengalami peningkatan menjadi 41,25%, pada siklus II juga mengalami peningkatan menjadi 77,41%.

Salah satu sebab kenaikan hasil prestasi belajar tersebut, karena adanya refleksi yang dilakukan oleh peneliti bersama kolaborator. Pada siklus I kekurangan yang diduga menjadi penyebab diantaranya adalah: a) karena metode demonstrasi dengan berbantuan media pembelajaran Smart Ticket ini belum pernah dilakukan, maka masih menjadi kebingungan dari siswa dan wali siswa dalam pengoperasiannya, sehingga materi yang dipelajari menjadi kurang maksimal; b) soal evaluasi yang diberikan untuk mengukur hasil prestasi belajar siswa, bahasanya sulit dipahami bagi siswa, sehingga mengalami kesulitan dalam mengartika maksud dari pertanyaan tersebut.

Pada siklus II, peneliti melakukan tindakan perbaikan dari kekurangan pada siklus I dengan cara sebagai berikut: a) menjelaskan kepada wali dari siswa dan siswa sendiri mengenai cara pengoperasian media pembelajaran Smart Ticket dengan mengirimkan video tutorialnya. Peneliti juga menyampaikan ulang materi pembelajaran saat pertemuan tatap muka di kelas menggunakan metode demonstrasi; b) peneliti bersama kolaborator mempersiapkan soal evaluasi dengan bahasa yang mudah dipahami oleh siswa.

Setelah peneliti bersama kolaborator melakukan analisis dan pengarahannya kepada wali siswa dan siswa bagaimana cara pengoperasian pada media tersebut, siswa sudah mulai aktif dan saat pertemuan tatap muka materi yang telah dijelaskan pada media pembelajaran Smart Ticket dapat diterima dengan baik oleh siswa. Terbukti dengan hasil nilai prestasi belajar siswa meningkat dari siklus I ke siklus II.

Penelitian ini dapat disimpulkan bahwa pembelajaran materi penjumlahan dan pengurangan dengan menggunakan media Smart Ticket dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas 1A SD Negeri Burengan 2 Kota Kediri. Media Smart Ticket ini termasuk dalam media kongkret sehingga lebih mudah dipahami oleh siswa. Peneliti sangat berharap penelitian ini dapat bermanfaat bagi dunia pendidikan pada umumnya. Serta bermanfaat bagi guru dan siswa dalam melaksanakan pembelajaran paska pandemi Covid-19. Peneliti berharap agar peneliti lain tidak berhenti untuk selalu

berinovasi mencari solusi dari setiap masalah pembelajaran yang terjadi saat kegiatan belajar mengajar berlangsung demi kemajuan generasi penerus bangsa. Mereka yang beriman dan bertakwa akan melihat bahwa ada peringatan dari Allah sebelum wabah Covid-19, peringatan bagi hamba-Nya, dan bagi mereka yang lupa, agar mereka dapat mengingat kesalahan serta memperbaikinya.

B. Saran

Dari penjabaran latar belakang serta data-data yang telah diperoleh saat penelitian seperti yang dijabarkan pada bab-bab diatas, mengenai upaya peningkatan prestasi belajar siswa muatan matematika kelas 1A melalui metode demonstrasi dengan berbantuan media pembelajaran Smart Ticket, peneliti memberikan kontribusi pengalaman kepada pembaca diantaranya adalah sebagai berikut:

1. Memilih suatu metode dan media pembelajaran yang tepat sangat penting dilakukan, untuk mendapatkan hasil pembelajaran yang bermakna. Guru dapat memilih dan mengembangkan metode dan media pembelajaran yang menarik dan sesuai dengan kondisi siswa, kelas maupun materi pada saat itu. Sehingga harapannya menjadikan pembelajaran yang dilakukan berlangsung dengan lancar, efektif, dan efisien, serta mencapai tujuan dari pembelajaran. Terutama untuk meningkatkan hasil belajar siswa.
2. Dapat diambil sebagai contoh dengan menggunakan metode demonstrasi dengan berbantuan media pembelajaran Smart Ticket ini telah terbukti dapat meningkatkan prestasi belajar pada siswa kelas 1 muatan matematika tema peristiwa alam, maka harapannya pembaca dapat terinspirasi dan mengembangkan kembali metode demonstrasi dengan berbantuan media pembelajaran Smart Ticket pada penelitian-penelitian yang akan datang.
3. Meningat berprofesi menjadi seorang guru pasti akan mengalami berbagai hambatan-hambatan dalam mengajar di kelas. Dari hambatan tersebut akan mengganggu kelangsungan mengajar di kelas, baik dari guru, siswa, maupun faktor-faktor lainnya. Maka perlunya kemampuan

untuk menyelesaikan masalah yang dapat diterapkan oleh guru adalah dengan cara melakukan Penelitian Tindakan Kelas (PTK), sehingga harapannya dapat membantumeperbaiki pembelajaran menjadi lebih baik lagi sesuai dengan tujuan dari pembelajaran.

4. Kekurangan-kekurangan yang dilakukan oleh peneliti saat menjalankan penelitian ini seperti, perlunya memperhatikan manajemen waktu pembelajaran, penyampaian kompetensi dasar saat membuka pembelajaran, pengelolaan kelas supaya peserta didik dapat berkomunikasi dengan baik, serta penyampaian materi berikutnya saat pembelajaran selesai dapat dijadikan perhatian untuk perbaikan pada penelitian selanjutnya.

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&title=STAD and TSTS Learning Mediated with Ice Cream Stick in whole number Operation](http://download.portalgaruda.org/article.php?article=314507&val=4795&title=STAD%20and%20TSTS%20Learning%20Mediated%20with%20Ice%20Cream%20Stick%20in%20whole%20number%20Operation)
- 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.

Lampiran 1. Perangkat perbaikan pembelajaran siklus 1 dan siklus 2



Lampiran 2. Soal evaluasi pra-siklus, siklus 1, dan siklus 2

SOAL EVALUASI

Nama :

Kelas :

Nomor Absen :

Jawablah pertanyaan di bawah ini dengan benar!

1. Buatlah kalimat matematika penjumlahan dari gambar anak-anak yang berada di perosotan dan anak-anak yang berada di pasir!



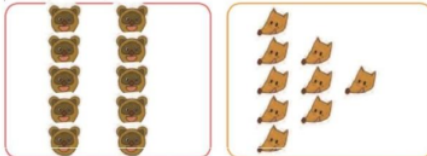
Kalimat matematika:

2. Buatlah kalimat matematika dari gambar di bawah ini! Apabila permen dikurangi dengan jumlah murid, dan masing-masing murid mendapatkan satu buah permen, berapa selisih jumlah permen dan jumlah anak?



Kalimat matematika:

3. Buatlah kalimat matematika penjumlahan dari gambar beruang dan rubah di bawah ini dengan benar!



Kalimat matematika:

4. Berapa selisih 6 anak perempuan dan 9 anak laki-laki?



Kalimat matematika:

5. Buatlah kalimat matematika penjumlahan monyet warna coklat muda dan warna coklat tua di bawah ini dengan benar!



Kalimat matematika:

6. Gambarlah bola berjumlah 10 puluhan dan 9 satuan dengan benar!

puluhan	satuan	puluhan	satuan
ditambah		sama dengan	
...	+	...	=

7. Berapa jumlah 9 anak laki-laki dan 7 anak perempuan di bawah ini?



Kalimat matematika:

8. Berapa selisih jumlah mobil warna merah dan warna kuning?



Kalimat matematika:

9. Berapa selisih jumlah 9 anak perempuan dan 6 anak laki-laki?



Kalimat matematika:

10. Lengkapilah kalimat matematika berikut ini dengan benar!

a. Kalimat matematika:

b. Kalimat matematika:

SOAL EVALUASI

Nama :

Kelas :

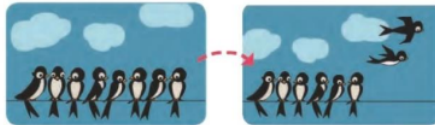
Nomor Absen :

Jawablah pertanyaan di bawah ini dengan benar!

1. Isilah kotak di bawah ini dengan benar!



2. Buatlah kalimat matematika dari gambar burung di bawah ini! Apabila ada dua burung yang terbang, berapa sisa burung yang masih hinggap di atas kabel?



Kalimat matematika:

3. Buatlah kalimat matematika dari gambar apel di bawah ini dengan benar!



Kalimat matematika:

4. Berapa jumlah semua telur di bawah ini?



Kalimat matematika:

5. Lengkapilah gambar bola di bawah ini dengan benar lalu tuliskan kalimat matematikanya!

puluhan	satuan
●	
●	
●	
●	
●	
●	
●	
●	
●	
●	

+

puluhan	satuan
	●
	●

=

puluhan	satuan

6. Gambarlah bola berjumlah 10 puluhan dan 7 satuan dengan benar!

puluhan	satuan

+

puluhan	satuan

=

puluhan	satuan

7. Berapa jumlah daun milik Yosef dan Farida?

Yosef		

Farida		

Kalimat matematika:

8. Berapa jumlah telur yang belum menetas?

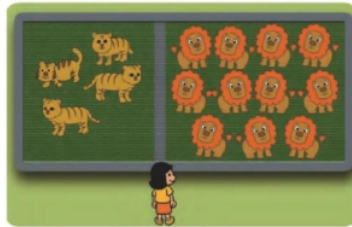


+



Kalimat matematika:

9. Berapa jumlah keseluruhan Harimau ditambah Singa?



Kalimat matematika:

10. Lengkapilah kalimat matematika berikut ini dengan benar!

a. Kalimat matematika: $9 + 9 =$

b. Kalimat matematika: $17 - 3 =$

Lampiran 3. Lembar Validasi Perangkat Pembelajaran

**ANGKET VALIDASI PERANGKAT PEMBELAJARAN
MODUL AJAR SIKLUS 1**

Judul Penelitian : Implementasi Media *Smart Ticket* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas 1 pada Materi Penjumlahan dan Pengurangan di SDN Burengan 2 Kota Kediri

Sasaran Program : SD Negeri Burengan 2

Mata Pelajaran : Matematika

Peneliti : Selin Dita Rahma

Validator : Nurita Primasatya, M.Pd.

Jawablah dengan memberi simbol (√) pada nomor jawaban yang tersedia sesuai dengan tingkat persetujuan.

Keterangan :

4 = Sangat Baik 3 = Baik 2 = Cukup 1 = Tidak Baik

No	Butir Penilaian	Skor			
		1	2	3	4
1	Kemenarikan tampilan awal modul ajar.				✓
2	Ketepatan informasi umum pada modul ajar.			✓	
3	Tujuan pembelajaran sesuai dengan kompetensi.				✓
4	Ketepatan profil pelajar pancasila.				✓
5	Terdapat alur tujuan pembelajaran yang sesuai.			✓	
6	Kesesuaian penulisan model dan metode pembelajaran.			✓	
7	Sarana dan prasarana sudah ditulis lengkap pada modul ajar			✓	
8	Target peserta didik sudah sesuai pada modul ajar.			✓	
9	Kompetensi awal yang disajikan pada modul ajar sudah sesuai.			✓	

10	Komponen inti yang disajikan sudah urut.				✓
11	Terdapat pemahaman bermakna pada komponen inti.			✓	
12	Kesesuaian pertanyaan pemantik pada modul ajar.			✓	
13	Persiapan pembelajaran sudah ditulis secara urut dan tepat pada modul ajar.				✓
14	Asesmen yang ditulis pada modul ajar sudah sesuai.			✓	
15	Ketepatan refleksi peserta didik dan guru pada modul ajar.				✓
16	Terdapat Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD)				✓
17	Soal pada Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) sudah disesuaikan dengan materi yang diberikan kepada siswa.				✓
18	Soal yang diberikan terdapat kategori soal mudah dan kategori soal sulit			✓	
19	Kesesuaian bahan bacaan guru dan peserta didik.			✓	
20	Kesesuaian materi yang diberikan pada modul ajar.			✓	
21	Terdapat glosarium pada modul ajar.				✓
22	Terdapat daftar pustaka pada modul ajar.				✓
23	Kemenarikan keseluruhan modul ajar.			✓	

$$\text{Penilaian (skoring)} = \frac{\Sigma \text{ skor}}{\Sigma \text{ skor maksimal}} \times 100$$

$$\frac{79}{92} \times 100 = 85,9$$

Saran dan Rekomendasi (untuk Keperluan Perbaikan) :

Kesimpulan:

Lingkari angka yang dianggap sudah sesuai:

- ① Layak untuk diuji cobakan.
2. Layak untuk diuji cobakan sesuai dengan saran yang diberikan.
3. Tidak layak diuji cobakan.

Kediri, 3 Desember 2021

Validator,



Nurita Primasatya, M.Pd.

NIDN. 0722039001

Lampiran 4. Lembar Validasi Media Pembelajaran

ANGKET VALIDASI MEDIA *SMART TICKET*

Judul Penelitian : Implementasi Media *Smart Ticket* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas 1 pada Materi Penjumlahan dan Pengurangan di SDN Burengan 2 Kota Kediri

Sasaran Program : SD Negeri Burengan 2

Mata Pelajaran : Matematika

Peneliti : Selin Dita Rahma

Ahli Media : Nurita Primasatya, M.Pd.

Jawablah dengan memberi simbol (✓) pada nomor jawaban yang tersedia sesuai dengan tingkat persetujuan.

Keterangan :

4 = Sangat Baik 3 = Baik 2 = Cukup 1 = Tidak Baik

No	Butir Penilaian	Skor			
		1	2	3	4
1	Media <i>Smart Ticket</i> yang digunakan sesuai dengan materi pembelajaran.			✓	
2	Media <i>Smart Ticket</i> yang digunakan sesuai tujuan pembelajaran.			✓	
3	Media <i>Smart Ticket</i> mempermudah siswa dalam menghitung penjumlahan dan pengurangan.			✓	
4	Penggunaan media <i>Smart Ticket</i> dapat meminimalisir salah persepsi yang terjadi pada siswa.			✓	
5	Media <i>Smart Ticket</i> mampu menarik minat siswa untuk belajar.				✓
6	Perpaduan warna pada media <i>Smart Ticket</i> menarik.				✓
7	Ukuran pada media <i>Smart Ticket</i> proposional.			✓	
8	Media <i>Smart Ticket</i> dapat membantu siswa memahami konsep penjumlahan dan pengurangan.			✓	
9	Media <i>Smart Ticket</i> dapat membantu siswa menemukan pemecahan masalah sendiri ketika mengerjakan soal penjumlahan dan pengurangan.			✓	

10	Media <i>Smart Ticket</i> dapat membantu siswa menemukan jawaban yang benar ketika mengerjakan soal penjumlahan dan pengurangan.				✓
11	Media <i>Smart Ticket</i> merupakan media yang efektif dan efisien digunakan untuk materi penjumlahan dan pengurangan.				✓
12	Media secara keseluruhan.				✓

$$\text{Penilaian (skoring)} = \frac{\Sigma \text{ skor}}{\Sigma \text{ skor maksimal}} \times 100 = \cdot$$

$$\Rightarrow \frac{38}{48} \times 100 = 79,16$$

Saran dan Rekomendasi (untuk Keperluan Perbaikan):

↳ (1) (2) Kurang besar → Bongkar pasang.
 ↳ soal yg akan dikerjakan perlu tercantum
 ↳ Perlu ada panduan penggunaan media.

Kesimpulan:

Lingkari angka yang dianggap sudah sesuai:

1. Layak untuk diuji cobakan.
- ② Layak untuk diuji cobakan sesuai dengan saran yang diberikan.
3. Tidak layak diuji cobakan.

Kediri, 3 Desember 2021

Validasi,



Nurita Primasatya, M.Pd.

NIDN. 0722039001

Lampiran 5. Daftar Nilai Pra-siklus, Siklus 1, dan Siklus 2

Lampiran 4. Daftar Nilai Pra-siklus, Siklus I, dan Siklus II

DAFTAR NILAI PRA-SIKLUS

No	Nama	Nilai	KKM	Tuntas/ Tidak Tuntas
1.	AHMAD IDLAN AL HAFIZH	80	75	Tuntas
2.	AKIFA NAILA ALAMSYAH	70	75	Tidak Tuntas
3.	ALEXANDRIA LADY CHLEO PURNAMA	20	75	Tidak Tuntas
4.	ALVAREL RAYYANDA SHIGIT	0	75	Tidak Tuntas
5.	AQILA LATIFAH AYU ANNANAJWA	80	75	Tuntas
6.	DHANADIPA SHAKA NALINGGA	80	75	Tuntas
7.	EDGINA ATIQA PUTRI VIOLLA	70	75	Tidak Tuntas
8.	EZRA CHRISTIAN DJOAR	20	75	Tidak Tuntas
9.	FAEYZA HADYAN ALVARO	30	75	Tidak Tuntas
10.	FAIHA RAJINI BAROKAH SAHUPALA	30	75	Tidak Tuntas
11.	FICO ADYATAYA RAHMANTO	40	75	Tidak Tuntas
12.	GESANG OKTAVIAN PRATAMA	40	75	Tidak Tuntas
13.	HAFIDZ ARSYAD HERVIANSYAH	90	75	Tuntas
14.	HATTAN RAFANDARU	90	75	Tuntas
15.	IVANA ADRIA AZAHRA	10	75	Tidak Tuntas
16.	JUANDA AZKA ALFAHMI	20	75	Tidak Tuntas
17.	KIA ARIANDA PUJIJASTUTI	0	75	Tidak Tuntas
18.	MILLATI NURIL AZIZAH	20	75	Tidak Tuntas
19.	MUHAMMAD HAFIDZ AL HAKIM	20	75	Tidak Tuntas
20.	MUHAMMAD KRISNA RAMADHAN LINTANG	80	75	Tuntas
21.	NAZIA AZKA PUTRI ANYA	90	75	Tuntas
22.	RAMADHANI DWI NUR RIFQIYANTO	60	75	Tidak Tuntas
23.	RAMADHANIYA FREDELINA ANZANY	80	75	Tuntas
24.	RICHSHANDRINA RIFDA HAIBA	70	75	Tidak Tuntas
25.	RIZKI NARJU MINALLOH	90	75	Tuntas
26.	SEKAR ROSSY AYUNDA ARUMNI	90	75	Tuntas
27.	SELENA ZEEVANA PUTRI AUROKA	80	75	Tuntas
28.	SHANUM RADEYA NUGRAHA	80	75	Tuntas
29.	TATAR IMMANUEL GRACE HARTANTYO	30	75	Tidak Tuntas
30.	WILMAR RADITIANO RAMADHAN	90	75	Tuntas
31.	ZHAFIRAH AXCELLIA QUEEN	70	75	Tidak Tuntas
Jumlah		1720	-	-
Rata-Rata		55,48	75	Di atas KKM
Ketuntasan		41%	75	Belum Berhasil



Kediri, 01 Februari 2022
Peneliti,

Selin
SELIN DITA RAHMA
NPM. 19.1.01.10.0149

DAFTAR NILAI SIKLUS I

No	Nama	Nilai	KKM	Tuntas/ Tidak Tuntas
1.	AHMAD IDLAN AL HAFIZH	80	75	Tuntas
2.	AKIFA NAILA ALAMSYAH	90	75	Tuntas
3.	ALEXANDRIA LADY CHLEO PURNAMA	50	75	Tidak Tuntas
4.	ALVAREL RAYYANDA SHIGIT	20	75	Tidak Tuntas
5.	AQILA LATIFAH AYU ANNANAJWA	100	75	Tuntas
6.	DHANADIPA SHAKA NALINGGA	100	75	Tuntas
7.	EDGINA ATIQA PUTRI VIOLLA	90	75	Tuntas
8.	EZRA CHRISTIAN DJOAR	60	75	Tidak Tuntas
9.	FAEYZA HADYAN ALVARO	100	75	Tuntas
10.	FAIHA RAJNI BAROKAH SAHUPALA	40	75	Tidak Tuntas
11.	FICO ADYATAYA RAHMANTO	100	75	Tuntas
12.	GESANG OKTAVIAN PRATAMA	40	75	Tidak Tuntas
13.	HAFIDZ ARSYAD HERVIANSYAH	100	75	Tuntas
14.	HATTAN RAFANDARU	50	75	Tidak Tuntas
15.	IVANA ADRIA AZAHRA	90	75	Tuntas
16.	JUANDA AZKA ALFAHMI	20	75	Tidak Tuntas
17.	KIA ARIANDA PUJIJUSTUTI	80	75	Tuntas
18.	MILLATI NURIL AZIZAH	40	75	Tidak Tuntas
19.	MUHAMMAD HAFIDZ AL HAKIM	20	75	Tidak Tuntas
20.	MUHAMMAD KRISNA RAMADHAN LINTANG	100	75	Tuntas
21.	NAZIA AZKA PUTRI ANYA	100	75	Tuntas
22.	RAMADHANI DWI NUR RIFQIYANTO	70	75	Tidak Tuntas
23.	RAMADHANIYA FREDELINA ANZANY	100	75	Tuntas
24.	RICHSHANDRINA RIFDA HAIBA	20	75	Tidak Tuntas
25.	RIZKI NARIJU MINALLOH	100	75	Tuntas
26.	SEKAR ROSSY AYUNDA ARUMNI	90	75	Tuntas
27.	SELENA ZEEVANA PUTRI AURORA	70	75	Tidak Tuntas
28.	SHANUM RADEYA NUGRAHA	100	75	Tuntas
29.	TATAR IMMANUEL GRACE HARTANTYO	80	75	Tuntas
30.	WILMAR RADITIANO RAMADHAN	80	75	Tuntas
31.	ZHAFIRAH AXCELLIA QUEEN	80	75	Tuntas
	Jumlah	2260	-	-
	Rata-Rata	72,90	75	Di atas KKM
	Ketuntasan	61%	75	Belum Berhasil



Kediri, 01 Februari 2022
Peneliti,

Selin Dita Rahma
SELIN DITA RAHMA
NPM. 19.1.01.10.0149

DAFTAR NILAI SIKLUS II


No	Nama	Nilai	KKM	Tuntas/ Tidak Tuntas
1.	AHMAD IDLAN AL HAFIZH	100	75	Tuntas
2.	AKIFA NAILA ALAMSYAH	100	75	Tuntas
3.	ALEXANDRIA LADY CHLEO PURNAMA	60	75	Tidak Tuntas
4.	ALVAREL RAYYANDA SHIGIT	20	75	Tidak Tuntas
5.	AQILA LATIFAH AYU ANNANAJWA	100	75	Tuntas
6.	DHANADIPA SHAKA NALINGGA	100	75	Tuntas
7.	EDGINA ATIQA PUTRI VIOLLA	100	75	Tuntas
8.	EZRA CHRISTIAN DJOAR	30	75	Tidak Tuntas
9.	FAEYZA HADYAN ALVARO	50	75	Tidak Tuntas
10.	FAIHA RAJNI BAROKAH SAHUPALA	70	75	Tidak Tuntas
11.	FICO ADYATAYA RAHMANTO	90	75	Tuntas
12.	GESANG OKTAVIAN PRATAMA	100	75	Tuntas
13.	HAFIDZ ARSYAD HERVIANSYAH	100	75	Tuntas
14.	HATTAN RAFANDARU	100	75	Tuntas
15.	IVANA ADRIA AZAHRA	100	75	Tuntas
16.	JUANDA AZKA ALFAHMI	70	75	Tidak Tuntas
17.	KIA ARIANDA PUJIJASTUTI	50	75	Tidak Tuntas
18.	MILLATI NURIL AZIZAH	20	75	Tidak Tuntas
19.	MUHAMMAD HAFIDZ AL HAKIM	60	75	Tidak Tuntas
20.	MUHAMMAD KRISNA RAMADHAN LINTANG	100	75	Tuntas
21.	NAZIA AZKA PUTRI ANYA	90	75	Tuntas
22.	RAMADHANI DWI NUR RIFQIYANTO	100	75	Tuntas
23.	RAMADHANIYA FREDELINA ANZANY	100	75	Tuntas
24.	RICHSHANDRINA RIFDA HAIBA	60	75	Tidak Tuntas
25.	RIZKI NARJU MINALLOH	100	75	Tuntas
26.	SEKAR ROSSY AYUNDA ARUMNI	90	75	Tuntas
27.	SELENA ZEEVANA PUTRI AURORA	100	75	Tuntas
28.	SHANUM RADEYA NUGRAHA	100	75	Tuntas
29.	TATAR IMMANUEL GRACE HARTANTYO	70	75	Tidak Tuntas
30.	WILMAR RADITIANO RAMADHAN	100	75	Tuntas
31.	ZHAFFIRAH AXCELLIA QUEEN	80	75	Tuntas
	Jumlah	2510	-	-
	Rata-Rata	80,96	75	Di atas KKM
	Ketuntasan	75%	75	Berhasil



Kediri, 01 Februari 2022
Peneliti,

Selin Dita Rahma
SELIN DITA RAHMA
NPM. 19.1.01.10.0149

Lampiran 6. Foto Kegiatan

Foto Kegiatan	Keterangan
 <p>09/11/2021 07:38</p>	Pembelajaran pra siklus
 <p>09/11/2021 10:25</p>	Pengambilan nilai pada pra-siklus
	Pembelajaran siklus 1 sudah menggunakan media Smart Ticket



Seluruh siswa mencoba menggunakan media Smart Ticket



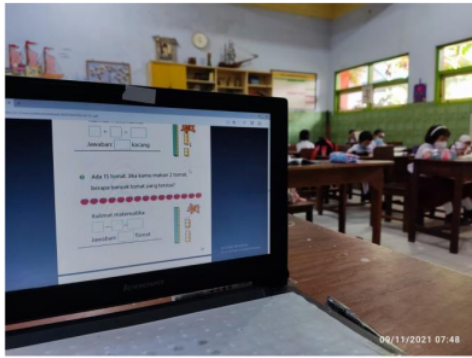
Pembelajaran siklus 2 siswa menggunakan Smart Ticket



Pengambilan nilai pada siklus 1



Pengambilan nilai pada siklus 2



Proses siswa dalam mengerjakan soal evaluasi

Selin Dita

ORIGINALITY REPORT

5%

SIMILARITY INDEX

3%

INTERNET SOURCES

2%

PUBLICATIONS

1%

STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1

etheses.uin-malang.ac.id

Internet Source

1%

2

digilib.unimed.ac.id

Internet Source

<1%

3

Puspodari Puspodari, Hari Setijono, Oce Wiriawan, Poppy Elisano Arfanda et al.

"Comparison of the Effect of High Impact Aerobic Dance Exercise Versus Zumba on Increasing Maximum Oxygen Volume in Adolescent Women", Physical Education Theory and Methodology, 2022

Publication

<1%

4

Submitted to University Tun Hussein Onn Malaysia

Student Paper

<1%

5

W Wiana. "Interactive Multimedia-Based Animation: A Study of Effectiveness on Fashion Design Technology Learning", Journal of Physics: Conference Series, 2018

Publication

<1%

ejournal.unisba.ac.id

6

Internet Source

<1 %

7

Louisa Marga Metekohy, Muner Daliman, Benjamin Metekohy, David Ming. "The impact of teaching and learning quality process to school and university education for sustainable future", JPPI (Jurnal Penelitian Pendidikan Indonesia), 2022

Publication

<1 %

8

eprints.amikompurwokerto.ac.id

Internet Source

<1 %

9

I Ketut Sudarsana, Ayu Ratih Nakayanti, Andy Sapta, Haimah et al. "Technology Application In Education And Learning Process", Journal of Physics: Conference Series, 2019

Publication

<1 %

10

Pungky Saheriestyan, Nurita Primasatya, Elissyarifatul Hidayah. "Peningkatan Prestasi Belajar Tema Peristiwa Alam melalui Metode Demonstrasi dengan Berbantuan Media Pembelajaran Microsoft Sway di Sekolah Dasar", EDUKATIF : JURNAL ILMU PENDIDIKAN, 2021

Publication

<1 %

11

Malim Muhammad, Sigit Sugiyanto. "Training of Geogebra Software to Solve the Problems of Cube and Beam Space in SMP

<1 %

Muhammadiyah 1 Purwokerto", Proceedings Series on Physical & Formal Sciences, 2022

Publication

12

www.scribd.com

Internet Source

<1 %

13

eudl.eu

Internet Source

<1 %

14

eprints.ums.ac.id

Internet Source

<1 %

15

repository.unib.ac.id

Internet Source

<1 %

16

Wida Rianti, Vitri Angraini Hardi, Yeni Afriyeni, Ummi Rasyidah. "Analysis of Teaching Writing Strategies", AL-ISHLAH: Jurnal Pendidikan, 2022

Publication

<1 %

17

M Susilawati, D P E Nilakusmawati. "Effectiveness of problem-based learning to optimize student learning outcomes in regression analysis course", Journal of Physics: Conference Series, 2018

Publication

<1 %

Exclude quotes On

Exclude matches Off

Exclude bibliography Off