

**IMPLEMENTASI MEDIA *CLASS MARKET* UNTUK PEMAHAMAN  
SISWA DALAM MATA PELAJARAN MATEMATIKA  
ARITMATIKA DI KELAS III SEKOLAH DASAR  
TEKAD MULIA**

**SKRIPSI**

*Diajukan Guna Melengkapi Tugas-Tugas Dan Memenuhi Syarat-Syarat  
Guna Mencapai Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.)  
Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar*

Oleh

**SITI MARIFAH PARDAYANI**

**NPM. 2202090052**



**UMSU**

Unggul | Cerdas | Terpercaya

**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKA  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA**

**MEDAN**

**2026**



**MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**

Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. 061-6622400 Ext. 22, 23, 30  
Website: <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: [fkip@umsu.ac.id](mailto:fkip@umsu.ac.id)

**BERITA ACARA**

Ujian Mempertahankan Skripsi Sarjana Bagi Mahasiswa Program Strata 1  
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara



Panitia Ujian Sarjana Strata-1 Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan dalam Sidangnya yang diselenggarakan pada hari Sabtu, Tanggal 11 April 2026, pada pukul 08.30 WIB sampai dengan selesai. Setelah mendengar, memperhatikan dan memutuskan bahwa:

Nama Lengkap : Siti Marifah Pardayani  
NPM : 2202090052  
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Judul Skripsi : Implementasi Media *Class Market* untuk Pemahama Siswa dalam Mata Pelajaran Matematika Aritmatika di Kelas III Sekolah Dasar Tekat Mulia


Dengan diterimanya Skripsi ini, sudah lulus dari ujian Komprehensif, berhak memakai gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd).


Ditetapkan : (  ) Lulus Yudisium  
(  ) Lulus Bersyarat  
(  ) Memperbaiki Jurnal  
(  ) Tidak Lulus

**PANITIA PELAKSANA**


Ketua

Sekretaris

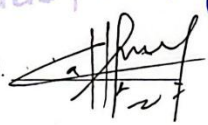
  
Dra. Hj. Syamsuurnjita, M.Pd.

  
Dr. Hj. Dewi Kesuma Nasution, S.S., M.Hum.

ANGGOTA PENGUJI:

1. Dr. Mandra Saragih, S.Pd., M.Hum. 1. 

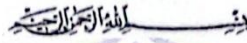
2. Dr. Irfan Dahniyal, M.Pd. 2. 

3. Amin Basri, S.Pd., M.Pd. 3. 



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Telp. (061) 6619056 Medan 20238  
Website: <http://www.fkip.umstu.ac.id> E-mail: [fkip@umstu.ac.id](mailto:fkip@umstu.ac.id)

LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI



Panitia Skripsi Sarjana Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara Strata-1 bagi:

Skripsi ini diajukan oleh mahasiswa di bawah ini:

Nama Lengkap : Siti Marifah Pardayani

NPM : 2202090052

Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Judul Skripsi : Implementasi Media *Class Market* untuk Pemahaman Siswa dalam Mata Pelajaran Matematika Aritmatika di Kelas III Sekolah Dasar Tekad Mulia

Medan, April 2026

Disetujui oleh:

Pembimbing

Amin Basri, S.Pd.I., M.Pd.

Diketahui oleh:

Dekan

Dra. Hj. Syamsuyurnita, M.Pd.

Ketua Program Studi

Ismail Saleh Nasution, S.Pd., M.Pd.



**BERITA ACARA BIMBINGAN SKRIPSI**

Nama Lengkap : Siti Marifah Pardayani  
NPM : 2202090052  
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Judul Skripsi : Implementasi Media *Class Market* untuk Pemahaman Siswa dalam Mata Pelajaran Matematika Aritmatika di Kelas III Sekolah Dasar Tekad Mulia

Tanggal	Materi Bimbingan	Paraf
02 / 03 2026	Perbaiki Daftar Isi	[Signature]
04 / 03 2026	Perbaiki bab IV	[Signature]
09 / 3 2026	Perbaiki label Waktu Penelitian	[Signature]
11 / 3 2026	Menambahkan diagram	[Signature]
16 / 3 2026	Perbaiki kesimpulan dan saran	[Signature]
01 / 4 2026	Perbaiki daftar pustaka dan lampiran	[Signature]
09 2026 / 04	ACC Skripsi	[Signature]

Unggul | Cerdas | Terpercaya

Ketua Program Studi  
Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Ismail Saleh Nasution, S.Pd., M.Pd.

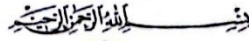
Medan, April 2026  
Dosen Pembimbing

Amin Basri, S.Pd.I., M.Pd.



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Telp. (061) 6619056 Medan 20238  
Website: <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: [fkip@umsu.ac.id](mailto:fkip@umsu.ac.id)

## PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI



Saya yang bertandatangan dibawah ini :

Nama Lengkap : Siti Marifah Pardayani  
NPM : 2202090052  
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan  
Judul Skripsi : **Implementasi Media Class Market untuk Pemahaman Siswa dalam Mata Pelajaran Matematika Aritmatika di Kelas III Sekolah Dasar Tekad Mulia**

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi saya yang berjudul "**Implementasi Media Class Market untuk Pemahaman Siswa dalam Mata Pelajaran Matematika Aritmatika di Kelas III Sekolah Dasar Tekad Mulia**" adalah bersifat asli (Original), bukan hasil menyadur mutlak dari karya orang lain. Bilamana dikemudian hari ditemukan ketidaksesuaian dengan pernyataan ini maka saya bersedia dituntut dan diproses sesuai dengan ketentuan yang berlaku di Univesitas Muhammadiyah Sumatera Utara.

Demikian pernyataan ini dengan sesungguhnya dan dengan yang sebenar-benarnya.

Medan, April 2026  
Hormat saya  
Yang membuat pernyataan,



**SITI MARIFAH PARDAYANI**  
NPM. 2202090052

## ABSTRAK

**Siti Marifah Pardayani, NPM 2202090052 “Implementasi Media *Class Market* Untuk Pemahaman Siswa Dalam Mata Pelajaran Matematika Aritmatika Di Kelas III Sekolah Dasar Tekad Mulia”. Skripsi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar ( PGSD ) Falkultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammdiyah Sumatera Utara.**

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya aktivitas dan hasil belajar siswa dalam proses pembelajaran. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa melalui penggunaan media *Class Market*. Jenis penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam dua siklus. Subjek penelitian adalah 18 siswa. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi dan tes hasil belajar. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media *Class Market* dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa. Pada siklus I, hasil observasi aktivitas siswa memperoleh persentase 68,9% kemudian meningkat pada siklus II menjadi 83,3%. Hasil belajar siswa juga mengalami peningkatan, yaitu nilai rata-rata posttest siklus I sebesar 68,9% dan meningkat pada siklus II menjadi 83,3% dengan 15 dari 18 siswa telah mencapai ketuntasan belajar. Berdasarkan hasil penelitian tersebut dapat disimpulkan bahwa penggunaan media *Class Market* dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa.

**Kata Kunci: Media *Class Market*, Aktivitas Belajar, Hasil Belajar, PTK.**

## KATA PENGANTAR



*Assalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakaatuh*

Segala rasa Syukur kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan Rahmat dan hidayah-nya yang tiada terkira, Shalawat dan salam penulis ucapkan kepada nabi besar Muhammad SWT yang telah membawa ummatnya dari jaman jahiliyah ke jaman modern seperti yang dirasakan sampai saat ini, sehingga penulis dapat menyelesaikan Skripsi dengan judul “Implementasi Media *Class market* Untuk Pemahaman Siswa Dalam Mata Pelajaran Matematika Aritmatika Dikelas III Sekolah Dasar Tekad Mulia”. Skripsi ini disusun untuk melengkapi salah satu syarat dalam menyelesaikan kelulusan studi program sarjana (S1) Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammdiyah Sumatera Utara.

Skripsi ini bukan sekedar lembar demi lembar tulisan ilmiah ia Adalah saksi bisu dari perjalanan yang penuh dinamika. Ada malam-malam penuh kegelisahan, pagi yang dimulai dengan kelelahan dan hari-hari Dimana saya merasa tak mampu melanjutkan. Namun dibalik semua itu, ada kekuatan yang terus mendorong saya untuk tidak menyerah. Dengan kesadaran penuh dan kerendahan hati, penulis sampaikan bahwa Skripsi ini tidak akan terselesaikan tanpa adanya dukungan dan bantuan dari semua pihak, baik secara langsung maupun tidak langsung. Teristimewah penulis mengucapkan terimakasih kepada cinta pertama saya, Ayahanda tercinta Suparno dan Ibunda Sri Handayani terima kasih atas cinta yang tidak pernah kalian minta

balasanya. Terima kasih atas segala peluh yang jatuh demi Pendidikan saya,atas setiap doa kalian bisikan saat saya bahkan tak sempat meminta. Dalam setiap pencapaian yang saya raih,disana ada keikhlasan kalian yang terlihat. Tanpa doa,dukungan,dan keyakinan yang kalian tanamkan,saya tidak akan sampai sejauh ini. Jika boleh saya persembahkan satu hal dalam hidup saya,maka Skripsi ini Adalah milik kalian sepenuhnya.

Penulis menyadari bahwa banyak pihak- pihak yang telah membantu dalam proses penyelesaian Skripsi ini. Maka dari itu, penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada:

1. **Bapak prof. Dr Agussani, M.AP.** Selaku Rektor Universitas Muhammdiyah Sumatera Utara.
2. **Ibu Dra. Hj. Syamsuyurnita, M.Pd.** Selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammdiyah Sumatera Utara.
3. **Ibu Dr. Hj. Dewi Kusuma Nasution, M.Hum.** Selaku Wakil Dekan I Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammdiyah Sumatera Utara.
4. **Bapak Dr. Mandra Saragih,S.Pd., M.Hum.** Selaku wakil Dekan III Bidang mahasiswa dan Alumni Fakultas Keguruan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammdiyah Sumatera Utara.
5. **Bapak Ismail Saleh Nasution,S.Pd.,M.Pd.** Selaku Ketua Program Pendidikan Guru Sekolah Dasar.

6. **Ibu Suci Perwita Sari,S.Pd.,M.Pd.** Selaku Sekretaris Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Muhammdiyah Sumatera Utara.
7. **Bapak Amin Basri,S.Pd.,I., M,Pd.**Selaku Dosen Pembimbing yang penuh semangat memberikan bimbingan,saran dan motivasi kepada penulis dalam penyusunan skripsi hingga selesai.
8. **Seluruh Bapak/ Ibu Dosen Program Studi PGSD.**atas ilmu dan pembekalan yang diberikan kepada penulis selama melaksanakan perkuliahan di Universitas Muhammdiyah Sumatera Utara.
9. **Kepada seluruh pihak sekolah SD Tekad Mulia.** yang telah memberikan kesempatan untuk melakukan penelitian serta terbuka kepada penulis selama pengambilan data.
10. **Kepada Teman- Teman Seperjuang saya Ahmad Abiyyu Muda Lubis,Nadillah Dwi Khairani, Devina Ika Putri,Rukhayah Amanda Cantika Harahap,** terima Kasih telah menemanin, mendoakan, mendukung, memberikan motivasi dan support terbaiknya,serta segala bantuan dan keluangan waktu yang sudah diberikan kepada penulis selama perkuliahan hingga sampai pada penyusunan skripsi.
11. **Kepada diri sendiri,Siti Marifah Pardayani.** Terima Kasih karena telah bertahan sejauh ini,meski sering kali ingin berhenti. Terima kasih karena tetap berusaha,walaupun tidak selalu kuat. Terima Kasih karena memilih untuk bangkit setiap kali jatuh,dan terus percaya bahwa

segala usaha akan berbuah indah pada waktunya. Skripsi ini bukan hanya hasil dari proses akademik,tetapi juga bukti nyata dari perjuangan diri tentang keberanian untuk mencoba,kesabaran untuk bertahan,dan keyakinan bahwa diri ini mampu. Semoga karya sederhana ini menjadi pengingat bahwa setiap langkah kecil yang diambil dengan hati yang tulus akan membawa arti besar suatu saat nanti.

Penulis berharap semoga uraian dalam Skripsi ini akan menambah ilmu pengetahuan dan dapat berguna dan memberi manfaat bagi para pembaca dan dunia Pendidikan. Akhir kata penulis mengucapkan terimakasih kepada semua pihak yang membantu dalam menyelesaikan Skripsi ini yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu, semoga allah membalas kebaikan semuanya.

*Wassalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarokaatuh.*

Medan, April 2026  
Peneliti

**SITI MARIFAH PARDAYANI**  
**NPM. 2202090052**

## DAFTAR ISI

<b>ABSTAK</b> .....	<b>i</b>
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	<b>ii</b>
<b>DAFTAR ISI</b> .....	<b>vi</b>
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	<b>viii</b>
<b>DAFTAR TABLE</b> .....	<b>ix</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN</b> .....	<b>x</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN</b> .....	<b>1</b>
1.1 Latar Belakang Masalah .....	1
1.2 Identifikasi Masalah.....	8
1.3 Rumusan Masalah .....	8
1.4 Tujuan Penelitian .....	9
1.5 Manfaat Penelitian .....	9
<b>BAB II TINJAUAN PUSTAKA</b> .....	<b>11</b>
2.1 Kerangka Teoritis.....	11
2.1.1 Hakikat Media Pembelajaran.....	11
2.1.1.1. Definisi Media Pembelajaran .....	11
2.1.1.2. Fungsi Media Pembelajaran .....	14
2.1.1.3. Prinsip Penggunaan Media Pembelajaran .....	17
2.1.1.4. Tujuan Media Pembelajaran .....	18
2.1.2 Media <i>Class Market</i> .....	19
2.1.2.1 Pengertian Media <i>Class Market</i> .....	19
2.1.2.2 Teori Konstruktivisme .....	21
2.1.2.3 Tujuan Penggunaan Media Pembelajaran <i>Class Market</i> ...23	
2.1.2.4 Kelebihan <i>Class Market</i> .....	24
2.1.2.5 Kekurangan Media <i>Class Market</i> .....	25
2.1.2.6 Pembelajaran Matematika Di Sekolah Dasar .....	26
2.1.3 Konsep Aritmatika.....	27
2.1.3.1 Pengertian Artimatika .....	27
2.1.3.2 Pengertian Penjumlahan .....	29

2.2 Penelitian Yang Relevan .....	31
2.2.1 Pengaruh Permainan Tradisional Pasar-Pasaran Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Materi Perkalian.....	31
2.2.2 Pengembangan Media Supermarket Materi ilangan Cacah Pada Pembelajaran Siswa Kelas 4 Sekolah Dasar.....	32
2.2.3 Pengembangan Media Flash Card Berbasis Market Day Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika.....	32
2.3 Hipotesis Tindakan .....	33
<b>BAB III METODE PENELITIAN.....</b>	<b>34</b>
3.1 Setting Penelitian .....	34
3.2 Subjek Penelitian .....	35
3.3. Instrumen Penelitian .....	40
3.4 Prosedur Penelitian .....	41
3.5 Teknik Analisis Data.....	44
<b>BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN .....</b>	<b>48</b>
4.1 Hasil Penelitian .....	48
4.1.1 Kondisi Awal ( Pra Siklus ).....	48
4.1.2 Hasil Siklus I.....	50
4.1.3 Hasil Siklus II .....	67
4.1.4 Perbandingan Hasil Tindakan Antara Siklus.....	80
4.2 Pembahasan .....	81
<b>BAB V PENUTUP .....</b>	<b>88</b>
5.1 Kesimpulan .....	88
5.2 Saran .....	89
<b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>	<b>91</b>

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1. Siklus Model Penelitian Tindakan Kelas .....	35
Gambar 3.2 Prosedur Penelitian .....	41
Gambar 4.1 Hasil observasi kegiatan siswa .....	77
Gambar 4.2 Hasil Observasi Siklus I Siklus II .....	79
Gambar 4.3 Diagram Batang Peningkatan Belajar .....	80

## DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Rencana penelitian tindakan kelas .....	34
Tabel 3.2 Kisi Kisi lembar observasi media class market .....	36
Tabel 3.3 kriteria persentase guru dan siswa .....	45
Tabel 3.4 kriteria persentase skor siklus I.....	46
Tabel 4.1 Hasil Observasi Kegiatan Guru .....	56
Tabel 4.2 Hasil Observasi Kegiatan Siswa .....	59
Tabel 4.3 Hasil Posttest Siklus I.....	59
Tabel 4.4 Hasil Observasi Kegiatan Guru II.....	74
Tabel 4.5 Hasil Observasi Kegiatan Siswa II .....	75
Tabel 4.6 Hasil Posttest Siklus II.....	78

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Modul Ajar.....	95
Lampiran 2 kisi- kisi lembar observasi guru.....	98
Lampiran 3 kisi -kisi lembar observasi siswa .....	99
Lampiran 4 kisi- kisi tes evaluasi siswa siklus I .....	100
Lampiran 5 kisi- kisi tes evaluasi siswa siklus II .....	102
Lampiran 6 Lembar observasi Guru siklus I.....	104
Lampiran 7 Lembar observasi siswa siklus I.....	105
Lampiran 8 Daftar Nilai Observasi Siswa Siklus Satu I.....	106
Lampiran 9 Lembar Observasi Guru Siklus II .....	107
Lampiran 10 Lembar observasi siswa siklus II.....	108
Lampiran 11 Daftar Nilai observasi siswa Siklus II.....	109
Lampiran 12 Dokumentasi .....	110
Lampiran 13 K1 .....	112
Lampiran 14 K2 .....	113
Lampiran 15 K3 .....	114
Lampiran 16 Berita Acara Proposal .....	115
Lampiran 17 Pengesahan Proposal.....	116
Lampiran 18 Berita acara seminar proposal.....	117
Lampiran 19 Berita Acara Seminar Proposal Skripsi.....	118
Lampiran 20 Lembar Pengesahan Hasil Seminar Proposal .....	119
Lampiran 21 Surat Pernyataan .....	120
Lampiran 22 Surat Keterangan.....	121
Lampiran 23 Surat Permohonan Izin Riset .....	122
Lampiran 24 Surat Balasan .....	123

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang Masalah**

Pembelajaran merupakan aktivitas yang sering dijumpai dalam kehidupan sehari-hari. Pembelajaran dapat dipahami sebagai suatu proses yang dijalani oleh peserta didik untuk mencapai tujuan belajar tertentu, yang ditandai dengan adanya perubahan baik secara mental maupun fisik. Melalui proses pembelajaran, peserta didik diharapkan mampu berpikir lebih kritis serta lebih mudah memahami suatu tindakan atau permasalahan. Belajar sendiri merupakan kegiatan yang berlangsung sepanjang hayat dan dapat diperoleh dari lingkungan keluarga, masyarakat, maupun lembaga pendidikan yang telah merancang strategi pembelajaran secara sistematis.

Menurut Sugiyanto et al (2023) pendidikan, sebagai kebenaran yang menjadi dasar perancangan dan pelaksanaan pendidikan, memiliki arti yang signifikan dalam konteks pendidikan di Indonesia. Di antara berbagai asas pendidikan yang memberikan arah dan landasan filosofis, tiga di antaranya memegang peran penting, yaitu Asas Tut Wuri Handayani, Asas Belajar Sepanjang Hayat, dan Asas Kemandirian dalam Belajar (Barat, n.d.)

Sedangkan Menurut Adesemowo (2022) Pendidikan merupakan suatu proses menyeluruh dalam perkembangan manusia yang tidak hanya berlangsung di ruang kelas atau lembaga pendidikan formal seperti sekolah. Meskipun sekolah menjadi sarana utama dalam pelaksanaan pendidikan, hakikat pendidikan mencakup seluruh pengalaman belajar yang dialami seseorang sepanjang hidupnya (Pendidikan & Makassar, 2022) Pendidikan merupakan suatu upaya yang dilakukan secara sengaja dan terencana untuk menciptakan kondisi belajar serta proses pembelajaran yang didik berperan aktif dalam mengembangkan potensi dirinya. Melalui pendidikan, peserta didik diarahkan untuk memiliki nilai spiritual keagamaan, kemampuan mengendalikan diri, kepribadian yang baik, serta kecerdasan.

Fungsi pendidikan adalah untuk mengembangkan potensi peserta didik serta membentuk karakter dan peradaban bangsa yang memiliki nilai dan martabat. Dalam konteks lembaga pendidikan, proses pembelajaran melibatkan adanya interaksi antara guru dan siswa, di mana masing-masing memiliki tujuan yang ingin dicapai. Guru berperan dalam menyampaikan materi pembelajaran, sedangkan siswa berperan dalam memperhatikan, memahami, dan mengolah materi tersebut sehingga dapat menambah pengetahuan serta pemahaman yang sebelumnya belum dimiliki.

(Trisnani, 2022). Pendidikan dasar merupakan fondasi penting dalam membentuk kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotorik peserta didik, Pada jenjang Sekolah Dasar, pembelajaran matematika memegang peranan krusial karena menjadi dasar bagi penguasaan ilmu pengetahuan lainnya. matematika

merupakan bidang ilmu yang mempelajari pola, keteraturan, dan struktur. Gie mengemukakan bahwa pengertian matematika dapat diklasifikasikan ke dalam beberapa kelompok, yaitu: (1) matematika sebagai ilmu yang membahas bilangan dan ruang, (2) matematika sebagai ilmu yang berkaitan dengan besaran atau kuantitas, (3) matematika sebagai ilmu yang mencakup bilangan, ruang, besaran, serta keluasan, (4) matematika Sebagai ilmu yang menelaah hubungan atau relasi, (5) matematika sebagai ilmu yang mempelajari bentuk-bentuk abstrak, dan (6) matematika sebagai ilmu yang menggunakan penalaran deduktif.

Matematika salah satu mata Pelajaran dasar yang sangat penting dalam kurikulum pendidikan sekolah dasar, karena membekali siswa dalam keterampilan berpikir logis, analitis, dan *problem-solving* yang diperlukan untuk kehidupan sehari-hari. Di Tingkat kelas III, fokus pembelajaran matematika sering kali bertujuan pada aritmatika dasar seperti penjumlahan yang menjadi fondasi untuk konsep matematika lebih lanjut. Namun, kenyataannya matematika sering dianggap sebagai mata pelajaran yang sulit dan membosankan oleh sebagian besar siswa, terutama pada materi aritmatika.

Siswa cenderung mengalami kesulitan dalam memahami konsep penjumlahan, pengurangan, perkalian, dan pembagian apabila pembelajaran disampaikan secara abstrak dan tidak dikaitkan dengan kehidupan nyata, pemahaman siswa terhadap materi aritmatika sering kali rendah. hal ini dapat berdampak pada motivasi belajar dan prestasi akademik jangka Panjang, sehingga diperlukan inovasi dalam metode pengajaran untuk membuat pembelajaran lebih interaktif dan kontekstual.

(Rijalul et al., 2021). Media pembelajaran merupakan segala bentuk sarana yang digunakan pendidik untuk membantu dalam proses penyampaian materi. Secara etimologis, istilah *media* berasal dari bahasa Latin *medius* yang berarti perantara, penghubung, atau sesuatu yang berada di Tengah, menurut Gerlach dan Ely dalam Arsyad menjelaskan bahwa media mencakup seluruh komponen yang dapat menciptakan kondisi tertentu sehingga peserta didik mampu memperoleh pengetahuan, kemampuan, maupun sikap. Berdasarkan pemahaman tersebut, media pembelajaran dapat mencakup berbagai jenis unsur seperti manusia, bahan ajar, buku, peristiwa, hingga lingkungan sekitar.

Media *class market* merupakan salah satu media pembelajaran yang dirancang menyerupai aktivitas jual beli pada pasar mini. Media ini memberikan kesempatan kepada siswa untuk belajar konsep aritmatika melalui pengalaman langsung dan situasi nyata. Siswa dapat berlatih berhitung melalui kegiatan transaksi, mengenali nilai uang, serta memecahkan masalah sederhana yang berkaitan dengan aritmatika. Dengan demikian, pembelajaran menjadi lebih menyenangkan, bermakna, dan kontekstual.

Pembelajaran matematika di Sekolah Dasar memiliki peranan penting dalam mengembangkan kemampuan berpikir logis, kritis, dan sistematis pada siswa. Salah satu materi yang diajarkan pada kelas III adalah aritmatika, khususnya yang berkaitan dengan operasi hitung dalam kehidupan sehari-hari. Namun, pada kenyataannya masih banyak siswa yang mengalami kesulitan dalam memahami konsep aritmatika karena pembelajaran yang cenderung bersifat abstrak dan kurang dikaitkan dengan pengalaman nyata siswa.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di kelas III Sekolah Dasar Tekad Mulia, ditemukan bahwa pemahaman siswa terhadap materi aritmatika masih tergolong rendah. Hal ini terlihat dari sebagian besar siswa yang belum mampu menyelesaikan soal dengan benar, kurang aktif dalam proses pembelajaran, serta cenderung hanya menghafal tanpa memahami konsep. Selain itu, metode pembelajaran yang digunakan guru masih didominasi oleh ceramah dan penggunaan buku teks, sehingga siswa kurang terlibat secara langsung dalam kegiatan belajar.

Kurangnya penggunaan media pembelajaran yang menarik dan kontekstual juga menjadi salah satu faktor penyebab rendahnya pemahaman siswa. Siswa membutuhkan pengalaman belajar yang nyata dan menyenangkan agar lebih mudah memahami konsep matematika. Oleh karena itu, diperlukan inovasi dalam pembelajaran yang dapat meningkatkan keterlibatan siswa secara aktif.

Salah satu alternatif media pembelajaran yang dapat digunakan adalah media *Class Market*. Media ini merupakan bentuk pembelajaran yang mensimulasikan kegiatan jual beli di dalam kelas, sehingga siswa dapat belajar konsep aritmatika secara langsung melalui pengalaman nyata. Dengan menggunakan media *Class Market*, siswa tidak hanya belajar menghitung, tetapi juga memahami penerapan konsep aritmatika dalam kehidupan sehari-hari.

Melalui implementasi media *Class Market* diharapkan dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi aritmatika, serta menciptakan suasana belajar yang lebih aktif, kreatif, dan menyenangkan. Oleh karena itu, peneliti tertarik untuk

melakukan penelitian tindakan kelas (PTK) dengan judul “*Implementasi Media Class Market untuk Pemahaman Siswa dalam Mata Pelajaran Matematika Aritmatika di Kelas III Sekolah Dasar Tekad Mulia.*”

Berdasarkan permasalahan tersebut, penelitian ini memandang perlu untuk mengkaji secara penelitian tindakan kelas implementasi media *Class Market* dalam pembelajaran matematika aritmatika di kelas III Sekolah Dasar Tekad Mulia. Penelitian ini difokuskan pada bagaimana media *Class Market* direncanakan dan dilaksanakan, bagaimana peran guru dan respon siswa selama pembelajaran, serta bagaimana pemahaman siswa terhadap konsep aritmatika terbentuk melalui pengalaman belajar yang mereka alami. Dengan demikian, penelitian ini diharapkan dapat memberikan gambaran yang komprehensif mengenai efektivitas implementasi media *Class Market* dalam mendukung pemahaman konsep aritmatika siswa sekolah dasar.

Selain itu, penelitian sebelumnya mengenai penggunaan media pasar mini lebih banyak menyoroti efektivitasnya dalam pembelajaran secara umum, tetapi belum ada penelitian yang secara khusus mendeskripsikan penerapannya di SD Tekad Mulia, dan penelitian terdahulu belum ada yang menganalisis secara mendalam tentang pengalaman siswa dan guru Ketika menggunakan media *class market*. Kemudian penelitian terdahulu yang menganalisis mengenai faktor-faktor yang mempengaruhi keberhasilan maupun hambatan penggunaan media ini juga belum banyak dikaji, sehingga terdapat kesenjangan penelitian terkait bagaimana media tersebut benar-benar berperan dalam proses pembelajaran aritmatika di kelas III.

Kebaruan penelitian ini terletak pada fokus analisis yang tidak hanya menilai keefektivitasan dari penggunaan media *class market*, tetapi juga mengkaji secara menyeluruh proses implementasi atau penerapan media pembelajaran *class market*. Penelitian ini memberikan kontribusi baru karena menghadirkan pemahaman mendalam mengenai bagaimana aktivitas simulasi jual beli dalam media *class market* dapat dikaitkan dengan pemahaman konsep aritmatika dasar siswa. Selain itu, penelitian ini juga ingin mengobservasi lebih mendalam tentang pengalaman siswa dan guru ketika menggunakan media *class market*, faktor pendukung dan penghambatnya dalam pembelajaran aritmetika di kelas III SD Tekad Mulia, serta kelebihan dan kekurangan dari penerapan media pembelajaran *class market*.

## 1.2 Identifikasi masalah

Berdasarkan latar belakang yang dikemukakan diatas yang berhubungan dengan judul penelitian, masalah yang teridentifikasi oleh penulis yaitu :

1. Pemahaman siswa terhadap konsep aritmatika masih rendah, khususnya pada materi operasi hitung.
2. Siswa mengalami kesulitan menghubungkan konsep aritmatika dengan situasi kehidupan sehari-hari.
3. Hasil belajar aritmatika sebagian siswa masih berada di bawah kriteria ketuntasan yang ditetapkan.

## 1.3 Rumusan Masalah

1. Apakah pembelajaran dengan menggunakan media *class market* dapat meningkatkan pemahaman siswa pada kelas III Sekolah Dasar Tekad Mulia?
2. Bagaimana penerapan media pembelajaran Class Market dalam proses pembelajaran di kelas III ?

## 1.4 Tujuan Penelitian

1. Untuk mengetahui pembelajaran dengan menggunakan media *class market* dapat meningkatkan pemahaman siswa pada kelas III Sekolah Dasar Tekad Mulia.
2. Untuk mengetahui penerapan media pembelajaran Class Market dalam proses pembelajaran di kelas III

## 1.5 Manfaat penelitian

Berdasarkan permasalahan tersebut, manfaat yang hendak dicapai dalam penelitian ini adalah:

### 1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan bagi pengembangan ilmu pendidikan, khususnya terkait penggunaan media *class market* dalam pembelajaran matematika. Hasil penelitian ini dapat memperluas kajian teoretis mengenai efektivitas media pembelajaran kontekstual dalam meningkatkan pemahaman siswa pada materi aritmatika di sekolah dasar.

### 2. Manfaat Praktis

#### a. Bagi Peneliti

Penelitian ini memberikan kesempatan bagi peneliti untuk memperdalam pemahaman mengenai penerapan media *class market* dalam pembelajaran matematika, khususnya pada materi aritmatika di kelas III sekolah dasar. Selain itu, penelitian ini memperkaya pengalaman peneliti dalam merancang, melaksanakan, dan mengevaluasi penggunaan media pembelajaran yang inovatif sehingga dapat menjadi bekal dalam pengembangan kompetensi profesional di bidang pendidikan

**b. Bagi Siswa**

Penelitian ini dapat membantu siswa memperoleh pengalaman belajar yang lebih konkret dan menyenangkan melalui penggunaan media *class market*, sehingga pemahaman mereka terhadap konsep aritmatika dapat meningkat.

**c. Bagi Guru**

Hasil penelitian ini dapat menjadi acuan bagi guru dalam memilih dan menerapkan media pembelajaran inovatif yang mampu meningkatkan keterlibatan siswa serta memperbaiki kualitas proses pembelajaran matematika.

**d. Bagi Sekolah**

Sekolah memperoleh masukan terkait pemanfaatan media pembelajaran alternatif yang dapat mendukung peningkatan kualitas pembelajaran, khususnya pada mata pelajaran matematika di kelas rendah.

## **BAB II**

### **TINJAUAN PUSTAKA**

#### **2.1 Kerangka Teoritis**

##### **2.1.1 Hakikat Media Pembelajaran**

###### **2.1.1.1 Definisi Media Pembelajaran**

(Saleh & Azis, n.d.2023). Istilah *media* bukanlah hal baru dalam kehidupan kita, media umumnya dipahami sebagai sarana yang memfasilitasi penyampaian atau penghubung komunikasi antara pengirim dan penerima pesan. Dalam konteks teknologi informasi, media dipandang sebagai perangkat yang mampu mengirim maupun menerima pesan dan informasi. Suatu teknologi dapat disebut sebagai alat komunikasi apabila mampu menyalurkan pesan dan mendukung kelancaran proses komunikasi.

Media juga dapat dimaknai sebagai layanan yang mengintegrasikan kebutuhan teknologi dan komunikasi, terutama karena peran pentingnya dalam berbagai aspek kehidupan. Salah satu bidang yang sangat dipengaruhi oleh media adalah pendidikan. Proses pembelajaran saat ini mulai memanfaatkan perpaduan berbagai jenis media sehingga kegiatan belajar yang sebelumnya bersifat konvensional menjadi lebih modern dan interaktif. Dalam implementasinya, penggunaan media pembelajaran tersebut biasanya memerlukan dukungan jaringan internet.

(Kaniawati et al., 2023). Menurut Gerlach *media* berasal dari bahasa latin yang berarti “perantara” atau “penghubung”, yakni sesuatu yang berfungsi membawa dan menyalurkan pesan dari satu pihak ke pihak lainnya. Dalam ranah pendidikan, konsep media mencakup berbagai bentuk sarana yang dapat membantu terciptanya kondisi belajar yang optimal. Gerlach juga menjelaskan bahwa media tidak hanya terbatas pada alat atau benda tertentu, tetapi juga mencakup manusia, bahan ajar, perangkat teknologi, serta aktivitas pembelajaran yang mampu memfasilitasi peserta didik dalam memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang diharapkan.

(Kaniawati et al., 2023). Berdasarkan pemahaman tersebut, evaluasi media pembelajaran dapat diartikan sebagai serangkaian proses untuk menilai sejauh mana media yang digunakan mampu mendukung komunikasi edukatif dalam pembelajaran, baik yang bersifat visual, audio, maupun kombinasi keduanya. Evaluasi ini tidak hanya menilai aspek kelayakan dan kesesuaian media, tetapi juga bagaimana media tersebut mampu meningkatkan efektivitas penyampaian materi, memperjelas informasi, serta membantu peserta didik lebih mudah memahami konsep yang diajarkan.

Oleh karena itu, pelaksanaan evaluasi media pembelajaran menjadi langkah penting dalam meningkatkan kualitas proses belajar mengajar. Evaluasi berfungsi sebagai acuan untuk melihat keberhasilan media dalam menarik perhatian peserta didik, memotivasi mereka untuk belajar, dan membantu mereka mencapai tujuan pembelajaran secara lebih optimal. Dengan adanya evaluasi yang sistematis, guru dapat menentukan apakah media yang digunakan

perlu diperbaiki, disesuaikan, atau diganti sehingga pembelajaran menjadi lebih menarik, relevan, dan efektif bagi peserta didik. Media pembelajaran dapat dipahami sebagai berbagai perangkat atau alat yang berfungsi membantu proses penyampaian materi sehingga kegiatan belajar berlangsung lebih efektif dan mencapai hasil yang optimal. Perkembangan pendidikan saat ini menunjukkan bahwa proses pembelajaran tidak lagi hanya mengandalkan buku teks maupun papan tulis sebagai sumber utama. Seiring dengan kemajuan teknologi dan inovasi pendidikan, tersedia beragam media pembelajaran yang dapat dimanfaatkan oleh guru untuk mendukung pemahaman siswa dan membuat proses belajar menjadi lebih variatif serta menarik (Fadilah et al., 2023).

(Dwistia et al., 2022). Menurut (Arsyad, 2015) istilah *media* berasal dari kata Latin *medius* yang berarti “tengah”, “penghubung”, atau “perantara”. Dalam bahasa Arab, media dipahami sebagai sarana yang berfungsi menyampaikan pesan dari pemberi pesan kepada pihak yang menerima. Berdasarkan pengertian tersebut, media dapat dimaknai sebagai segala bentuk alat yang digunakan untuk menyampaikan atau mengantarkan pesan pembelajaran. Sementara menurut (Association for Education and Communication Technology) mendefinisikan media sebagai segala bentuk dan saluran yang digunakan untuk menyalurkan informasi dalam suatu proses komunikasi pendidikan.

Jadi dapat disimpulkan media pada dasarnya adalah sarana yang membantu penyampaian pesan dalam proses komunikasi. Dalam pembelajaran, media

mencakup berbagai alat, bahan, dan kegiatan yang membantu guru menyampaikan materi agar lebih jelas, menarik, dan mudah dipahami siswa. Seiring perkembangan teknologi, penggunaan media pembelajaran menjadi semakin beragam dan modern.

Karena perannya sangat penting, media perlu dievaluasi untuk melihat apakah sudah efektif mendukung pemahaman siswa dan mencapai tujuan pembelajaran. Evaluasi ini membantu guru menentukan apakah media yang digunakan sudah tepat atau perlu diperbaiki agar proses belajar semakin optimal.

#### **2.1.1.2 Fungsi Media Pembelajaran**

(Fadilah et al., 2023). Beberapa ahli mengemukakan bahwa media pembelajaran memiliki peran penting dalam menentukan efektivitas dan efisiensi pencapaian tujuan belajar. McKown dalam bukunya *Audio Visual Aids to Instruction* menjelaskan bahwa media setidaknya memiliki empat fungsi utama, yaitu: mengubah proses pembelajaran yang semula bersifat abstrak menjadi lebih konkret dan praktis; menumbuhkan motivasi belajar siswa karena penggunaan media membuat kegiatan belajar lebih menarik dan membantu siswa lebih fokus; memberikan kejelasan informasi sehingga materi dapat dipahami secara lebih tepat; serta memberikan rangsangan yang dapat menumbuhkan rasa ingin tahu siswa terhadap materi yang dipelajari, yang sekaligus menunjukkan bahwa peserta didik memperhatikan dan terlibat dalam proses pembelajaran.

(Belakang, 2023). Media pembelajaran berperan sebagai alat teknis yang digunakan dalam proses belajar. Istilah *sumber belajar* mencakup berbagai bentuk keaktifan, seperti menjadi perantara, penyampai informasi, penghubung, dan bentuk dukungan lainnya.

Menurut Kristanto (2016), penggunaan media pembelajaran memungkinkan terjadinya interaksi yang lebih efektif antara siswa dan pendidik sehingga proses belajar menjadi lebih efisien dan produktif. Media pembelajaran juga memiliki beberapa fungsi penting, antara lain membantu siswa mengamati objek atau peristiwa yang sulit dijangkau, seperti kejadian masa lampau, tempat yang jauh, atau hal-hal yang berbahaya. Selain itu, media dapat memperjelas objek yang tidak mudah dilihat secara langsung, misalnya yang ukurannya terlalu kecil atau terlalu besar, mudah rusak, ataupun tidak dapat diawetkan.

(Belakang, 2023). Media juga mempermudah pengamatan terhadap proses atau gerakan tertentu, baik yang terlalu cepat, terlalu lambat, maupun yang sulit diamati dengan mata telanjang. Di samping itu, media memungkinkan siswa melihat bagian-bagian tersembunyi atau struktur internal suatu alat atau mekanisme. Terakhir, media pembelajaran memberikan kesempatan bagi peserta didik untuk belajar secara bersama-sama maupun secara mandiri sesuai kemampuan, minat, dan kecepatan belajar masing-masing.

(Putri et al., 2024). Media pembelajaran memiliki empat fungsi utama, yaitu mengalihkan fokus pendidikan formal, memberikan kejelasan terhadap materi, dan memberikan rangsangan yang dapat meningkatkan perhatian serta minat belajar siswa. Namun, di sekolah dasar Islam tersebut, media pembelajaran belum dimanfaatkan secara optimal sebagai sarana pendukung dalam penyampaian pesan atau materi ajar. Sementara itu, siswa sebenarnya membutuhkan model pembelajaran yang lebih mudah dipahami. Kondisi ini mendorong peneliti untuk merumuskan solusi atas permasalahan yang muncul

akibat minimnya penggunaan media pembelajaran, terutama yang berkaitan dengan materi mengenai karakteristik topografi serta aspek sosial budaya, ekonomi, dan politik di kawasan ASEAN. Media pembelajaran merupakan salah satu unsur penting yang mendukung keberhasilan kegiatan belajar mengajar. Dalam praktiknya, guru memanfaatkan berbagai bentuk media sebagai sarana untuk membantu penyampaian materi sehingga lebih mudah dipahami oleh peserta didik. Penerapan media dalam pembelajaran tidak hanya memperjelas informasi, tetapi juga mampu menumbuhkan minat, meningkatkan motivasi, serta memberikan pengaruh positif secara psikologis terhadap siswa selama proses belajar berlangsung.

Sehingga dapat disimpulkan, media pembelajaran adalah segala bentuk alat, bahan, atau sarana yang digunakan untuk menyampaikan pesan atau materi pelajaran yang dapat merangsang perhatian, minat, perasaan, dan pemikiran siswa sehingga kegiatan belajar menjadi lebih efektif dan tujuan pembelajaran dapat tercapai.

### **2.1.1.3 Prinsip Penggunaan Media Pembelajaran**

(Dina et al., 2025). Prinsip pertama yang perlu diperhatikan adalah kesesuaian media dengan tingkat kemampuan berpikir siswa. Media hanya berfungsi sebagai sarana pendukung dalam kegiatan belajar, yaitu menyediakan pengalaman visual yang dapat meningkatkan motivasi, memperjelas informasi, serta mempermudah pemahaman terhadap konsep yang abstrak atau kompleks sehingga menjadi lebih konkret dan mudah dipahami. Karena itu, media pembelajaran harus dipilih dengan menyesuaikan tingkat perkembangan kognitif siswa. Media yang terlalu

rumit dari segi tampilan maupun struktur justru akan lebih sulit dipahami dibandingkan media yang sederhana. Misalnya, media tentang organ tubuh manusia untuk siswa SD seharusnya disajikan dalam bentuk yang jauh lebih sederhana dibandingkan media yang ditujukan bagi siswa SMP atau SMA. Jika tingkat kerumitan media tidak disesuaikan dengan kemampuan berpikir siswa, maka bukan membantu pemahaman, justru dapat menimbulkan kebingungan, mengalihkan fokus dari tujuan pembelajaran, dan akhirnya menghambat pencapaian hasil belajar.

Prinsip berikutnya adalah interaktivitas media pembelajaran. Semakin tinggi tingkat interaksi yang ditawarkan media, semakin baik dampaknya terhadap keterlibatan siswa dalam proses belajar. Contohnya, dalam pembelajaran operasi hitung bilangan bulat di sekolah dasar, guru dapat menggunakan video demonstrasi atau media pembelajaran berbasis multimedia interaktif. Ketika siswa hanya menonton video, interaksi yang terjadi bersifat satu arah, yaitu dari media ke siswa. Namun, jika guru menggunakan media interaktif yang dapat dijalankan melalui komputer dan memungkinkan siswa mengoperasikannya secara langsung, maka tingkat partisipasi dan interaksi siswa akan jauh lebih tinggi. Oleh sebab itu, media pembelajaran interaktif merupakan pilihan yang lebih tepat untuk meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses belajar.

#### **2.1.1.4 Tujuan Media Pembelajaran**

Media pembelajaran merupakan salah satu perangkat yang dapat membantu guru dalam melaksanakan proses belajar mengajar di kelas. Media berperan sebagai saluran penyampai pesan sekaligus sebagai rangsangan yang dapat

membangkitkan emosi, minat, dan kemauan siswa sehingga mendorong terjadinya aktivitas belajar pada diri mereka. Namun, pemanfaatan media perlu dirancang secara kreatif oleh guru agar pembelajaran menjadi lebih menarik dan menyenangkan. Salah satu jenis media yang sering digunakan adalah media visual, karena mampu menarik perhatian siswa dan mengarahkan konsentrasi mereka pada materi yang dipelajari. Oleh sebab itu, media visual harus dipilih dan disesuaikan dengan topik pelajaran yang akan diajarkan.

(Fadilah et al., 2023). Guru dapat memanfaatkan berbagai media visual, seperti gambar atau animasi. Cara yang mudah dilakukan adalah dengan mencari gambar yang relevan dengan materi melalui internet, mengunduhnya, lalu mencetaknya. Penggunaan gambar berwarna dapat membantu memusatkan perhatian siswa dan mengarahkan fokus mereka pada pelajaran yang akan dipelajari. Hal ini memberikan dampak positif terhadap pemahaman materi yang lebih baik. Kehadiran media pembelajaran juga memperkaya proses pembelajaran, sehingga tidak hanya bergantung pada metode lisan dan tulisan semata.

## **2.1.2 Media Class Market**

### **2.1.2.1 Pengertian Media Class Market**

(Sari & Nursyahidah, 2022). *Media class market* termasuk kedalam salah satu jenis media pembelajaran berbasis permainan atau *Game Based Learning (GBL)*. *Media class market* adalah media pembelajaran yang menggunakan konteks pasar tradisional sebagai alat bantu untuk menyampaikan materi, khususnya dalam pembelajaran statistik dan matematika.

Media ini memanfaatkan situasi pasar tradisional yang familiar dan dekat dengan kehidupan sehari-hari siswa untuk meningkatkan pemahaman dan minat belajar mereka. Media *Class market* merupakan sebuah media pembelajaran berbasis simulasi pasar yang dirancang untuk menghadirkan pengalaman belajar yang aktif, kontekstual, dan bermakna bagi peserta didik. Dalam model ini, kelas diubah menjadi sebuah “pasar mini” di mana siswa berperan sebagai penjual maupun pembeli. Melalui kegiatan jual beli tersebut, siswa tidak hanya berpartisipasi secara langsung dalam aktivitas transaksional, tetapi juga mempraktikkan konsep-konsep matematika, khususnya pada materi aritmetika seperti penjumlahan, dan perhitungan uang.

Media *class market* merupakan bentuk permainan edukatif yang dirancang untuk mempermudah siswa memahami konsep ekonomi dan matematika melalui kegiatan simulasi jual beli. Dalam aktivitas ini, peserta didik berperan sebagai pembeli sehingga mereka dapat melatih kemampuan numerasi serta literasi ekonomi dan matematika secara langsung dalam situasi yang menyerupai kondisi nyata.

Jadi, media *Class market* dapat dipahami sebagai alat bantu pembelajaran untuk membantu siswa memahami materi secara lebih nyata. Media ini mengintegrasikan unsur permainan (*game-based learning*), simulasi, dan pembelajaran kontekstual (*contextual teaching and learning*), sehingga siswa dapat mengaitkan pengalaman sehari-hari dengan materi yang dipelajari di kelas.

Penggunaan *Class market* juga selaras dengan prinsip pembelajaran konstruktivistik, yaitu memberikan kesempatan kepada siswa untuk membangun

pengetahuannya sendiri melalui interaksi langsung dengan objek dan situasi nyata. Dengan demikian, media ini tidak hanya memperkaya proses pembelajaran, tetapi juga mendorong keterlibatan aktif, meningkatkan motivasi, serta membantu siswa memahami konsep matematika secara lebih mendalam dan aplikatif.

#### **2.1.2.2 Teori konstruktivisme**

(Nurjamilah et al., 2025). Menurut Jean Piaget, teori konstruktivisme berpendapat bahwa belajar adalah proses aktif di mana individu membangun pengetahuan melalui interaksi dengan lingkungan dan pengalaman pribadi. Piaget menekankan bahwa pengetahuan tidak diperoleh secara pasif, melainkan dibangun secara bertahap melalui proses asimilasi dan akomodasi, serta melalui pengalaman langsung dan refleksi terhadap lingkungan sekitar

Sedangkan menurut Lev Vygotsky, konstruktivisme sosial menekankan bahwa proses belajar berlangsung melalui interaksi sosial dan budaya. Pengetahuan dibangun secara aktif melalui komunikasi dan kolaborasi dengan orang lain, terutama dalam konteks sosial dan budaya di mana individu berada. Konsep utama dari Vygotsky adalah Zone of Proximal Development (ZPD), yaitu jarak antara kemampuan aktual individu dan kemampuan potensial yang dapat dicapai dengan bantuan orang lain, seperti guru atau teman sebaya. Dari pandangan Piaget dan Vygotsky dapat disimpulkan bahwa belajar adalah proses aktif di mana siswa membangun pengetahuan melalui pengalaman langsung sekaligus interaksi sosial. Pemahaman tidak diperoleh secara pasif, tetapi terbentuk ketika siswa terlibat dalam kegiatan yang bermakna, mengeksplorasi lingkungan, serta mendapat bimbingan dari guru atau teman sebaya. Dengan demikian, pembelajaran yang

efektif adalah pembelajaran yang memberi kesempatan kepada siswa untuk berperan aktif, berkolaborasi, dan menghubungkan pengalaman mereka dengan konsep yang dipelajari. Pembelajaran menggunakan media *class market* sangat selaras dengan prinsip-prinsip teori *konstruktivisme*, karena model ini memberikan kesempatan kepada siswa untuk membangun sendiri pemahaman melalui pengalaman langsung. Dalam aktivitas *class market*, siswa terlibat sebagai penjual dan pembeli, melakukan transaksi, menghitung harga, menentukan kembalian, serta menyelesaikan persoalan yang muncul selama proses jual beli. Seluruh kegiatan tersebut memungkinkan siswa membangun konsep matematika dan literasi ekonomi melalui tindakan nyata, bukan hanya menerima penjelasan dari guru.

### **2.1.2.3 Tujuan Penggunaan Media Pembelajaran *Class Market***

1. Meningkatkan Pemahaman Konsep (Karomah et al., 2024). Media berbasis pasar membantu menyederhanakan materi abstrak menjadi pengalaman konkret, sehingga siswa lebih mudah memahami materi Meningkatkan Motivasi dan Minat Belajar Siswa (Kalsum, 2022). Penggunaan simulasi pasar membuat pembelajaran menjadi lebih menarik dan relevan dengan kehidupan nyata, yang dapat meningkatkan antusiasme siswa.
2. Mendorong Keterlibatan Aktif dan Partisipasi Siswa Serta Melatih Kemampuan Komunikasi Siswa (Ariyati et al., 2020). Siswa berperan aktif dalam simulasi jual-beli, sehingga mereka belajar melalui pengalaman langsung dan kolaborasi, dalam kegiatan jual-beli, siswa belajar berinteraksi, bernegosiasi, serta bekerja sama dengan teman sebaya, sehingga selain pemahaman akademik, keterampilan sosial mereka juga berkembang.

3. Meningkatkan Pemahaman Konsep dan Hasil Belajar Matematika Aktivitas praktik langsung dalam media *Class market* membantu siswa memahami materi secara lebih mendalam dan berdampak pada meningkatnya kemampuan mereka menyelesaikan soal-soal terkait.
4. Membantu Guru Menyampaikan Materi Secara Kontekstual dan Kreatif Serta Memberikan Kreasi Metode Kepada Guru (Kalsum, 2022). Simulasi pasar emberikan alternatif bagi guru untuk menyampaikan materi secara nyata dan relevan, bukan hanya teori atau konsep abstrak (Kalsum, 2022). Media ini membantu guru menyajikan materi dengan cara yang lebih kreatif dan fleksibel, sehingga pembelajaran tidak monoton dan dapat disesuaikan dengan kebutuhan siswa.

#### **2.1.2.4 Kelebihan *Class Market***

Kelebihan media *class market* antara lain (Ariyati et al., 2020): Meningkatkan keaktifan siswa dalam berbagai aktivitas seperti mendengarkan, visual, motorik, dan berbicara, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih menarik dan efektif;

1. Membantu siswa memahami materi secara kontekstual dan praktis melalui simulasi kegiatan pasar yang mendekati kehidupan nyata;
2. Mendorong siswa untuk berkolaborasi, berkomunikasi, dan mengembangkan kreativitas serta kemampuan berpikir kritis;
3. Menumbuhkan sikap toleransi dan sikap melayani antar siswa selama kegiatan berlangsung;
4. Membuat suasana belajar menjadi lebih menyenangkan dan tidak

monoton, sehingga meningkatkan motivasi belajar siswa.

Dengan kelebihan tersebut, media *class market* efektif dalam mendukung proses pembelajaran yang aktif dan bermakna.

#### **2.1.2.5 Kekurangan Media Class market**

Kekurangan media *class market* diantaranya (Sari & Nursyahidah, 2022):

1. Keterbatasan fasilitas teknologi, media ini memerlukan perangkat seperti video interaktif dan perangkat pendukung lainnya. Jika fasilitas tidak memadai, penggunaan media ini menjadi terbatas;
2. Kurangnya pelatihan guru, guru perlu pelatihan khusus agar dapat mengintegrasikan media ini secara efektif dalam proses pembelajaran. Tanpa pelatihan yang cukup, media tidak akan optimal digunakan;
3. Keterbatasan akses teknologi, di daerah tertentu, akses terhadap teknologi dan perangkat digital masih terbatas, sehingga penggunaan media ini menjadi kurang efektif;
4. Persiapan yang cukup diperlukan, penggunaan media ini memerlukan persiapan yang matang, termasuk pembuatan video dan pengaturan kegiatan belajar yang sesuai, yang bisa menjadi beban tambahan bagi guru;
5. Tidak cocok untuk semua konteks belajar, media ini mungkin kurang efektif di lingkungan yang tidak familiar dengan teknologi atau di kelas dengan sumber daya terbatas.

#### **2.1.2.6 Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar**

Menurut (Mukminah et al., 2021). Matematika merupakan mata pelajaran sulit. Sebagian besar siswa pada tingkat SD masih menganggap matematika

sulit.

(Budi et al., 2024). Matematika dikenal sebagai mata pelajaran yang banyak berkaitan dengan angka serta berbagai formula. Oleh karena itu, siswa dituntut untuk tidak hanya memahami konsep-konsep yang ada, tetapi juga menguasai dan mengingat beragam rumus yang digunakan dalam penyelesaian soal. (Nurmalita & Hardjono, 2020). Menyatakan bahwa matematika dianggap sulit dikarenakan karakteristik matematika yang bersifat abstrak, logis, sistematis, terdapat simbol/lambang serta rumus yang membingungkan peserta didik.

(Budi et al., 2024). Pembelajaran matematika di tingkat SD/MI memiliki tujuan utama untuk membekali siswa dengan kemampuan melakukan matematisasi yang dapat diterapkan dalam situasi kehidupan nyata serta digunakan untuk menyelesaikan berbagai persoalan. Selain itu, matematika berfungsi sebagai sarana untuk memahami berbagai aspek kehidupan, menyampaikan ide melalui simbol-simbol matematis, dan mengembangkan kemampuan bernalar, berpikir kritis, serta kreativitas siswa. Dari beberapa pendapat di atas, dapat disimpulkan Matematika masih dipandang sebagai mata pelajaran yang menantang bagi sebagian besar siswa sekolah dasar.

Kesulitan tersebut muncul karena matematika identik dengan angka, simbol, serta berbagai rumus yang perlu dipahami sekaligus diingat dalam proses penyelesaian masalah. Karakteristik matematika yang abstrak, logis, dan sistematis juga membuat peserta didik kerap mengalami hambatan dalam memahaminya. Namun demikian, pembelajaran matematika di SD/MI memiliki peran penting, yaitu membekali siswa dengan kemampuan mematematisasi

berbagai situasi nyata, memecahkan persoalan sehari-hari, serta mengembangkan kemampuan bernalar, berpikir kritis, dan berkreasi. Dengan kata lain, meskipun dianggap sulit, matematika tetap menjadi fondasi utama dalam membantu siswa memahami fenomena di sekitar mereka dan mengkomunikasikan gagasan melalui bahasa matematis.

### **2.1.3 Konsep Aritmatika**

#### **2.1.3.1 Pengertian Aritmatika**

(Dasar et al., 2020). Aritmatika adalah keterampilan berhitung yang mencakup proses mengolah bilangan, seperti menjumlahkan, mengurangi, mengalikan, dan membagi. Aritmatika dianggap sebagai dasar dari pelajaran matematika karena berhubungan langsung dengan cara siswa memahami dan menggunakan bilangan dalam kehidupan sehari-hari.

(Safari & Faradila, 2024). Aritmatika merupakan bagian dasar dari matematika yang berhubungan dengan proses menghitung, terutama penjumlahan, pengurangan, perkalian, dan pembagian. Penguasaan operasi hitung ini sangat penting karena menjadi fondasi dalam memahami berbagai konsep matematika lainnya dan dalam menyelesaikan masalah matematika tingkat lanjut. Aritmatika ilmu yang mendorong siswa untuk memahami dan memakai berbagai konsep, termasuk aritmatika penjumlahan, supaya mereka bisa menentukan cara yang tepat dalam menyelesaikan masalah angka.

Aritmatika cabang dasar dalam matematika yang mempelajari operasi bilangan, seperti penjumlahan, pengurangan, perkalian, dan pembagian. Bidang ini berfokus pada kemampuan melakukan perhitungan serta memahami hubungan antarbilangan. Dalam konteks pembelajaran di sekolah dasar, aritmatika menjadi

fondasi penting untuk mendukung penguasaan konsep matematika lainnya karena keterampilan berhitung merupakan kemampuan yang diperlukan dalam kehidupan sehari-hari. Dengan demikian, aritmatika tidak hanya melatih ketepatan perhitungan, tetapi juga membantu siswa mengembangkan pola pikir logis dan sistematis.

Aritmatika memiliki peran penting dalam pembelajaran matematika di Sekolah Dasar karena menjadi dasar bagi penguasaan konsep-konsep matematika lainnya. Di sekolah yang peneliti teliti, kemampuan aritmatika siswa masih perlu ditingkatkan, terutama dalam memahami operasi hitung dasar seperti penjumlahan. Kesulitan dalam menguasai operasi dasar ini berdampak pada lemahnya pemahaman siswa dalam menyelesaikan soal-soal matematika yang lebih kompleks.

#### **2.1.3.2 Pengertian Penjumlahan**

(Wahyuni & Guru, 2024). Penjumlahan merupakan salah satu operasi hitung dasar dalam matematika yang berfungsi untuk menggabungkan beberapa bilangan guna memperoleh suatu hasil. Dalam penerapannya, penjumlahan menuntut pemahaman konsep yang baik, penguasaan langkah-langkah perhitungan, serta ketelitian siswa dalam memahami dan membaca soal, terutama pada pembelajaran di tingkat sekolah dasar. Selain itu, penjumlahan menjadi keterampilan aritmatika fundamental yang perlu dikuasai sejak awal karena berperan sebagai dasar dalam menyelesaikan berbagai permasalahan matematika serta memahami operasi hitung berikutnya. Oleh karena itu, pembelajaran penjumlahan tidak hanya menekankan pada kemampuan menghitung secara prosedural, tetapi juga perlu dilakukan melalui pendekatan konkret dan bertahap

agar sesuai dengan karakteristik perkembangan berpikir siswa sekolah dasar.

(Hasanah et al., 2022) Menurut (Subrinah, 2006 ) Penjumlahan berasal dari istilah *sum* yang bermakna menggabungkan sejumlah bilangan atau benda menjadi satu kesatuan. Secara konsep, penjumlahan dipahami sebagai suatu cara atau proses untuk menyatukan dua atau lebih unsur yang terpisah sehingga menghasilkan jumlah tertentu. Sementara itu, pengurangan diartikan sebagai proses mengurangi atau menghilangkan sebagian dari suatu bilangan. Pengurangan merupakan kebalikan dari operasi penjumlahan, namun memiliki karakteristik yang berbeda karena tidak memenuhi sifat identitas, asosiatif, maupun komutatif sebagaimana yang terdapat pada operasi penjumlahan.

Jadi dapat disimpulkan Penjumlahan adalah operasi hitung dasar dalam matematika yang digunakan untuk menggabungkan dua bilangan atau lebih sehingga menghasilkan jumlah tertentu. Dalam pembelajaran di sekolah dasar, penjumlahan perlu dipahami secara bertahap dan melalui contoh konkret agar siswa dapat memahami konsepnya dengan baik, karena penjumlahan menjadi dasar bagi operasi hitung matematika lainnya.

## **2.2 Penelitian Yang Relevan**

Beberapa temuan dari penelitian terdahulu yang membedakan penelitian ini dengan penelitian yaitu, terletak pada tempat, subjek, dan objek penelitian. Dimana penelitian ini bertempat di Sekolah Dasar Tekad Mulia yang berlokasi di Jl. Kompos KM 12, Kec, Sunggal, Kab. Deli Serdang, Provinsi Sumatera Utara. Dimana subjek penelitian ini dikhususkan pada siswa kelas III dan objek penelitian ini adalah Implementasi media *class market* untuk meningkatkan pemahaman siswa

dalam mata Pelajaran matematika aritmatika dikelas III sekolah dasar tekad mulia dengan melakukan penelitian kualitatif Materi yang diteliti adalah aritmatika dasar (penjumlahan). Dari berbagai penelitian yang telah dilakukan terdapat beberapa penelitian terdahulu yang serupa dengan penelitian ini :

### **2.2.1 Pengaruh Permainan Tradisional Pasar-Pasaran Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Materi Perkalian**

Penelitian ini dilakukan oleh (Martines et al., 2023) menunjukkan bahwa Penelitian tersebut menunjukkan bahwa pembelajaran melalui simulasi pasar dapat membantu meningkatkan pemahaman matematika siswa karena kegiatan jual beli disajikan dalam situasi yang menyerupai kehidupan nyata. Konteks pasar memudahkan siswa memahami operasi hitung yang bersifat abstrak. Temuan ini relevansinya dengan skripsi ini karena sama-sama memanfaatkan media berbasis pasar sebagai sarana pembelajaran matematika, sehingga memperkuat bahwa media Class Market efektif digunakan untuk meningkatkan pemahaman konsep aritmatika siswa sekolah dasar.

### **2.2.2 Pengembangan Media Supermarket Materi Bilangan Cacah Pada Pembelajaran Siswa Kelas 4 Sekolah Dasar**

Penelitian (Prihartini et al., 2025) menunjukkan bahwa media Supermarket yang dikembangkan secara R&D terbukti valid, praktis, dan efektif dalam meningkatkan pemahaman bilangan cacah siswa. Keterkaitan penelitian ini dengan skripsi terletak pada kesamaan pemanfaatan simulasi aktivitas belanja untuk mempermudah pemahaman konsep matematika. Perbedaannya ialah penelitian Prihartini berfokus pada pengembangan produk media (R&D), sedangkan skripsi

ini berfokus pada implementasi media yang sudah ada serta menganalisis bagaimana media *Class market* digunakan dalam pembelajaran aritmatika siswa kelas III. Meskipun berbeda pendekatan, penelitian tersebut memberikan dukungan bahwa media dengan konteks pasar sangat efektif digunakan untuk memperkuat pemahaman konsep matematika siswa sekolah dasar.

### **2.2.3 Pengembangan Media Flash Card Berbasis Market Day untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika**

Penelitian (Lkr & Kulon, 2023) menunjukan bahwa Penelitian terdahulu menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis Market Day efektif digunakan dalam pembelajaran matematika karena mampu menghadirkan konsep yang abstrak menjadi lebih konkret melalui simulasi kegiatan pasar. Media tersebut tidak hanya membantu meningkatkan pemahaman konsep dan hasil belajar siswa, tetapi juga mendorong keaktifan serta interaksi sosial selama pembelajaran. Temuan ini relevan dengan skripsi ini karena sama-sama memanfaatkan konteks pasar sebagai sarana pembelajaran matematika. Namun, perbedaannya terletak pada fokus penelitian, di mana penelitian sebelumnya lebih menekankan pada uji efektivitas dan pengembangan media, sedangkan skripsi ini berfokus pada pemahaman konsep aritmatika siswa kelas III serta proses implementasi media Class Market dalam pembelajaran nyata.

### **2.3 Hipotesis Tindakan**

Hipotesis tindakan dalam penelitian ini adalah jika media pembelajaran Class Market diterapkan dalam proses pembelajaran di kelas III Sekolah Dasar Tekad Mulia, maka pemahaman dan hasil belajar siswa dapat mengalami peningkatan.

Melalui penggunaan media tersebut, siswa diharapkan lebih aktif dalam mengikuti kegiatan pembelajaran sehingga materi yang disampaikan dapat dipahami dengan lebih baik

**BAB III**  
**METODE PENELITIAN**

**3.1 Setting Penelitian**

**3.1.1 Lokasi Penelitian**

Penelitian ini akan dilaksanakan di Sekolah Dasar Tekad Mulia Jl. Kompos KM 12, Kec, Sunggal, Kab Deli Serdang, Provisi Sumatera Utara

**3.1.2 Waktu Penelitian**

Adapun waktu pelaksanaan penelitian yang direncanakan akan dilaksanakan pada bulan oktober 2025 sampai dengan januari 2026. Kegiatan penelitian ini dapat diuraikan pada table berikut:

**Tabel 3.1 Rencana penelitian tindakan kelas**

No	Kegiatan	Okt				Nov				Des				Jan				Feb				Mar			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1	Pengajuan judul	■																							
2	Penyusunan proposal		■	■																					
3	Bimbingan proposal				■	■	■	■	■																
4	Acc proposal									■															
5	Seminar proposal										■														
6	Pelaksanaan penelitian											■	■	■	■	■	■								
7	Penyusunan proposal																	■	■						
8	Bimbingan skripsi																			■					
9	Acc sidang skripsi																				■				
10	Siding skripsi																					■	■		

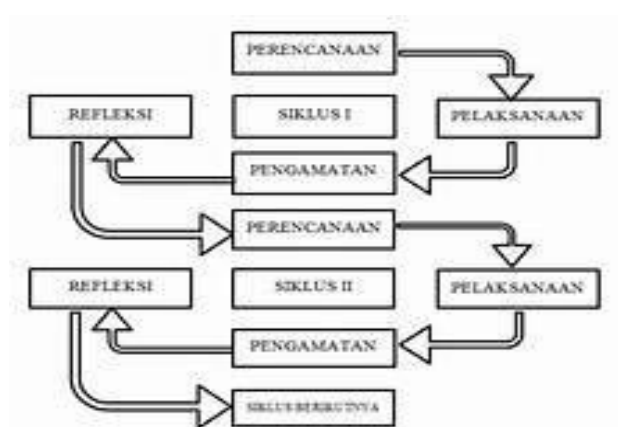
## 3.2 Subjek Penelitian

### 3.2.1 Subjek

Subjek penelitian ini mengacu pada permasalahan yang terjadi dalam proses pembelajaran matematika aritmatika di kelas III SD Tekad Mulia. Permasalahan utama yang menjadi fokus tindakan adalah rendahnya pemahaman siswa terhadap konsep aritmatika, khususnya operasi hitung dasar. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas III Sekolah Dasar Tekad Mulia yang berjumlah 18 siswa. Siswa tersebut terdiri dari siswa laki-laki 11 dan Perempuan 7 yang mengikuti proses pembelajaran pada tahun ajaran berlangsung.

Pemilihan siswa kelas III sebagai subjek penelitian didasarkan pada hasil observasi awal yang menunjukkan bahwa pemahaman dan hasil belajar siswa masih perlu ditingkatkan. Oleh karena itu, peneliti menerapkan media pembelajaran Class Market dalam proses pembelajaran untuk membantu meningkatkan pemahaman serta keaktifan siswa selama kegiatan belajar berlangsung.

#### Diagram Rancangan Penelitian Tindakan Kelas



Gambar 3.1 : Siklus Model Penelitian Tindakan Kelas

## **Siklus I**

### **a. Tahap Perencanaan**

Pada tahap perencanaan, peneliti menyiapkan berbagai hal yang diperlukan dalam proses pembelajaran. Kegiatan yang dilakukan antara lain:

1. Menyusun modul ajar yang akan digunakan dalam proses pembelajaran.
2. Mempersiapkan media pembelajaran Class Market serta sumber belajar yang sesuai dengan materi.
3. Menyusun instrumen penelitian berupa lembar observasi aktivitas siswa dan tes hasil belajar.
4. Menyiapkan lembar kerja siswa (LKS) yang akan digunakan dalam kegiatan pembelajaran.
5. Melakukan koordinasi dengan guru kelas sebagai kolaborator untuk mendukung pelaksanaan penelitian.

### **b. Tahap Pelaksanaan Tindakan**

1. Pada tahap ini kegiatan pembelajaran dilaksanakan sesuai dengan rencana yang telah disusun dengan memanfaatkan media Class Market. Proses pembelajaran dilakukan melalui beberapa kegiatan, yaitu:
2. Guru menjelaskan materi pembelajaran kepada siswa.
3. Guru memperkenalkan dan menjelaskan cara penggunaan media *Class Market* dalam kegiatan belajar.
4. Siswa dibagi ke dalam beberapa kelompok untuk mengikuti kegiatan pembelajaran menggunakan media tersebut.
5. Siswa melakukan aktivitas belajar melalui kegiatan yang dirancang

dalam media Class Market.

6. Siswa menyampaikan hasil kegiatan belajar dan guru memberikan penguatan terhadap materi yang dipelajari.

### **c. Tahap Observasi**

Tahap observasi dilakukan bersamaan dengan pelaksanaan tindakan. Pada tahap ini peneliti melakukan pengamatan terhadap proses pembelajaran yang berlangsung. Kegiatan yang dilakukan meliputi:

1. Mengamati aktivitas guru selama proses pembelajaran berlangsung.
2. Mengamati aktivitas siswa dalam mengikuti kegiatan pembelajaran menggunakan media Class Market.
3. Mengamati pemahaman dan keterlibatan siswa selama kegiatan belajar berlangsung.

### **d. Tahapan Refleksi**

Pada tahap refleksi, peneliti bersama guru kolaborator melakukan evaluasi terhadap proses pembelajaran yang telah dilaksanakan pada siklus I. Hasil pengamatan dan tes dianalisis untuk mengetahui kekurangan yang masih terjadi selama pembelajaran. Hasil refleksi ini kemudian digunakan sebagai dasar perbaikan dalam pelaksanaan pembelajaran pada siklus II.

## **Siklus II**

### **a. Tahap Perencanaan**

Tahap perencanaan pada siklus II dilakukan berdasarkan hasil

refleksi dari pelaksanaan siklus I. Pada tahap ini peneliti melakukan beberapa persiapan untuk memperbaiki proses pembelajaran agar hasil yang diperoleh lebih optimal. Adapun kegiatan yang dilakukan meliputi:

1. Menyusun modul ajar yang telah diperbaiki berdasarkan hasil evaluasi pada siklus I.
2. Menyiapkan kembali instrumen penelitian seperti lembar observasi dan tes hasil belajar yang telah disempurnakan.
3. Mempersiapkan media pembelajaran *Class Market* serta sumber belajar yang lebih efektif untuk mendukung kegiatan pembelajaran.

#### **b. Tahap Pelaksanaan Tindakan**

Pada tahap ini peneliti melaksanakan proses pembelajaran dengan menggunakan media *Class Market* yang telah diperbaiki berdasarkan hasil refleksi pada siklus I. Proses pembelajaran dilaksanakan sesuai dengan rencana pembelajaran yang telah disusun sebelumnya. Dalam kegiatan ini siswa dilibatkan secara aktif melalui aktivitas pembelajaran yang menggunakan media *Class Market* sehingga siswa dapat lebih mudah memahami materi yang diberikan.

#### **c. Tahap Observasi**

Tahap observasi dilakukan bersamaan dengan pelaksanaan

tindakan. Kegiatan yang dilakukan dalam tahap ini meliputi:

1. Melakukan pengamatan terhadap proses pembelajaran untuk melihat efektivitas penggunaan media Class Market.
2. Mengamati perkembangan pemahaman siswa selama kegiatan pembelajaran berlangsung.
3. Melakukan penilaian terhadap aktivitas siswa, baik secara individu maupun kelompok selama proses pembelajaran.

#### **d. Tahap Refleksi**

Pada tahap refleksi, peneliti bersama guru kolaborasi melakukan evaluasi terhadap pelaksanaan pembelajaran pada siklus II. Adapun kegiatan yang dilakukan antara lain:

1. Menganalisis efektivitas penggunaan media Class Market dalam proses pembelajaran.
2. Mengkaji perkembangan pemahaman dan hasil belajar siswa setelah pelaksanaan tindakan.
3. Menelaah seluruh data yang telah diperoleh dari hasil observasi dan tes.
4. Menentukan apakah tindakan yang dilakukan telah mencapai indikator keberhasilan penelitian.

### **3.3 Instrumen Penelitian**

Penelitian ini menggunakan beberapa instrumen untuk mengumpulkan data yang relevan mengenai Implementasi media

class market untuk pemahaman siswa dalam mata Pelajaran matematika aritmatika di kelas III Sd Tekad mulia . Instrumen yang digunakan meliputi pedoman observasi, tes dan dokumentasi.

Berikut adalah penjelasan masing-masing instrumen :

### 3.3.1 Lembar Observasi

Observasi digunakan untuk mengamati secara langsung mengenai proses pembelajaran Implementasi *media class market* untuk pemahaman siswa dalam mata Pelajaran matematika aritmatika di kelas III Sd Tekad mulia.

**Tabel 3.2 Kisi -kisi Lembar Observasi *media class market***

No	Aspek	Indikator
1	Pengenalan Kegiatan (Class Market)	Siswa memperhatikan penjelasan guru tentang kegiatan pembelajaran
2	<i>Pengorganisasian Siswa</i>	Siswa bergabung dalam kelompok sesuai arahan guru
3	<i>Pelaksanaan Kegiatan Class Market</i>	Siswa aktif mengikuti kegiatan pembelajaran menggunakan media Class Market
4	Penyajian Hasil	Siswa menyampaikan hasil kerja kelompok
5	Analisis dan Evaluasi	Siswa mampu menjawab pertanyaan yang diberikan guru

### 3.3.2 Tes Pretest dan Posttest

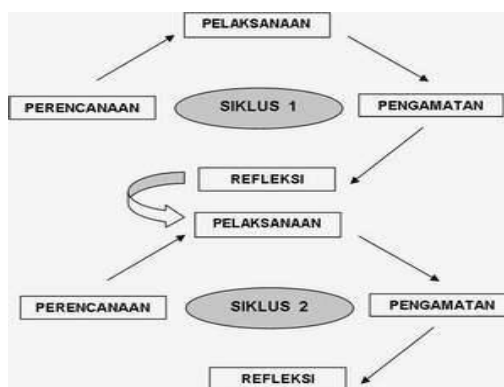
Tes adalah instrumen atau alat untuk mengumpulkan data tentang kemampuan subjek penelitian dengan cara pengukuran. Tes merupakan suatu kegiatan yang dilakukan atau digunakan guru untuk mengetahui hasil dari suatu proses pembelajaran yang telah dilaksanakan.

### 3.3.3 Dokumentasi

Dokumentasi digunakan untuk mengumpulkan data visual dan tertulis yang mendukung analisis penelitian berupa modul ajar, lembar tes, foto, dan video pembelajaran.

### 3.4 Prosedur Penelitian

Prosedur penelitian ini dirancang untuk memperoleh data yang relevan mengenai penerapan nilai-nilai Pancasila dalam meningkatkan karakter siswa yang kreatif di kelas III SD. Penelitian ini dilakukan dalam empat tahap utama, yaitu perencanaan (planning), pelaksanaan (acting), pengamatan (observation), dan refleksi (reflection). Berikut adalah penjelasan rinci mengenai setiap tahap:



#### 3.4.2 Siklus I

##### 1. Perencanaan (Planning)

Pada tahap ini, peneliti akan melakukan berbagai persiapan untuk memastikan kelancaran pelaksanaan penelitian. Yang terdiri dari modul ajar, bahan ajar, menyusun lembar kerja siswa, mempersiapkan lembar observasi aktivitas guru dan siswa.

## **2. Pelaksanaan (acting)**

Pelaksanaan penelitian melibatkan pengumpulan data di lokasi penelitian.

Beberapa langkah yang dilakukan pada tahap ini adalah:

### **1. Kegiatan Pendahuluan**

1. Guru memberikan salam, menyapa, serta mengecek kehadiran siswa
2. Guru meminta salah satu siswa untuk memimpin do'a.
3. Guru mengajak siswa untuk menyanyikan lagu nasional “ Garuda Pancasila”
4. Guru memberitahu materi pembelajaran yang akan dilaksanakan.
5. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran

### **2. Kegiatan inti**

1. Guru memberikan pertanyaan kepada siswa
2. Guru meminta siswa untuk membentuk kelompok
3. Guru meminta siswa untuk mengamati media class market
4. Guru memberikan petunjuk yang harus dilakukan oleh siswa
5. Guru mengevaluasi hasil belajar siswa

6. Guru dan siswa bersama-sama membahas hasil karya siswa

### **3. Kegiatan penutup**

1. Guru memberikan apresiasi kepada siswa
2. Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk menyimpulkan hasil pembelajaran yang telah dipelajari hari ini.
3. Guru menutup atau mengakhiri pembelajaran dengan berdo'a dan mengucapkan salam

### **3. Pengamatan (observation)**

Pengamatan pada penelitian ini dilakukan secara bersamaan dengan proses pembelajaran yang berlangsung untuk memperoleh data yang diperlukan dan mengetahui hasil dari implementasi media *class market* untuk pemahaman siswa dalam mata pelajaran matematika aritmatika di kelas III Sekolah Dasar Tekad Mulia. Ada dua aspek yang peneliti amati dalam proses pembelajaran lembar tes siswa dan observasi awal guru dan siswa.

### **4. Refleksi (reflection)**

Setelah tahap pengumpulan data selesai, peneliti akan melakukan refleksi terhadap seluruh proses penelitian. Refleksi ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana implementasi

media *class market* untuk pemahaman siswa dalam mata pelajaran matematika aritmatika di kelas III Sekolah Dasar Tekad Mulia.

### 3.4.3 Siklus II

Jika keberhasilan perbaikan yang diharapkan pada siklus I belum tercapai, maka tindakan masih perlu dilanjutkan pada siklus II. Pada siklus II diadakan perencanaan kembali dengan mengacu pada hasil refleksi pada siklus I. siklus I ke siklus II ini merupakan satu kesatuan dari kegiatan perencanaan, pelaksanaan, pengamatan serta refleksi seperti yang dilakukan pada siklus I.

## 3.5 Teknik Analisis Data

Teknik analisis data ini bertujuan untuk mendapatkan gambaran yang komprehensif mengenai Implementasi media class market untuk pemahaman siswa dalam mata Pelajaran matematika aritmatika di kelas III sekolah dasar tekad mulia.

### 1. Analisis Aktivitas Guru dan siswa

Analisis data guru adalah cara yang digunakan dalam pengolahan data yang berhubungan erat dengan rumusan masalah yang telah diajukan dan dapat digunakan untuk menarik kesimpulan.

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Jumlah Skor}}{\text{Skor Max}} \times 100 \%$$

**Table 3.3 Kriteria Persentase Guru Dan Siswa**

Persentase	Kriteria
80- 100	Baik Sekali

70-79	Baik
60- 69	Cukup
50 kebawah	Kurang

*Sumber : Suharsimi Arikunto, 2016:245)*

## 2. Persentase tes siswa

Data tes siswa diperoleh dari hasil observasi Tingginya skor yang diperoleh dan diklasifikasikan menjadi 4 kriteria yaitu baik sekali, baik, cukup dan kurang.

Persentase skor tingkat aktivitas siswa yang diperoleh dihitung dengan:

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Jumlah Skor}}{\text{Skor Max}} \times 100 \%$$

**Tabel 3.4 Kriteria Persentase Skor Siklus I**

Persentase	Kriteria
70 – 100	Tuntas
60 - 69	Tidak Tuntas

Sumber : Ariani dan Faizin (2021:36)

### 3.5.1 Rumus Klasikal

Rumus klasikal digunakan untuk mengukur rata-rata kreativitas seluruh siswa dalam kelas sebagai kelompok. Rumus ini menghitung tingkat pencapaian atau rata-rata skor kreatif siswa setelah penerapan media *class market* dalam mata Pelajaran matematika.

$$\text{Indeks kreatif kelas} = \frac{\sum(\text{Skor Kreatif Siswa})}{\text{Jumlah siswa}}$$

#### Penjelasan:

- $\sum$ (Skor Kreatif Siswa adalah jumlah total skor kreatif yang diberikan kepada seluruh siswa.
- Jumlah Siswa adalah total jumlah siswa yang terlibat dalam penelitian.
- Indeks ini digunakan untuk mengukur seberapa besar dampak penerapan nilai Pancasila dalam meningkatkan kreatif siswa secara keseluruhan dalam satu kelas.

### 3.5.2 Rumus Individu

Rumus individu digunakan untuk mengukur perubahan kreatif pada masing-masing siswa secara individu. Rumus ini berguna untuk melihat seberapa besar kemajuan kreativitas setiap siswa berdasarkan kriteria yang telah ditentukan.

$$\text{Skor Kreatif Individu} = \frac{\text{Jumlah Skor Penilaian Kreatif}}{\text{Jumlah kriteria penilaian}}$$

**Penjelasan:**

- **Jumlah Skor Penilaian Kreatif** adalah skor yang diperoleh siswa dalam berbagai kriteria penilaian kreatif (misalnya kemampuan berpikir inovatif, berkolaborasi, dan menyelesaikan masalah).
- **Jumlah Kriteria Penilaian** adalah jumlah total kriteria yang digunakan untuk menilai kreatif siswa.

## **BAB IV**

### **HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

#### **4.1 Hasil Penelitian**

Penelitian ini menggunakan pendekatan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam dua siklus. Masing-masing siklus terdiri atas satu pertemuan pembelajaran dengan alokasi waktu 2 x 35 menit. Subjek penelitian adalah siswa kelas III SD Tekad Mulia yang berjumlah 18 orang, terdiri dari 11 siswa laki-laki dan 7 siswa perempuan. Pelaksanaan pembelajaran pada setiap siklus disesuaikan dengan Modul Ajar mata pelajaran Matematika yang berlaku.

##### **4.1.1 Kondisi Awal ( Pra Siklus )**

Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan di kelas III dengan jumlah siswa sebanyak SD Tekad Mulia 24 orang, terdiri dari 14 siswa laki-laki dan 10 siswa perempuan. Penelitian ini berfokus pada peningkatan pemahaman konsep penjumlahan melalui penggunaan media *Class Market* dalam pembelajaran Matematika. Sebelum tindakan diberikan, peneliti terlebih dahulu melakukan observasi awal dan tes awal (pretest) untuk mengetahui kondisi kemampuan siswa secara nyata.

Berdasarkan hasil pengamatan awal, proses pembelajaran Matematika di kelas masih cenderung menggunakan metode ceramah dan latihan soal dari buku paket. Siswa lebih banyak mendengarkan penjelasan guru tanpa terlibat aktif dalam kegiatan

belajar. Beberapa siswa terlihat kurang fokus, kurang berani bertanya, dan masih mengalami kesulitan ketika mengerjakan soal penjumlahan, terutama pada bentuk soal cerita dan penjumlahan dengan teknik menyimpan.

Hasil pretest menunjukkan bahwa sebagian besar siswa belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang telah ditetapkan sekolah. Nilai rata-rata kelas juga masih tergolong rendah. Hal ini menunjukkan bahwa pemahaman siswa terhadap konsep penjumlahan masih perlu ditingkatkan melalui pembelajaran yang lebih menarik dan bermakna. Berdasarkan permasalahan tersebut, peneliti menerapkan media *Class Market* sebagai alternatif pembelajaran yang bersifat konkret dan kontekstual. Dalam penelitian ini, Peneliti dan guru bekerja sama untuk menggunakan media *class market* untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa. Penelitian ini menggunakan model Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang terdiri dari empat tahapan, yaitu perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Keempat tahapan tersebut dilaksanakan secara sistematis dalam dua siklus guna melihat peningkatan proses dan hasil belajar siswa setelah penerapan media *Class Market*

#### **4.1.2 Hasil Siklus I**

##### **4.1.2.1 Perencanaan Siklus I**

Perencanaan tindakan siklus I dilakukan melalui kerja sama antara peneliti dan guru kelas III SD Tekad Mulia. Kerja sama ini dilakukan agar tindakan yang dirancang sesuai dengan kondisi nyata di kelas serta kebutuhan siswa dalam memahami materi penjumlahan. Dalam penelitian ini, peneliti dan guru berkerja

sama membantu mengamati jalannya proses pembelajaran.

Pada tahap perencanaan, peneliti dan guru bersama-sama menganalisis permasalahan yang ditemukan berdasarkan hasil observasi awal dan pretest. Dari hasil diskusi tersebut, disepakati bahwa diperlukan pembelajaran yang lebih konkret dan menarik melalui penggunaan media *Class Market* agar siswa lebih mudah memahami konsep penjumlahan.

Adapun bentuk kerja sama yang dilakukan peneliti dan guru pada tahap perencanaan :

Menganalisis materi penjumlahan yang akan diajarkan serta menyesuaikannya dengan penggunaan media *Class Market*.

1. Mendiskusikan langkah-langkah pembelajaran yang akan diterapkan di kelas.
2. Menentukan jadwal pelaksanaan siklus I sesuai dengan waktu pembelajaran Matematika.
3. Menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) secara bersama-sama.
4. Menyiapkan media, alat, dan bahan yang dibutuhkan dalam kegiatan simulasi jual beli.
5. Menyusun lembar observasi untuk mengamati aktivitas peneliti dan siswa selama proses pembelajaran.
6. Menyusun soal evaluasi (posttest siklus I) untuk mengukur peningkatan pemahaman konsep penjumlahan siswa

#### **4.1.2.2 Pelaksanaan Siklus I**

Pada siklus I, kegiatan pembelajaran dilaksanakan pada hari Senin, 25 Februari 2026, dengan melibatkan 18 siswa kelas III. Pembelajaran dilaksanakan selama dua jam pelajaran (2 x 35 menit). Materi yang diajarkan pada pertemuan ini adalah penjumlahan pada mata pelajaran Matematika dengan memanfaatkan media *Class Market* sebagai sarana pendukung pembelajaran.

Pada pertemuan tersebut, siswa mengikuti kegiatan pembelajaran yang dirancang dalam bentuk simulasi jual beli. Materi difokuskan pada pemahaman konsep penjumlahan melalui kegiatan menghitung total harga barang yang dibeli. Melalui kegiatan ini, siswa diharapkan dapat memahami konsep penjumlahan secara lebih konkret dan kontekstual.

##### **4.1.1.1.1 Kegiatan Pendahuluan**

Pada pertemuan pertama siklus I, guru mengawali pembelajaran dengan memberi salam kepada seluruh siswa dan mengajak mereka untuk . Setelah itu, guru memastikan kesiapan siswa dalam mengikuti pembelajaran serta melakukan pengecekan kehadiran.

Selanjutnya, guru menanyakan kondisi dan semangat belajar siswa untuk menciptakan suasana kelas yang lebih hangat dan kondusif. Guru kemudian menyampaikan materi yang akan dipelajari, yaitu penjumlahan pada mata pelajaran Matematika dengan menggunakan media *Class Market*. Selain itu, guru menjelaskan kompetensi dasar, indikator pencapaian, serta tujuan pembelajaran yang ingin dicapai pada pertemuan tersebut agar siswa memahami arah kegiatan belajar yang akan dilakukan.

#### 4.1.1.1.2 Kegiatan Inti

Pada kegiatan inti, guru memulai pembelajaran dengan memperlihatkan contoh gambar dan daftar harga barang yang akan digunakan dalam kegiatan *Class Market*. Guru menjelaskan terlebih dahulu konsep penjumlahan yang akan diterapkan dalam kegiatan jual beli, termasuk cara menjumlahkan dua atau lebih bilangan dengan teknik menyimpan. Untuk memperkuat pemahaman siswa, guru mendemonstrasikan contoh transaksi sederhana di depan kelas, seperti membeli dua barang dengan harga berbeda kemudian menghitung total pembayaran. Siswa diminta memperhatikan langkah-langkah perhitungan yang dicontohkan guru.

Selanjutnya, siswa dibagi menjadi 4 kelompok yang terdiri 4-5 orang. Setiap kelompok memperoleh uang mainan, kartu harga, serta lembar kerja peserta didik (LKPD) yang berisi soal-soal berbentuk cerita jual beli. Siswa bersama kelompoknya melakukan simulasi transaksi, kemudian menghitung jumlah keseluruhan harga barang yang dibeli sesuai dengan instruksi pada LKPD.

Selama kegiatan berlangsung, guru berkeliling untuk memantau aktivitas kelompok, memberikan arahan, serta membantu siswa yang masih mengalami kesulitan dalam melakukan penjumlahan. Siswa berdiskusi untuk menentukan jawaban yang benar dan menuliskan hasil perhitungan mereka pada lembar kerja.

Setelah waktu diskusi selesai, perwakilan dari masing-masing kelompok diminta untuk menyampaikan hasil pekerjaan mereka di depan kelas. Kelompok lain diminta untuk memperhatikan dan memberikan tanggapan apabila terdapat perbedaan jawaban. Guru memberikan apresiasi kepada siswa yang berani

mempresentasikan hasil diskusinya. Untuk menjaga semangat belajar siswa, guru menyisipkan kegiatan penyegaran singkat (*ice breaking*) sebelum melanjutkan pembahasan. Setelah itu, guru memberikan penegasan kembali terhadap langkah-langkah penyelesaian soal penjumlahan yang telah dipraktikkan melalui kegiatan *Class Market*, serta meluruskan kesalahan yang masih ditemukan. Melalui kegiatan ini, diharapkan siswa dapat memahami konsep penjumlahan secara lebih konkret dan mampu menerapkannya dalam situasi sehari-hari.

#### **4.1.1.1.3 Kegiatan Penutup**

Pada akhir pembelajaran, guru bersama siswa melakukan refleksi singkat terhadap kegiatan yang telah dilaksanakan. Guru mengajak siswa menyimpulkan materi tentang penjumlahan yang telah dipraktikkan melalui kegiatan *Class Market*, khususnya dalam menghitung total harga barang saat melakukan simulasi jual beli. Setelah itu, guru memberikan soal evaluasi untuk mengetahui tingkat pemahaman siswa terhadap materi yang telah dipelajari. Siswa mengerjakan soal tersebut secara mandiri sesuai dengan waktu yang telah ditentukan. Setelah seluruh siswa menyelesaikan tugasnya, guru menutup pembelajaran dengan memberikan arahan singkat dan mempersilakan siswa untuk beristirahat.

#### **4.1.3 Deskripsi Observasi dan Tes Siklus 1**

Pengamatan terhadap aktivitas dan pemahaman siswa dalam pembelajaran Matematika dilakukan selama pelaksanaan tindakan kelas pada siklus I. Observasi ini dilaksanakan sejak awal hingga akhir proses pembelajaran dengan menggunakan media *Class Market*. Peneliti melakukan pengamatan terhadap keterlibatan siswa selama kegiatan berlangsung berdasarkan indikator yang telah ditentukan. Pada siklus I, penilaian aktivitas dan pemahaman siswa dihitung

berdasarkan rata-rata persentase hasil observasi dari pertemuan yang telah dilaksanakan. Penilaian tersebut mencakup beberapa aspek, yaitu: kemampuan siswa dalam memahami penjelasan guru, kemampuan melakukan perhitungan penjumlahan dengan benar, keaktifan dalam berdiskusi kelompok, keberanian menyampaikan hasil pekerjaan, serta kemampuan menyimpulkan materi yang telah dipelajari.

Melalui kegiatan simulasi jual beli, siswa diamati dalam menghitung total harga barang, bekerja sama dengan kelompok, serta menyelesaikan soal yang terdapat pada lembar kerja. Selain itu, siswa juga dinilai dari kemampuan mereka dalam menjelaskan langkah-langkah perhitungan dan memberikan tanggapan terhadap jawaban kelompok lain.

Berdasarkan hasil observasi pada siklus I, terlihat bahwa sebagian siswa sudah mulai aktif dan mampu mengikuti kegiatan pembelajaran dengan cukup baik. Namun, masih terdapat beberapa siswa yang belum maksimal dalam melakukan perhitungan, terutama pada penjumlahan dengan teknik menyimpan. Secara keseluruhan, hasil observasi pada siklus I menunjukkan adanya perkembangan, meskipun masih diperlukan perbaikan pada siklus berikutnya. Berdasarkan pengamatan yang telah dilakukan, diperoleh hasil pemahaman siswa pada siklus I sebagai berikut.

#### **4.1.1.2 Hasil Observasi Kegiatan Guru Siklus I**

Berdasarkan hasil observasi pada kegiatan pembelajaran siklus pertama, hasilnya dapat diuraikan dalam Lembar Observasi Aktivitas Guru di bawah ini:

**Tabel 4.1 Hasil Observasi Kegiatan Guru**

No	Objek yang Diamati	4	3	2	1
1	Membuka pembelajaran dengan salam dan doa		✓		
2	Memberikan apersepsi yang sesuai dengan materi		✓		
3	Menyampaikan tujuan pembelajaran			✓	
4	Menjelaskan penggunaan media <i>Class Market</i>		✓		
5	Membimbing siswa dalam kegiatan jual beli		✓		
6	Mengelola kelas selama pembelajaran		✓		
7	Guru membagi siswa ke dalam kelompok secara teratur		✓		
8	Guru menggunakan media pembelajaran yang sesuai (gambar, LKPD)		✓		
9	Guru memberikan kesempatan peserta didik untuk bertanya			✓	
10	Guru membimbing peserta didik dalam kegiatan kelompok		✓		
11	Guru memberikan umpan balik yang konstruktif			✓	
12	Guru melaksanakan evaluasi pembelajaran dengan baik		✓		
13	Guru merangkum pembelajaran bersama peserta didik			✓	

Berikut skala penilaian yang digunakan dalam penelitian:

Skor	Kategori
4	Sangat Baik
3	Baik
2	Cukup
1	Kurang

Berdasarkan pada tabel di atas, jika di masukkan ke dalam rumus menghitung nilai rata-rata yaitu :

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Jumlah skor pencapaian}}{\text{Jumlah skor maksimal}} \times 100 \%$$

Berdasarkan rumus tersebut dapat di peroleh nilai pada lembar aktivitas observasi guru sebgaia berikut :

$$\text{Nilai} = \frac{35}{52} \times 100 \%$$

$$\text{Jumlah skor} = 67,3\%$$

Berdasarkan hasil perhitungan observasi aktivitas guru pada siklus I, diperoleh

persentase sebesar 67,3%. Jika mengacu pada kriteria penilaian yang telah ditetapkan, hasil tersebut termasuk dalam kategori “Baik”, namun belum mencapai kategori sangat baik. Hal ini menunjukkan bahwa pelaksanaan pembelajaran menggunakan media *Class Market* sudah berjalan cukup efektif, tetapi masih terdapat beberapa aspek yang perlu diperbaiki.

beberapa kekurangan yang terlihat selama proses berlangsung. Di antaranya, penyampaian tujuan pembelajaran belum sepenuhnya ditekankan secara jelas kepada siswa, persepsi belum maksimal dalam mengaitkan materi sebelumnya dengan materi yang dipelajari, serta pemberian penghargaan atau apresiasi kepada siswa masih kurang.

Selain itu, pengelolaan waktu selama kegiatan simulasi jual beli juga perlu ditingkatkan agar seluruh tahapan pembelajaran dapat terlaksana secara optimal. Instruksi dalam kegiatan kelompok perlu disampaikan lebih terstruktur agar kerja sama siswa berjalan lebih efektif. Berdasarkan hasil tersebut, perlu dilakukan perbaikan pada siklus II dengan memperhatikan kekurangan yang ditemukan pada siklus I. Diharapkan melalui perbaikan tersebut, proses pembelajaran dapat berjalan lebih maksimal dan pemahaman siswa terhadap konsep penjumlahan dapat meningkat sesuai dengan target yang telah ditetapkan.

#### **4.1.1.3 Hasil Observasi Kegiatan Siswa Siklus I**

Berdasarkan hasil observasi pada siklus I, diperoleh persentase sebesar 52,5% yang termasuk kategori kurang. Hal ini menunjukkan bahwa aktivitas siswa dalam pembelajaran belum optimal. Siswa masih kurang aktif dalam diskusi, belum berani menyampaikan pendapat, dan belum sepenuhnya memahami kegiatan

pembelajaran menggunakan media *Class Market*

**Tabel 4.2 Hasil Observasi kegiatan Siswa**

No	Nama Siswa	Orientasi Masalah				Pengorganisasian Siswa				Penyelidikan Kelompok				Pengembangan dan Penyajian Hasil				Analisis dan Evaluasi				Total Skor
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	
1	Kelompok 1		√				√					√			√				√			11
2	Kelompok 2		√				√				√					√				√		10
3	Kelompok 3			√				√				√				√				√		9
4	Kelompok 4		√					√				√			√					√		12
<b>RATA - RATA</b>																				<b>52,5 %</b>		

#### 4.1.3.2 Hasil Pretest Siklus 1

Setelah kegiatan pembelajaran pada siklus I selesai dilaksanakan, guru memberikan tes evaluasi kepada siswa. Tes ini dilakukan untuk mengetahui sejauh mana pemahaman siswa terhadap materi yang telah dipelajari selama proses pembelajaran. Hasil posttest pada siklus I dapat dilihat sebagai berikut.

**Tabel 4.3 Hasil Pretest Siklus 1**

No	Nama	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	Benar	Nilai
1	AN	1	1	1	0	1	0	1	0	1	1	7	70
2	AN	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	8	80
3	AZ	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	5	50
4	AA	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	8	80
5	AK	1	1	1	0	1	1	0	0	1	1	7	70
6	FM	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	5	50
7	FZ	1	1	1	1	0	0	1	1	0	1	7	70
8	IS	1	1	0	0	1	0	1	1	1	1	7	70
9	IM	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	8	80
10	KA	1	1	0	0	1	1	0	1	1	1	7	70
11	MR	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	8	80
12	NS	1	1	0	1	0	1	0	1	0	1	7	70
13	PE	1	1	1	0	0	0	1	0	1	1	6	60
14	PN	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	5	50
15	RP	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	8	80
16	RB	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	8	80
17	SA	1	0	1	1	0	1	1	0	0	1	6	60
18	TA	1	1	1	0	1	0	0	1	1	0	6	60
<b>Jumlah</b>												<b>1.240</b>	
<b>Tuntas KKM ( 75)</b>												<b>6 siswa</b>	
<b>Rata- Rata ( %)</b>												<b>68,9%</b>	

Berdasarkan tabel tersebut, dapat diketahui bahwa hasil posttest siswa pada materi pembelajaran penjumlahan menunjukkan jumlah keseluruhan nilai yang diperoleh siswa adalah 1.240 dengan nilai rata-rata kelas sebesar 68,9%. Dari 18 siswa yang mengikuti pembelajaran, terdapat 6 siswa yang telah mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yaitu 75, sedangkan 10 siswa lainnya masih belum mencapai KKM yang telah ditetapkan. Hasil tersebut menunjukkan bahwa tingkat ketuntasan belajar siswa masih belum optimal, sehingga masih diperlukan perbaikan dalam proses pembelajaran pada siklus berikutnya agar kemampuan berpikir kritis siswa dapat meningkat dan lebih banyak siswa yang mencapai standar ketuntasan yang diharapkan.

#### **4.1.3.3 Refleksi Siklus I**

Hasil observasi, dapat disimpulkan bahwa terdapat banyak kekurangan dalam pelaksanaan siklus tersebut, sehingga hasil yang didapatkan belum sesuai dengan kriteria yang di harapkan . Selanjutnya , hasil dari posttest kemampuan berpikir kritis pada siswa juga belum memenuhi presentase yang di harapkan . Maka dari itu, siklus II memerlukan perbaikan. Secara keseluruhan, proses pembelajaran hampir dilaksanakan dengan baik. Untuk memperbaiki hal ini, peneliti dan guru membicarakan rencana tindakan untuk memperbaiki kesalahan yang terlihat pada siklus I yang akan diperbaiki pada siklus II. hasil observasi, dapat disimpulkan bahwa terdapat banyak kekurangan dalam pelaksanaan siklus tersebut, sehingga hasil yang didapatkan belum sesuai dengan kriteria yang di harapkan . Selanjutnya, hasil dari posttest kemampuan berpikir kritis pada siswa juga belum memenuhi presentase yang di harapkan . Maka dari itu, siklus II memerlukan

perbaikan. Secara keseluruhan, Untuk memperbaiki hal ini, peneliti dan guru membicarakan rencana tindakan untuk memperbaiki kesalahan yang terlihat pada siklus I yang akan diperbaiki pada siklus II.

Berdasarkan hasil observasi dan tes pada siklus I, masih ditemukan beberapa permasalahan yang perlu diperbaiki pada pelaksanaan pembelajaran berikutnya, yaitu sebagai berikut:

1. Guru belum sepenuhnya optimal dalam membimbing siswa selama kegiatan pembelajaran berlangsung, terutama saat kegiatan diskusi kelompok dan presentasi hasil kerja siswa di depan kelas. Selain itu, pertanyaan yang diberikan guru masih belum cukup mendorong siswa untuk berpikir lebih mendalam terhadap materi yang dipelajari.
- 2) Keaktifan siswa dalam kegiatan diskusi kelompok masih tergolong rendah. Beberapa siswa terlihat kurang berpartisipasi dan cenderung bergantung pada teman yang lebih aktif dalam kelompoknya.
- 3) Hasil belajar siswa pada siklus I juga belum mencapai target ketuntasan yang telah ditetapkan. Masih terdapat beberapa siswa yang mengalami kesulitan dalam memahami materi penjumlahan sehingga nilai yang diperoleh belum memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM).
- 4) Beberapa kelemahan juga terlihat pada kemampuan siswa selama proses pembelajaran, antara lain:

1. Kemampuan memberikan penjelasan sederhana, seperti mengajukan pertanyaan. Pada aspek ini, masih banyak siswa yang belum berani bertanya kepada guru maupun kepada teman yang sedang mempresentasikan hasil diskusi. Hal ini terjadi karena sebagian siswa masih merasa kurang percaya diri untuk menyampaikan pertanyaan di depan kelas. Selain itu, beberapa siswa juga masih ragu untuk menanyakan materi yang belum mereka pahami sehingga interaksi dalam pembelajaran belum berjalan secara maksimal.
2. Kemampuan menganalisis permasalahan. Pada indikator ini, sebagian siswa masih mengalami kesulitan dalam memahami soal yang diberikan oleh guru. Beberapa siswa belum mampu menentukan langkah-langkah penyelesaian soal penjumlahan dengan tepat. Hal tersebut terlihat ketika siswa langsung menuliskan jawaban tanpa melakukan proses perhitungan secara teliti, sehingga jawaban yang dihasilkan masih banyak yang kurang tepat.
3. Kemampuan memberikan penjelasan lebih lanjut terhadap materi yang dipelajari. Dalam proses pembelajaran, masih terdapat siswa yang belum mampu menjawab pertanyaan guru dengan baik dan benar. Selain itu, beberapa siswa juga kurang fokus ketika kegiatan pembelajaran

berlangsung, seperti berbicara dengan teman sebangku atau tidak memperhatikan penjelasan guru. Hal ini menyebabkan pemahaman siswa terhadap materi penjumlahan belum sepenuhnya berkembang secara optimal.

4. Kemampuan mengevaluasi permasalahan. Pada indikator ini terlihat bahwa sebagian siswa masih mengalami kesulitan dalam menilai atau memahami permasalahan yang diberikan. Beberapa siswa masih kurang teliti dalam memeriksa kembali hasil pekerjaan mereka sehingga masih ditemukan kesalahan dalam proses perhitungan maupun dalam menentukan jawaban yang tepat.
5. Kemampuan menarik kesimpulan. Pada tahap ini, siswa masih belum terbiasa untuk merangkum atau menyimpulkan materi yang telah dipelajari di akhir pembelajaran. Hal ini terlihat dari jawaban siswa yang masih belum mampu menuliskan kesimpulan secara jelas dan sesuai dengan konsep penjumlahan yang telah dipelajari. Oleh karena itu, siswa masih perlu dibimbing agar mampu memahami inti materi serta menyampaikan kesimpulan dengan lebih tepat.

Rencana yang akan digunakan untuk memperbaiki hasil refleksi siklus I pada siklus II adalah sebagai berikut:

Untuk memperbaiki kekurangan yang ditemukan pada pelaksanaan

siklus I, maka pada siklus II akan dilakukan beberapa perbaikan dalam proses pembelajaran. Guru akan menyiapkan pertanyaan yang bersifat terbuka agar dapat mendorong siswa untuk berpikir lebih aktif serta berani mengemukakan pendapat. Selama kegiatan pembelajaran berlangsung, guru juga akan lebih aktif berkeliling ke setiap kelompok untuk memberikan arahan, membimbing siswa dalam menyelesaikan tugas, serta memastikan setiap anggota kelompok terlibat dalam kegiatan belajar.

Selain itu, guru akan membagi peran dalam setiap kelompok, seperti ketua kelompok, pencatat, dan penyaji, sehingga setiap siswa memiliki tanggung jawab masing-masing dalam kegiatan pembelajaran. Guru juga akan memberikan motivasi dan apresiasi kepada siswa yang aktif berpartisipasi agar siswa lebih percaya diri dalam menyampaikan pendapat maupun hasil diskusi kelompok. Di akhir pembelajaran, guru akan memberikan kesempatan kepada siswa untuk merefleksikan hasil belajar mereka agar siswa dapat memahami materi yang telah dipelajari dengan lebih baik.

Perbaikan juga dilakukan pada beberapa indikator kemampuan siswa selama proses pembelajaran, yaitu sebagai berikut:

- 1. Kemampuan memberikan penjelasan sederhana (bertanya)**

Pada indikator ini, guru akan mendorong siswa agar lebih berani mengajukan pertanyaan selama proses pembelajaran. Guru akan menampilkan gambar atau contoh situasi jual beli yang

berkaitan dengan kegiatan *Class Market*, kemudian meminta siswa untuk mengamati dan mengajukan pertanyaan terkait gambar tersebut. Dengan cara ini, diharapkan siswa menjadi lebih terbiasa bertanya dan aktif dalam proses pembelajaran.

## 2. **Kemampuan menganalisis permasalahan**

Pada indikator ini, guru akan membantu siswa dalam memahami dan menganalisis soal penjumlahan yang berkaitan dengan kegiatan jual beli. Guru akan memberikan contoh soal yang lebih sederhana serta menjelaskan langkah-langkah penyelesaian secara bertahap. Selanjutnya, siswa diminta untuk menganalisis soal yang diberikan melalui kegiatan diskusi kelompok sehingga mereka dapat memahami cara menentukan jawaban dengan lebih tepat.

## 3. **Kemampuan memberikan penjelasan lebih lanjut**

Untuk meningkatkan kemampuan ini, guru akan memberikan kesempatan kepada siswa untuk menjelaskan hasil perhitungan mereka di depan kelas. Guru juga akan memberikan pertanyaan kepada siswa terkait proses penjumlahan yang telah dilakukan sehingga siswa dapat menjelaskan langkah-langkah penyelesaian secara lebih jelas. Melalui kegiatan ini diharapkan siswa dapat lebih aktif dalam menyampaikan pendapat dan menjelaskan hasil pekerjaannya.

## 4. **Kemampuan mengevaluasi permasalahan**

Pada indikator ini, guru akan melatih siswa untuk memeriksa kembali hasil perhitungan yang telah mereka kerjakan. Guru akan memberikan beberapa contoh soal dan meminta siswa menentukan apakah jawaban yang diberikan sudah benar atau masih terdapat kesalahan. Dengan cara ini, siswa diharapkan mampu menilai dan memperbaiki hasil pekerjaannya secara mandiri.

#### **5. Kemampuan menarik kesimpulan**

Pada akhir pembelajaran, guru akan mengajak siswa untuk bersama-sama menyimpulkan materi yang telah dipelajari mengenai penjumlahan melalui kegiatan *Class Market*. Guru juga akan memberikan kesempatan kepada beberapa siswa untuk menyampaikan kesimpulan mereka di depan kelas. Selain itu, guru akan memberikan penghargaan kepada siswa yang aktif berpartisipasi agar siswa lebih termotivasi dalam mengikuti pembelajaran.

Dengan adanya berbagai perbaikan tersebut, diharapkan proses pembelajaran pada siklus II dapat berjalan lebih efektif sehingga pemahaman siswa terhadap materi penjumlahan dapat meningkat dan hasil belajar siswa menjadi lebih baik.

#### **4.1.3 Hasil Siklus II**

##### **1. Perencanaan Siklus II**

Tahap perencanaan tindakan pada siklus II diawali dengan diskusi antara peneliti dan guru kelas untuk membahas hasil refleksi yang diperoleh pada pelaksanaan siklus I. Melalui diskusi tersebut, peneliti dan guru bekerja sama

merancang perbaikan pembelajaran agar kekurangan yang ditemukan pada siklus sebelumnya dapat diperbaiki pada siklus II. Pada tahap ini juga disusun kembali perangkat pembelajaran yang akan digunakan dalam kegiatan pembelajaran Matematika pada materi penjumlahan dengan menggunakan media *Class Market*. Dalam tahap ini, peneliti bersama guru kelas menelaah kembali modul ajar dan lembar kerja peserta didik (LKPD) yang akan digunakan dalam proses pembelajaran, serta mendiskusikan materi penjumlahan yang akan diajarkan agar pembelajaran dapat berlangsung secara lebih efektif. Selanjutnya, peneliti dan guru menentukan jadwal pelaksanaan tindakan pada siklus II serta melakukan perbaikan terhadap modul ajar dengan menyesuaikan kegiatan pembelajaran menggunakan media *Class Market*.

Peneliti juga berdiskusi dengan guru mengenai media, alat, dan bahan yang diperlukan dalam pembelajaran, seperti uang mainan, kartu harga barang, serta perlengkapan yang mendukung kegiatan simulasi jual beli. Selain itu, peneliti menyiapkan kartu identitas atau tanda pengenal bagi siswa yang akan digunakan selama kegiatan *Class Market*, menyusun lembar observasi untuk mengamati aktivitas guru dan siswa selama proses pembelajaran berlangsung, serta membuat instrumen tes evaluasi untuk mengetahui peningkatan kemampuan siswa setelah pelaksanaan tindakan pada siklus II. Melalui berbagai persiapan tersebut diharapkan proses pembelajaran pada siklus II dapat berjalan lebih optimal dan mampu meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi penjumlahan.

## **2. Pelaksanaan Tindakan Siklus II**

Pada siklus II yang dilaksanakan pada hari kamis , 26 febuari 2026, penelitian

tindakan kelas dilaksanakan selama dua jam pelajaran ( $2 \times 35$  menit) dengan jumlah peserta sebanyak 18 siswa. Pembelajaran dilaksanakan pada mata pelajaran Matematika dengan materi penjumlahan melalui penggunaan media *Class Market*. Kegiatan pembelajaran pada siklus II ini bertujuan untuk memperbaiki kekurangan yang ditemukan pada siklus I serta meningkatkan pemahaman siswa terhadap konsep penjumlahan melalui kegiatan yang lebih aktif dan kontekstual. Melalui media *Class Market*, siswa diajak untuk melakukan simulasi kegiatan jual beli sederhana sehingga mereka dapat memahami konsep penjumlahan secara lebih nyata dan mudah dipahami.

### **1.Kegiatan Pendahuluan**

Pembelajaran diawali dengan guru memberi salam kepada seluruh siswa dan mengajak mereka untuk berdoa sesuai dengan agama dan kepercayaan masing-masing. Setelah itu guru mengecek kehadiran siswa serta memastikan kesiapan siswa dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Untuk menumbuhkan semangat belajar siswa, guru memberikan motivasi serta mengajak siswa melakukan tepuk semangat agar suasana kelas menjadi lebih kondusif dan menyenangkan. Selanjutnya guru menanyakan kondisi siswa serta melakukan apersepsi dengan mengaitkan materi yang akan dipelajari dengan pengalaman sehari-hari siswa, misalnya kegiatan membeli makanan di kantin atau membeli barang di toko. Guru kemudian menyampaikan bahwa pada pertemuan tersebut siswa akan mempelajari materi penjumlahan melalui kegiatan *Class Market*. Guru juga menjelaskan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai serta memberikan gambaran mengenai kegiatan yang akan dilakukan selama proses pembelajaran

berlangsung.

### **Kegiatan Inti**

Pada kegiatan inti, guru memulai pembelajaran dengan memberikan pertanyaan pemantik kepada siswa yang berkaitan dengan kegiatan jual beli, misalnya bagaimana cara menghitung jumlah uang yang harus dibayar ketika membeli beberapa barang sekaligus. Pertanyaan tersebut bertujuan untuk merangsang siswa berpikir serta mengaitkan konsep penjumlahan dengan situasi yang sering mereka temui dalam kehidupan sehari-hari.

Selanjutnya guru menjelaskan kembali secara singkat konsep penjumlahan serta memberikan beberapa contoh soal sederhana yang berkaitan dengan kegiatan transaksi jual beli. Guru juga memperlihatkan media *Class Market* yang akan digunakan dalam kegiatan pembelajaran. Media tersebut berupa perlengkapan simulasi jual beli seperti uang mainan, kartu harga barang, serta berbagai jenis gambar barang yang akan digunakan dalam kegiatan belajar. Setelah itu guru membagi siswa ke dalam beberapa kelompok belajar. Setiap kelompok terdiri dari beberapa siswa agar mereka dapat bekerja sama dalam menyelesaikan tugas yang diberikan. Guru kemudian membagikan lembar kerja peserta didik (LKPD) kepada setiap kelompok sebagai panduan dalam kegiatan pembelajaran.

Dalam kegiatan tersebut siswa melakukan simulasi kegiatan jual beli melalui media *Class Market*. Siswa berperan sebagai penjual dan pembeli yang melakukan transaksi sederhana. Melalui kegiatan tersebut siswa diminta untuk menghitung jumlah harga barang yang dibeli dengan menggunakan operasi penjumlahan. Siswa bekerja sama dengan anggota kelompoknya untuk

menyelesaikan tugas yang terdapat pada LKPD serta mencatat hasil perhitungan yang diperoleh. Selama kegiatan berlangsung, guru berkeliling untuk mengamati aktivitas siswa serta memberikan bimbingan kepada siswa yang mengalami kesulitan dalam melakukan perhitungan. Guru juga memberikan arahan agar setiap anggota kelompok dapat berpartisipasi aktif dalam kegiatan diskusi. Setelah kegiatan kelompok selesai, guru meminta beberapa kelompok untuk mempresentasikan hasil pekerjaan mereka di depan kelas. Kelompok lain diminta untuk memperhatikan serta memberikan tanggapan terhadap hasil yang dipresentasikan. Melalui kegiatan ini diharapkan siswa dapat saling bertukar pendapat serta belajar dari hasil pekerjaan kelompok lain. Guru kemudian memberikan penguatan terhadap jawaban yang benar serta memberikan penjelasan tambahan apabila masih terdapat kesalahan dalam perhitungan yang dilakukan oleh siswa. Untuk menjaga konsentrasi dan semangat belajar siswa, guru juga memberikan kegiatan *ice breaking* singkat sebelum melanjutkan kegiatan pembelajaran berikutnya.

### **Kegiatan Penutup**

Pada kegiatan penutup, guru bersama siswa melakukan refleksi terhadap kegiatan pembelajaran yang telah dilaksanakan. Guru membimbing siswa untuk menyimpulkan materi yang telah dipelajari mengenai konsep penjumlahan melalui kegiatan *Class Market*. Selanjutnya guru memberikan soal evaluasi kepada siswa untuk mengetahui sejauh mana pemahaman siswa terhadap materi yang telah dipelajari pada siklus II.

Setelah kegiatan evaluasi selesai, guru memberikan motivasi kepada siswa agar

tetap semangat dalam belajar serta mengingatkan pentingnya memahami konsep penjumlahan dalam kehidupan sehari-hari. Kegiatan pembelajaran kemudian diakhiri dengan doa bersama sebelum siswa meninggalkan kelas.

### **1. Deskripsi Observasi dan Tes Siklus II**

Pengamatan atau observasi terhadap kemampuan siswa pada mata pelajaran Matematika dilakukan selama pelaksanaan penelitian tindakan kelas berlangsung. Observasi ini dilaksanakan dari awal hingga akhir proses pembelajaran pada siklus II dengan menggunakan media pembelajaran *Class Market* pada materi penjumlahan. Kegiatan ini bertujuan untuk mengetahui perkembangan pemahaman siswa serta keterlibatan siswa selama proses pembelajaran berlangsung.

Pada siklus II, tingkat ketercapaian kemampuan siswa dihitung berdasarkan rata-rata persentase hasil observasi dan tes yang diberikan kepada siswa. Pengamatan dilakukan terhadap aktivitas siswa ketika mengikuti kegiatan pembelajaran, khususnya saat melakukan simulasi jual beli melalui media *Class Market*. Melalui kegiatan tersebut siswa diharapkan mampu memahami konsep penjumlahan dengan lebih mudah karena pembelajaran dikaitkan dengan situasi yang dekat dengan kehidupan sehari-hari. Selain kegiatan observasi, pada akhir pembelajaran siklus II juga diberikan tes untuk mengetahui tingkat pemahaman siswa terhadap materi penjumlahan yang telah dipelajari. Hasil observasi dan tes pada siklus II kemudian dianalisis untuk melihat peningkatan kemampuan siswa setelah diterapkannya media *Class Market* dalam pembelajaran.

a. **Hasil Observasi Kegiatan Guru siklus II**

Berdasarkan hasil observasi pada kegiatan pembelajaran siklus pertama, hasilnya dapat diuraikan dalam Lembar Observasi Aktivitas Guru di bawah ini:

**Tabel 4.4 Hasil Observasi kegiatan Guru**

No	Objek yang Diamati	4	3	2	1
1	Membuka pembelajaran dengan salam dan doa	✓			
2	Memberikan apersepsi yang sesuai dengan materi	✓			
3	Menyampaikan tujuan pembelajaran				
4	Menjelaskan penggunaan media <i>Class Market</i>		✓		
5	Membimbing siswa dalam kegiatan jual beli		✓		
6	Mengelola kelas selama pembelajaran		✓		
7	Guru membagi siswa ke dalam kelompok secara teratur	✓			
8	Guru menggunakan media pembelajaran yang sesuai (gambar, LKPD)		✓		
9	Guru memberikan kesempatan peserta didik untuk bertanya		✓		
10	Guru membimbing peserta didik dalam kegiatan kelompok	✓			
11	Guru memberikan umpan balik yang konstruktif			✓	
12	Guru melaksanakan evaluasi pembelajaran dengan baik		✓		
13	Guru merangkum pembelajaran bersama peserta didik		✓		

Berdasarkan pada tabel di atas, jika di masukkan kedalam rumus menghitung nilai rata-rata yaitu :

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Jumlah skor pencapaian}}{\text{Jumlah skor maksimal}} \times 100 \%$$

Berdasarkan rumus tersebut dapat di peroleh nilai pada lembar aktivitas observasi guru sebgiaia berikut :

$$\text{Nilai} = \frac{48}{39} \times 100\%$$

Jumlah skor = 81% Hasil persentase penilaian observasi aktivitas guru pada siklus II memperoleh nilai sebesar 81% Berdasarkan kriteria penilaian aktivitas guru dan siswa, hasil tersebut termasuk dalam kategori “Sangat Baik”. Hal ini terlihat dari skor yang diperoleh guru pada setiap komponen penilaian dalam pelaksanaan proses pembelajaran. Dengan perolehan nilai 81% yang telah melampaui batas ketuntasan yang ditetapkan yaitu 75%, maka pelaksanaan kegiatan pembelajaran dapat dikatakan berjalan dengan sangat baik karena sebagian besar aspek pembelajaran telah terlaksana secara optimal.

### Hasil Observasi Siswa Siklus II

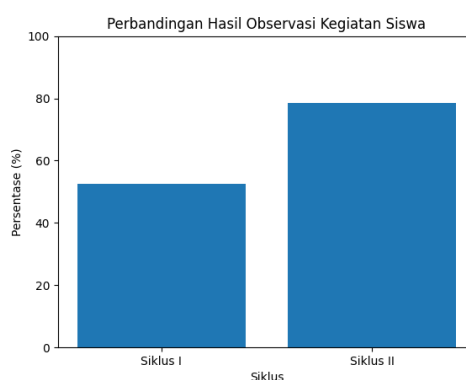
**Tabel 4.5 Hasil Observasi Kegiatan Siswa**

No	Nama Siswa	Orientasi Masalah				Pengorganisasian Siswa				Penyelidikan Kelompok				Pengembangan dan Penyajian Hasil				Analisis dan Evaluasi				Total Skor
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	
1	Kelompok 1		√					√				√			√						√	18
2	Kelompok 2		√					√				√			√						√	17
3	Kelompok 3		√					√				√				√					√	19
4	Kelompok 4			√				√				√				√					√	20
<b>RATA - RATA</b>																					<b>92,5%</b>	

Berdasarkan Tabel 4.5 di atas, hasil observasi aktivitas siswa pada siklus II menunjukkan adanya peningkatan yang sangat baik dalam proses pembelajaran. Dari jumlah 18 siswa

yang mengikuti pembelajaran dengan menggunakan media *Class Market* pada materi penjumlahan, diperoleh persentase keterlibatan siswa sebesar 92,5%. Hasil tersebut menunjukkan bahwa aktivitas siswa selama pembelajaran berlangsung berada pada kategori sangat baik.

**Gambar 4.1** hasil observasi kegiatan siswa



Pelaksanaan pembelajaran pada siklus II dengan menggunakan media *Class Market* mampu membuat siswa lebih aktif dan terlibat dalam kegiatan belajar. Melalui kegiatan simulasi jual beli yang dilakukan selama pembelajaran, siswa menjadi lebih mudah memahami konsep penjumlahan serta lebih antusias dalam mengikuti setiap tahap kegiatan pembelajaran. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media *Class Market* dapat membantu meningkatkan keaktifan serta pemahaman siswa dalam proses pembelajaran matematika di kelas.

#### **b. Hasil *Posttest* Siklus II**

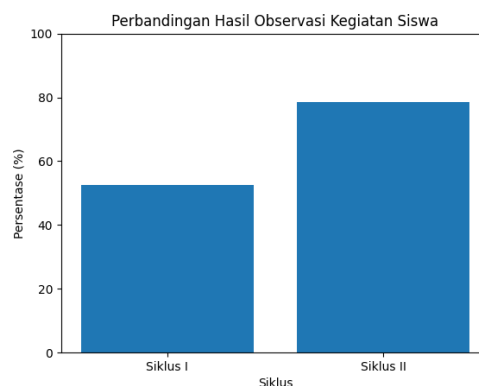
Pada siklus II, pertemuan ini memiliki soal evaluasi yang diberikan oleh guru untuk mengukur kemampuan berpikir kritis siswa dalam mata pelajaran IPAS yang dilakukan pada akhir pertemuan ini. Hasil *posttest* siklus II pertemuan menunjukkan hasil berikut:

Tabel 4.6 Hasil *Posttest* Siklus II

No	Nama	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	Benar	Nilai
1	AN	1	1	1	0	1	0	1	0	1	0	9	90
2	AN	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	8	80
3	AZ	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	7	70
4	AA	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	9	90
5	AK	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	8	80
6	FM	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	8	80
7	FZ	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	8	80
8	IS	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	80	80
9	IM	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	9	90
10	KA	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	8	80
11	MR	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	8	80
12	NS	1	1	0	1	0	1	0	1	0	1	7	70
13	PE	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	6	60
14	PN	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	9	90
15	RP	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	8	80
16	RB	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	8	80
17	SA	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	9	90
18	TA	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	9	90
<b>Jumlah</b>												<b>1.450</b>	
<b>Tuntas KKM ( 75)</b>												<b>15 siswa</b>	
<b>Rata- Rata ( %)</b>												<b>83,3%</b>	

Berdasarkan tabel tersebut, dapat diketahui bahwa hasil *posttest* pada siklus II menunjukkan peningkatan hasil belajar siswa pada materi penjumlahan melalui penggunaan media *Class Market*. Jumlah keseluruhan nilai siswa adalah 1.450 dengan rata-rata kelas sebesar 83,3% Dari 18 siswa, terdapat 15 siswa yang telah mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yaitu 75, sedangkan 3 siswa lainnya belum mencapai KKM.

Hasil tersebut menunjukkan bahwa pembelajaran menggunakan media *Class Market* mampu membantu meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi penjumlahan. Nilai tertinggi yang diperoleh siswa pada *posttest* siklus II adalah 100, sedangkan nilai terendah adalah 60. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar siswa pada siklus II mengalami peningkatan dibandingkan.



**Gambar 4.2** hasil Kegiatan siswa

#### **a. Refleksi Siklus II**

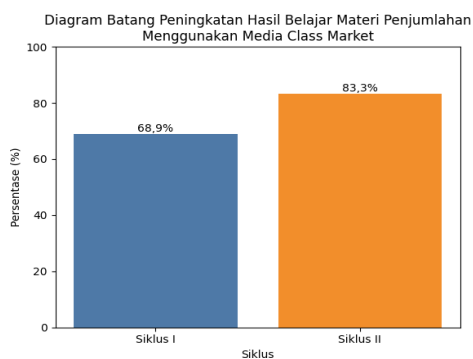
Berdasarkan hasil observasi kegiatan pembelajaran dan tes yang diberikan pada siklus II, terlihat adanya peningkatan hasil belajar siswa. Secara umum, pemahaman siswa terhadap materi penjumlahan melalui penggunaan media *Class Market* menunjukkan perkembangan yang baik. Guru telah melaksanakan proses pembelajaran sesuai dengan modul ajar yang telah dirancang sehingga kegiatan belajar berlangsung lebih terarah dan melibatkan siswa secara aktif.

Secara keseluruhan, hasil pada siklus II menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar siswa. Hal ini terlihat dari persentase aktivitas siswa serta nilai posttest yang diperoleh setelah proses pembelajaran berlangsung. Hasil observasi dan tes pada siklus II juga telah memenuhi indikator keberhasilan yang telah ditetapkan. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media *Class Market* mampu membantu meningkatkan pemahaman siswa pada materi penjumlahan, sehingga penelitian tindakan kelas ini cukup dilakukan sampai pada siklus II.

#### **4.1.4 Perbandingan Hasil Tindakan Antara Siklus**

Peningkatan hasil belajar siswa pada materi penjumlahan terlihat pada setiap pertemuan di siklus I dan siklus II. Hal ini dapat diketahui dari hasil tes tertulis serta

observasi selama proses pembelajaran menggunakan media *Class Market*. Perkembangan hasil belajar siswa pada setiap pertemuan dapat dilihat pada grafik berikut.



**Gambar 4.3 hasil penggunaan media *Class Market***

Berdasarkan grafik tersebut dapat diketahui perbandingan persentase hasil belajar siswa pada siklus I dan siklus II. Pada siklus I, persentase ketuntasan belajar siswa mencapai 68,9% , sedangkan pada siklus II mengalami peningkatan menjadi 83,3% . Peningkatan tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media *Class Market* dalam pembelajaran materi penjumlahan mampu membantu siswa memahami materi dengan lebih baik.

Selain itu, berdasarkan hasil pretest dan posttest yang telah dilakukan, terlihat adanya peningkatan hasil belajar siswa setelah diterapkannya pembelajaran menggunakan media *Class Market*. Hal ini menunjukkan bahwa penerapan media tersebut dapat memberikan dampak positif terhadap pemahaman dan hasil belajar siswa pada materi penjumlahan.

### c. **Pembahasan**

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang telah dilaksanakan, diketahui bahwa penggunaan media pembelajaran *Class Market* dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa. Peningkatan tersebut dapat dilihat dari perbandingan hasil observasi kegiatan pembelajaran serta hasil tes pada setiap siklus yang dilakukan dalam penelitian ini. Penggunaan media *Class Market* terbukti dapat meningkatkan keaktifan dan pemahaman siswa dalam pembelajaran matematika, khususnya pada materi aritmatika. Hal ini terlihat dari peningkatan hasil observasi kegiatan siswa dari 52,5% pada siklus I menjadi 92,5% pada siklus II. Pada siklus I, pembelajaran masih belum optimal karena siswa kurang aktif dan belum terbiasa dengan penggunaan media. Setelah dilakukan perbaikan pada siklus II, pembelajaran menjadi lebih terarah sehingga siswa lebih antusias dan terlibat aktif dalam kegiatan belajar.

#### 4.2.1 **Peningkatan Hasil Belajar Siswa Menggunakan Media *Class Market***

Penggunaan media pembelajaran *Class Market* dalam proses pembelajaran di kelas III Sekolah Dasar Tekad Mulia merupakan salah satu cara yang efektif untuk meningkatkan pemahaman siswa. Media ini menghadirkan kegiatan pembelajaran yang bersifat nyata dan kontekstual, sehingga siswa dapat belajar melalui pengalaman langsung, seperti aktivitas jual beli yang dekat dengan kehidupan sehari-hari. Dengan demikian, siswa tidak hanya menerima materi secara teori, tetapi juga mempraktikkannya secara langsung, sehingga lebih mudah memahami konsep yang diajarkan.

Selain itu, media Class Market juga mampu meningkatkan keaktifan dan minat belajar siswa. Siswa menjadi lebih antusias mengikuti pembelajaran karena suasana belajar terasa menyenangkan dan tidak monoton. Interaksi antar siswa juga meningkat, sehingga pembelajaran menjadi lebih hidup dan kolaboratif. Dengan keterlibatan aktif tersebut, pemahaman siswa terhadap materi akan lebih mendalam. Oleh karena itu, penggunaan media *Class Market* sangat tepat diterapkan dalam pembelajaran di kelas III Sekolah Dasar Tekad Mulia, karena dapat membantu siswa memahami materi dengan lebih baik, meningkatkan keaktifan belajar, serta menciptakan suasana pembelajaran yang menarik dan bermakna.

Berikut pendapat temuan penelitian sebelumnya yang membahas media *class market*: Menurut Setiawan, Tahun 2023 Penggunaan media pembelajaran berbasis permainan dapat meningkatkan pemahaman siswa karena mampu menciptakan suasana belajar yang interaktif dan menyenangkan. Dalam penelitiannya dijelaskan bahwa keterlibatan aktif siswa melalui media permainan membuat siswa lebih mudah memahami konsep, khususnya pada materi aritmatika.

Menurut Lubis, dkk., Tahun 2025 Media pembelajaran memiliki peran penting dalam membantu siswa memahami materi pelajaran. Media dapat memperjelas konsep yang abstrak menjadi lebih konkret serta meningkatkan keaktifan siswa dalam proses pembelajaran, sehingga berdampak pada peningkatan hasil belajar.

Menurut Angelica, dkk., Tahun 2021 media pembelajaran berbasis permainan

kontekstual terbukti efektif dalam meningkatkan pemahaman konsep matematis siswa. Hal ini dikarenakan siswa dapat mengaitkan materi pembelajaran dengan situasi kehidupan nyata, sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna.

Menurut Uswa, dkk., Tahun 2026 penggunaan media konkret sangat membantu siswa sekolah dasar, terutama pada kelas rendah, karena sesuai dengan tahap perkembangan kognitif siswa. Media yang bersifat nyata dapat mempermudah siswa dalam memahami materi yang sebelumnya sulit dipahami.

Menurut Handayani, dkk., Tahun 2024 media pembelajaran interaktif memiliki tingkat kelayakan yang tinggi dan mampu meningkatkan minat serta pemahaman siswa. Media yang menarik dan inovatif dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan sehingga siswa lebih mudah menyerap materi yang diberikan. Disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran memiliki peran yang sangat penting dalam meningkatkan pemahaman siswa. Media pembelajaran, baik yang berbasis permainan, kontekstual, konkret, maupun interaktif, mampu membuat proses belajar menjadi lebih menarik, aktif, dan bermakna. Selain itu, media juga membantu siswa dalam memahami konsep yang abstrak menjadi lebih jelas karena disajikan dalam bentuk yang nyata dan mudah dipahami. Dengan meningkatnya keaktifan dan minat belajar siswa, maka pemahaman terhadap materi juga akan semakin baik. Oleh karena itu, penggunaan media pembelajaran seperti Class Market dinilai efektif untuk meningkatkan pemahaman siswa, khususnya pada tingkat sekolah dasar.

#### **4.2.2 Penerapan Media Pembelajaran Class Market Dalam Proses Pembelajaran Di Kelas III**

Penerapan media pembelajaran *Class Market* dalam proses pembelajaran di kelas III merupakan salah satu upaya yang efektif untuk menciptakan pembelajaran yang lebih aktif dan bermakna. Media ini memberikan kesempatan kepada siswa untuk belajar melalui kegiatan yang menyerupai situasi nyata, seperti aktivitas jual beli, sehingga materi yang diajarkan menjadi lebih mudah dipahami. Dengan adanya pengalaman langsung tersebut, siswa tidak hanya memahami konsep secara teori, tetapi juga mampu mengaplikasikannya dalam kegiatan pembelajaran.

Selain itu, penerapan media *Class Market* dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Siswa menjadi lebih aktif, antusias, dan termotivasi untuk mengikuti kegiatan belajar karena pembelajaran dikemas secara menarik dan tidak monoton. Interaksi antar siswa juga semakin berkembang, sehingga tercipta suasana belajar yang kolaboratif dan menyenangkan. Dengan demikian, penerapan media pembelajaran *Class Market* dalam proses pembelajaran di kelas III dapat membantu meningkatkan kualitas pembelajaran, baik dari segi pemahaman materi maupun keaktifan siswa, sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai secara optimal.

Berikut pendapat temuan penelitian sebelumnya yang membahas penerapan Media *Class Market*. Menurut Suhaemi, dkk., penerapan media pembelajaran visual dan audio visual dalam proses pembelajaran di sekolah dasar sangat membantu siswa dalam memahami materi yang diajarkan. Media tersebut mampu mengubah konsep yang bersifat abstrak menjadi lebih konkret sehingga lebih

mudah dipahami oleh siswa. Selain itu, penggunaan media juga membuat siswa lebih fokus dan tertarik dalam mengikuti pembelajaran karena disajikan dengan tampilan yang menarik dan tidak membosankan.(Belajar et al., n.d.)

Menurut Putri, dkk., Tahun 2022 penggunaan media pembelajaran interaktif dalam proses pembelajaran dapat meningkatkan keterlibatan siswa secara aktif. Hal ini karena siswa tidak hanya mendengarkan penjelasan guru, tetapi juga ikut terlibat langsung dalam kegiatan belajar. Dengan adanya interaksi tersebut, siswa menjadi lebih antusias, lebih bersemangat, serta lebih mudah memahami materi yang diajarkan di kelas.(PUTRI, n.d.2022)

Menurut Supriyono, Tahun 2018 penerapan media pembelajaran sangat penting terutama pada siswa sekolah dasar kelas rendah seperti kelas III. Hal ini dikarenakan siswa pada usia tersebut masih membutuhkan benda nyata atau pengalaman langsung dalam memahami suatu konsep. Media pembelajaran membantu memberikan pengalaman belajar yang lebih nyata sehingga siswa tidak hanya mengandalkan penjelasan verbal dari guru.(Media et al., 2018)

Menurut Suryaningsih dan Septikasari, Tahun 2024 media pembelajaran memiliki pengaruh yang besar terhadap peningkatan antusiasme dan motivasi belajar siswa. Dengan adanya media, proses pembelajaran menjadi lebih menarik dan tidak monoton, sehingga siswa lebih aktif dalam mengikuti kegiatan belajar. Hal ini secara langsung berdampak pada peningkatan hasil belajar siswa di kelas.(Suryaningsih & Septikasari, 2024) Menurut Agustira dan Rahmi, Tahun 2026 Penggunaan media pembelajaran dalam proses pembelajaran mampu menciptakan suasana belajar yang lebih kondusif dan menyenangkan. Media

pembelajaran membantu siswa lebih mudah memahami materi karena disajikan dalam bentuk yang lebih menarik dan mudah dipahami. Selain itu, media juga dapat meningkatkan pemahaman siswa karena siswa terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran. (Islam & Sunan, n.d.2026 )

Disimpulkan bahwa penerapan media pembelajaran dalam proses pembelajaran memiliki pengaruh yang sangat penting dalam meningkatkan pemahaman siswa. Media pembelajaran mampu membuat siswa lebih aktif, antusias, serta mempermudah dalam memahami materi yang bersifat abstrak. Oleh karena itu, penggunaan media seperti Class Market sangat relevan diterapkan di kelas III karena dapat menciptakan pembelajaran yang lebih menarik, bermakna, dan efektif.

## **BAB V**

### **KESIMPULAN DAN SARAN**

#### **5.1 Kesimpulan**

1. Penggunaan media Class Market dapat meningkatkan pemahaman siswa pada mata pelajaran matematika aritmatika di kelas III Sekolah Dasar Tekad Mulia. Hal ini dibuktikan dengan adanya peningkatan hasil belajar siswa pada setiap siklus. Pada siklus I, nilai rata-rata siswa mencapai 68,9% dan masih terdapat beberapa siswa yang belum mencapai ketuntasan belajar. Namun, setelah dilakukan perbaikan pada siklus II, hasil belajar siswa meningkat menjadi 83,3% dan sebagian besar siswa telah mencapai ketuntasan belajar. Peningkatan ini menunjukkan bahwa media Class Market mampu membantu siswa memahami konsep penjumlahan secara lebih mudah karena disajikan secara konkret, menarik, dan berkaitan dengan kehidupan sehari-hari siswa. Selain itu, siswa menjadi lebih mudah dalam menyelesaikan soal, khususnya soal cerita, karena mereka sudah memahami konsep melalui pengalaman langsung dalam kegiatan pembelajaran. Dengan demikian, media ini tidak hanya meningkatkan hasil belajar tetapi juga memperkuat pemahaman konsep secara menyeluruh.
2. Penerapan media Class Market dalam proses pembelajaran berjalan dengan baik dan efektif dalam meningkatkan keaktifan serta keterlibatan siswa. Hal ini terlihat dari aktivitas siswa selama pembelajaran yang mengalami peningkatan, di mana siswa menjadi lebih antusias, aktif

bertanya, berdiskusi, serta berpartisipasi langsung dalam kegiatan simulasi jual beli.

Proses pembelajaran yang semula berpusat pada guru berubah menjadi lebih berpusat pada siswa, sehingga menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif, menyenangkan, dan tidak membosankan. Selain itu, media Class Market juga membantu guru dalam menyampaikan materi secara kontekstual dan inovatif, sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna dan mudah dipahami oleh siswa. Guru juga lebih mudah mengelola kelas karena siswa terlibat aktif dalam kegiatan, sehingga pembelajaran berlangsung lebih kondusif. Dengan demikian, penerapan media ini memberikan dampak positif baik terhadap proses maupun hasil pembelajaran secara keseluruhan.

## **5.2 Saran**

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, beberapa saran yang dapat diberikan adalah sebagai berikut. Guru diharapkan dapat meningkatkan kreativitas dalam menggunakan media pembelajaran Class Market agar proses pembelajaran menjadi lebih menarik dan dapat meningkatkan keaktifan siswa dalam belajar. Selain itu, guru juga perlu mempersiapkan kegiatan pembelajaran dengan baik sehingga penggunaan media Class Market dapat berjalan secara efektif. Sekolah diharapkan dapat memberikan dukungan terhadap penggunaan media pembelajaran yang inovatif dengan menyediakan fasilitas yang menunjang proses pembelajaran. Dukungan tersebut dapat berupa penyediaan sarana

pembelajaran yang memadai serta memberikan kesempatan kepada guru untuk mengikuti kegiatan pelatihan atau pengembangan profesional yang berkaitan dengan penggunaan media pembelajaran. Siswa diharapkan dapat lebih aktif dalam mengikuti kegiatan pembelajaran serta berpartisipasi dalam setiap kegiatan yang dilakukan di kelas. Dengan keterlibatan yang lebih aktif, siswa dapat lebih mudah memahami materi pembelajaran dan meningkatkan hasil belajar mereka. Bagi peneliti selanjutnya, diharapkan dapat melakukan penelitian lebih lanjut mengenai penggunaan media Class Market pada materi atau jenjang pendidikan yang berbeda sehingga dapat memberikan gambaran yang lebih luas mengenai efektivitas media tersebut dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

## DAFTAR PUSTAKA

- Annisa, I. S. (2023). *Analisis Faktor Penyebab Kesulitan Siswa Dalam Pembelajaran Tematik Dengan Menggunakan Metode Miles Dan Huberman Di Kelas IV Sd Negeri 060800*. 3, 6469–6477.
- Ariyati, I., Sriartha, I. P., & Suastika, I. N. (2020). Pengaruh Model Pembelajaran Discovery Learning Berbantuan Media Pasar Tradisional Terhadap Literasi Ekonomi Dan Hasil Belajar. *Jurnal Pendidikan IPS Indonesia*, 4(2), 42–52. <https://doi.org/10.23887/pips.v4i2.3378>
- Barat, P. J. (n.d.). *Ilmu Pendidikan*. Belakng, A. L. (2023). *et al ., 2023*). 1–24.
- Budi, N. I. S., Pratiwi, I. A., & Riswari, L. A. (2024). Minat dan Motivasi Belajar pada Mata Pelajaran Matematika Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Papeda: Jurnal Publikasi Pendidikan Dasar*, 6(2), 161–170. <https://doi.org/10.36232/jurnalpendidikandasar.v6i2.5973>
- Dasar, D. S., Rahmi, H., Saputra, J., & Desriati, W. (2020). *Peningkatan Kemampuan Berhitung Siswa Kelas II Dengan Menggunakan Sempoa Aritmatika*. 2(2), 50–56. <https://doi.org/10.35970/madani.v1i1.148>
- Dina, R., Mardiani, M., Jannah, N., & Winata, P. (2025). Prinsip dan Kriteria Pemilihan Media Pembelajaran. *Jurnal Generasi Tarbiyah: Jurnal Pendidikan Islam*, 4(1), 1–10. <https://doi.org/10.59342/jgt.v4i1.344>
- Dwistia, H., Sajdah, M., Awaliah, O., & Elfina, N. (2022). Pemanfaatan Media Sosial Sebagai Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam. *Ar-Rusyd: Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 1(2), 81–99. <https://doi.org/10.61094/arrusyd.2830-2281.33>
- Fadilah, A., Nurzakiah, K. R., Kanya, N. A., Hidayat, S. P., & Setiawan, U. (2023). Pengertian Media, Tujuan, Fungsi, Manfaat dan Urgensi Media Pembelajaran. *Journal of Student Research (JSR)*, 1(2), 1–
- Hasanah, L., Sabrina, M. T., Nazmi, S. A., Azzahra, F., Izzati, N., Tarbiyah, F. I., Islam, P., & Usia, A. (2022). *Pengembangan*

- konsep penjumlahan dan pengurangan melalui metode jarimatika pada anak usia dini. 04*, 91–95.
- Kalsum, N. U. (2022). Penerapan Metode Pembelajaran Market Place Activity Plus Upaya Meningkatkan Pemahaman Sejarah Kebudayaan Islam. *TEACHER : Jurnal Inovasi Karya Ilmiah Guru*, 2(2), 167–186.
- Kaniawati, E., Mardani, M. E. M., Lestari, S. N., Nurmilah, U., & Setiawan, U. (2023). Evaluasi Media Pembelajaran. *Journal of Student Research (JSR)*, 1(2), 18–32.
- Karomah, F. N., Devita, Ramli, J. Z., & Mas'odi. (2024). Peran dan Manfaat Media Pembelajaran Dalam Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *JURNALIKA:IKATANALUMNIPGSDUNARS*, 15(1), 9–15. <https://unars.ac.id/ojs/index.php/pgsdunars/index>
- Lkr, J., & Kulon, K. (2023). *Studi Korelasi Penerapan Project Market Day Dengan Model Pembelajaran Role Playing Terhadap Literasi Numerasi mengetahui kualitas suatu bangsa yang diukur melalui tes literasi bahasa , literasi ( Organisation For Economic Cooperation and Development ) berada pada kisaran mengembangkan kemampuan literasi numerasi . Penggunaan model pembelajaran. 4(2)*, 339–349.
- Martines, M., Sitorus, M. N., & Sakti, M. G. (2023). Pengaruh Permainan Tradisional Pasar-Pasaran Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Materi Perkalian. *Guree : Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 1(1), 22– 30. <https://ejournal.unida-aceh.ac.id/index.php/guree>
- Nurjamilah, Rizki, salsabila A., Bik, M. T. N., & Susanti, E. (2025). Teori Pembelajaran Konstruktivisme. *Pediaqu: Jurnal Pendidikan Sosial Dan Humaniora*, 4(1), 1329–1337. <https://publisherqu.com/index.php/pediaqu>
- Pendidikan, D. A. N. U., & Makassar, M. (2022). *Pengertian pendidikan, ilmu pendidikan dan unsur-unsur pendidikan. 2(1)*, 1–8.
- Prihartini, E., Yuniar, E., Ma'rifah, L., Marlina, Y., & Murjainah. (2025). Pengembangan Media Supermarket Materi Bilangan Cacah Pada Pembelajaran Siswa Kelas 4 Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 2(4), 11. <https://doi.org/10.47134/pgsd.v2i4.1664>

- Putri, A. E., Julia, J., & Hanifah, N. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran IPS dengan Konsep IPSAC menggunakan Powerpoint Interaktif Materi ASEAN Country. *Ideguru: Jurnal Karya Ilmiah Guru*, 9(2), 809–814. <https://doi.org/10.51169/ideguru.v9i2.979>
- Rijalul, M., Stkip, A., & Siswa Bima, T. (2021). Kajian Literatur Media Pembelajaran Grafis dalam Pembelajaran Bahasa. *Jurnal Pendidikan Bahasa*, 11(2), 46–56. <https://www.researchgate.net/publication/359040860>
- Safari, Y., & Faradila, Z. P. (2024). Pentingnya Penguasaan Operasi Hitung Dasar dalam Pemecahan Masalah Matematika. 3, 8373–8380.
- Saleh, M. S., & Azis, I. (n.d.). *No Title*.
- Sari, D. L., & Nursyahidah, F. (2022). Learning design for statistics materials using the context of traditional market assisted by interactive videos. *Jurnal Elemen*, 8(1), 29–42. <https://doi.org/10.29408/jel.v8i1.4067>
- Suprayitno, D., Ahmad, A., Tartila, T., Sa'dianoor, S., & Aladdin, Y. A. (2024). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. PT. Sonpedia Publishing Indonesia. [https://www.google.co.id/books/edition/Metodologi\\_Penelitian\\_Kualitatif\\_T\\_eori\\_K/-kkREQAAQBAJ?hl=id&gbpv=0](https://www.google.co.id/books/edition/Metodologi_Penelitian_Kualitatif_T_eori_K/-kkREQAAQBAJ?hl=id&gbpv=0)
- Trisnani, N. (2022). *Pembelajaran Matematika Sekolah Dasar : Antara Kepercayaan Vs Realita*. 6(1), 49–67. <https://doi.org/10.29240/jpd.v6i1.4034>
- Wahyuni, N., & Guru, P. (2024). Analisis Kesulitan Belajar siswa dalam memahami Materi Penjumlahan dan Pengurangan Bersusun ( Studi pada Peserta didik Kelas II Sekolah Dasar ). 5, 197–201.

# LAMPIRAN

## Lampiran 1 Modul Ajar

### Modul Ajar

<b>INFORMANSI UMUM</b>
<b>A. IDENTITAS</b>
Satuan pendidikan : SD Tekad Mulia Mata Pelajaran : Matematika Fase Kelas : B III Topik : Alokasi Waktu : 2JP ( 2X35 menit)
<b>B. Kompetensi Awal</b>
1. Peserta didik telah memahami konsep bilangan cacah, nilai tempat (satuan, puluhan, ratusan), serta mampu melakukan penjumlahan sederhana tanpa dan dengan teknik bersusun.
<b>C. Profil Pelajaran Pancasila</b>
1. Beriman dan bertakwa kepada tuhan yang maha esa dan berakhlak mulia 2. mandiri 3. bernalar kritis 4. kreatif
<b>D. Sarana Dan Prasarana</b>
Media : Laptop, video pembelajaran penjumlahan alat : Alat tulis dan buku lingkungan belajar : Ruang Belajar
<b>E. Target Peserta Didik</b>
1. Peserta didik kelas III SD Tekad Mulia 2. Jumlah Peserta Didik 18 anak
<b>F. Model Dan Metode Pembelajaran</b>
1. Model : Problem Based Learning ( PBL) 2. metode :Ceramah, Permainan, Diskusi,tanya jaawab, dan penugasan
<b>Kompetensi Inti</b>
<b>A. Tujuan Kegiatan Pembelajaran</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ <b>Capaian Pembelajaran</b> Peserta didik mampu memahami dan melakukan penjumlahan bilangan cacah sampai 1.000 menggunakan berbagai strategi serta menerapkannya dalam pemecahan masalah sehari-hari.</li> <li>➤ <b>Tujuan Pembelajaran</b> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. melalui kegiatan prestasi yang dijelaskan oleh guru tentang konsep dasar operasi hitung penjumlahan siswa dapat menjelaskan kembali tentang penjumlahan dengan menggunakan media konkret</li> <li>2. melalui kegiatan penugasan diskusi kelompok peserta didik mampu menganalisis maslaah yang melibatkan operasi hitung bilangan cacah penjumlahan untuk menyelesaikan.</li> </ol> </li> </ul>

<b>B. Pemahaman Bermakna</b>
<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Meningkatkan kemampuan peserta didik dalam memahami konsep penjumlahan sebagai proses menggabungkan bilangan.</li> <li>2. Meningkatkan pemahaman peserta didik tentang penggunaan penjumlahan dalam kehidupan sehari-hari.</li> <li>3. Meningkatkan kemampuan peserta didik dalam memahami nilai tempat (satuan, puluhan, ratusan).</li> </ol>
<b>C. Pertanyaan Pemantik</b>
<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Berapakah cara menghitung bilangan <math>45 + 12 =</math></li> <li>2. Apa Manfaat dari kita belajar penjumlahan?</li> <li>3. Mengapa kita perlu belajar penjumlahan dalam kehidupan sehari-hari?</li> </ol>
<b>. Kegiatan Pembelajaran</b>
<p>➤ <b>Kegiatan Pendahuluan ( 10 Menit )</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Guru membuka pembelajaran dengan salam, menanyakan kabar peserta didik.</li> <li>2. Salah satu peserta didik memimpin untuk berdoa sesuai dengan agama dan kepercayaan masing-masing</li> <li>3. Guru melakukan presensi untuk mengecek kehadiran peserta didik dan meminta peserta didik untuk mempersiapkan perlengkapan dan peralatan yang diperlukan.</li> <li>4. Guru mengajak peserta didik untuk menyanyikan salah satu lagu nasional “Garuda Pancasila”</li> <li>5. Peserta didik Bersama guru membuat kesepakatan kelas yang harus dipatuhi Bersama.</li> <li>6. Guru mengajak peserta didik melakukan ice breaking “Tepuksemangat”</li> <li>7. Guru melakukan kegiatan apersepsi (mengulang pembelajaran yang kemarin)</li> <li>8. Guru memotivasi peserta didik dengan menyampaikan tujuan pembelajaran dan langkah-langkah pembelajaran</li> </ol> <p>➤ <b>Kegiatan Inti ( 50 menit )</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. guru menyampaikan materi pembelajaran bilangan penjumlahan, kemudian guru menampilkan video pembelajaran yang di tampilkan dilayar proyektor.</li> <li>2. peserta didik mengamati video pembelajaran yang di sajikan oleh guru, kemudian guru melakukan tanya jawab mengenai materi yang di sampaikan.</li> <li>3. guru membagi kelompok peserta didik menjadi 3 kelompok, dan menjelaskan langkah langkah pengerjaan lkpd</li> <li>4. peserta didik bersama kelompok mendiskusikan lkpd yang diberikan oleh guru, pada saat bersama guru melakukan penilaian proses untuk mengambil penilaian kinerja ketika peserta didik mengalkukan pekerjaan secara kelompok.</li> <li>5. peserta didik menuliskan jawaban lembar yang disediakan guru, peserta didik didampingi guru dalam proses diskusinya</li> <li>6. setiap kelompok memprestasikan hasil diskusinya secara bergantian</li> </ol>

7. kelompok yang lain memberikan tanggapan terhadap hasil lkpd yang dibacakan dari setiap kelompok yang tampil.
8. peserta didik melakukan evaluasi pekerjaan kelompok bersama guru
9. peserta didik dan guru membuat kesimpulan hasil dari belajar hari ini

➤ **kegiatan Penutup**

1. Guru memberikan penguatan tentang materi yang telah dipelajari hari ini.
2. Guru melakukan refleksi dan umpan balik Bersama peserta didik tentang kegiatan pembelajaran hari ini dengan memberikan pertanyaan memandu
  - Materi apa yang sudah kalian pelajari hari ini?
  - Bagaimana perasaan kalian setelah mempelajari materi tersebut?
  - Apakah ada yang masih kesulitan?
3. Guru menyampaikan tindak lanjut dari pembelajaran dan menyampaikan materi selanjutnya.
4. Peserta didik dan guru mengakhiri pembelajaran dengan membaca doa dan menjawab salam.

Link video mengajar [https://youtu.be/tx3fOQK1AuU?si=9J\\_dtngxQsFBh-Rh](https://youtu.be/tx3fOQK1AuU?si=9J_dtngxQsFBh-Rh)

Mengetahui  
Februari 2026

Medan

Guru Kelas III

Mahasiswa




Suriyani S.Pd \_\_\_\_\_ NIP. 1987061920222110000

Siti Marifah

Dardayani

220209005

2

## Lampiran 2 kisi- kisi lembar observasi guru

### Kisi-kisi lembar observasi guru

No	Aspek yang diamati	No
	<b>Kegiatan awal</b>	
	Guru memberi salam, menyapa dan mengecek kehadiran	1-3
	Guru mengajak siswa untuk berdoa	4-5
	Guru memberikan apersepsi	6-7
	Guru memberikan materi yang akan dipelajari	8-9
	<b>Kegiatan inti</b>	
	Guru menjelaskan materi	10-11
	Guru menyusun beberapa kelompok	12-13
	Guru meminta siswa mengamati gambar yang diberikan guru	14
	<b>Kegiatan Penutup</b>	
	Guru meminta siswa untuk menyimpulkan pembelajaran	15
	Guru memberikan apresiasi	16
	Guru memberikan salam penutup	17

### Lampiran 3 kisi -kisi lembar observasi siswa

Kisi- kisi lembar observasi siswa

No	Aspek yang di amati	No
	<b>Kegiatan Awal</b>	
	Siswa menjawab salam kepada guru Siswa berdoa menurut keyakinan masing-masing	1-3 4-5
	Siswa menjawab apersepsi	6-7
	Siswa memperhatikan motivasi yang disampaikan guru	8-9
	<b>Kegiatan Inti</b>	
	Siswa memahami materi Siswa mempersiapkan kelompok masing-masing	10-11 12-13
	Siswa mengamati gambar yang diberikan guru	14
	<b>Kegiatan penutup</b>	
	Siswa mampu menyimpulkan pembelajaran	15
	Siswa mendengar apresiasi guru	16
	Siswa menjawab salam penutup	17

### Lampiran 4 kisi kisi tes evaluasi siswa siklus 1

Nama Sekolah : SD Tekad Mulia  
 Mata Pelajaran : Matematika  
 Kelas : III SD

#### Kisi-kisi tes evaluasi siswa siklus 1

No	Indikator soal	Bentuk soal	Tingkat kesukaran	Jawaban
1	Menentukan hasil penjumlahan dua bilangan tanpa menyimpan	$23 + 15 = \dots$ A.38 B.37 C.39 D. 40	mudah	A = 38
2	Menentukan hasil penjumlahan dua bilangan tanpa menyimpan	$34 + 12 = \dots$ A.45 B.46 C.47 D. 48	mudah	B = 46
3	Menentukan hasil penjumlahan dua bilangan tanpa menyimpan	$41 + 18 = \dots$ A.57 B.58 C.59 D. 60	mudah	C = 59
4	Menentukan hasil penjumlahan dengan teknik	$27 + 16 = \dots$ A.42 B.44 C.43 D. 45	Soal Sedang	C = 43
5	Menentukan hasil penjumlahan dengan teknik menyimpan	$38 + 25 = \dots$ A. 62 B. 64 C. 63 D. 65	Soal Sedang	C= 63
6	Menentukan hasil penjumlahan tiga bilangan	$12 + 15 + 13 = \dots$ A.38 B.40 C.41 D. 42	Soal Sedang	B = 40

7	Menyelesaikan soal cerita sederhana tentang penjumlahan	Rina memiliki 24 pensil. Ibu memberinya lagi 17 pensil. Jumlah pensil Rinasekarang adalah ... A. 41 B. 40 C. 42 D. 39	Soal Sedang	A = 41
8	Menyelesaikan soal cerita kontekstual (kegiatan jual beli)	Dalam kegiatan <i>Class Market</i> , harga buku Rp15.000 dan harga pensil Rp5.000. Jumlah yang harus dibayar adalah ... A. Rp18.000 B. Rp19.000 C. Rp21.000 D. Rp20.000	Soal Sulit	D Rp 2000
9	Menyelesaikan masalah sehari-hari yang berkaitan dengan penjumlahan	Diperpustakaan terdapat 125 buku cerita dan 87 buku pelajaran. Jumlah seluruh buku adalah ... A. 202 B. 212 C. 210 D. 213	Soal Sulit	B = 212

### Lampiran 5 kisi – kisi tes evaluasi siswa siklus II

No	Indikator soal	Bentuk soal	Tingkat kesukaran	Jawaban
1	Menentukan hasil penjumlahan dua bilangan dengan menyimpan	Harga buku Rp12.000 dan pensil Rp5.000. Jumlah yang harus dibayar adalah ... A.Rp16.000 B.Rp17.000 C.Rp18.000 D. Rp19.000	Sedang	B
2	Menentukan hasil penjumlahan dua bilangan dengan menyimpan	Harga penghapus Rp3.000 dan penggaris Rp6.000. Jumlah yang harus dibayar adalah ... A.Rp8.000 B.Rp9.000 C.Rp10.000 D. Rp11.000	Sedang	B
3	Menentukan hasil penjumlahan tiga bilangan	Harga tas Rp27.000 dan buku Rp18.000. Jumlah yang harus dibayar adalah ... A.Rp44.000 B.Rp45.000 C.Rp46.000 D. Rp47.000	Sedang	B
4	Menentukan hasil penjumlahan bilangan tiga angka	Harga sepatu Rp38.000 dan kaos kaki Rp25.000. Jumlah yang harus dibayar adalah ... A.Rp62.000 B.Rp63.000 C.Rp64.000 D. Rp65.000	Sedang	B
5	Menyelesaikan soal cerita penjumlahan	Rani membeli pensil Rp2.000, buku Rp10.000, dan penghapus Rp3.000. Jumlah yang harus dibayar adalah ... A.Rp14.000 B.Rp15.000 C.Rp16.000 D. Rp17.000	Sedang	B

6	Menyelesaikan soal cerita kontekstual (jual beli)	Budi membeli buku Rp15.000, pensil Rp4.000, dan penggaris Rp6.000. Jumlah yang harus dibayar adalah ... A. Rp24.000 B. Rp25.000 C. Rp26.000 D. Rp27.000	Sedang	B
7	Menyelesaikan soal penjumlahan bilangan tiga angka	Pada hari Senin terjual 24 buku dan hari Selasa terjual 16 buku. Jumlah buku yang terjual adalah ... A.38 B.39 C.40 D. 41	Sulit	C
8	Menyelesaikan soal cerita dengan dua langkah penjumlahan	Pagi hari terjual 35 pensil dan siang hari terjual 14 pensil. Jumlah pensil yang terjual adalah ... A.48 B.49 C.50 D. 51	Sulit	B
9	Menentukan hasil penjumlahan bilangan tiga angka dengan menyimpan	Siti membeli 2 buku. Harga satu buku Rp10.000. Jumlah yang harus dibayar adalah ... A.Rp18.000 B.Rp19.000 C.Rp20.000 D. Rp21.000	Sulit	C
10	Menyelesaikan soal cerita kompleks penjumlahan	Andi membeli 2 penggaris. Harga satu penggaris Rp6.000. Jumlah yang harus dibayar Andi adalah ... A.Rp10.000 B.Rp11.000 C.Rp12.000 D. Rp13.000	Sulit	C

## Lampiran 6 Lembar observasi guru siklus I

### Lembar Observasi Siklus I Langkah-Langkah Media class market Aspek Aktivitas Guru Yang Diamati

Petunjuk Pengisian :

Berikan penilaian dengan memberikan tanda checklist (√) pada kolom observasi dibawah ini :

No	Aspek yang diamati	Skor			
		4	3	2	1
	<b>Kegiatan awal</b>				
	Guru memberi salam, menyapa dan mengecek Kehadiran	√			
	Guru mengajak siswa untuk berdoa			√	
	Guru menanyakan materi yang sudah dipelajari Sebelumnya		√		
	Guru memberikan apersepsi			√	
	Guru memberikan materi yang akan dipelajari		√		
	<b>Kegiatan inti</b>				
	Guru menyiapkan materi pembelajaran seperti Modul ajar, bahan ajar, lembar tes, dan media	√			
	Guru menunjukan media pancasila yaitu media <i>class market</i>		√		
	Guru melakukan tanya jawab kepada siswa mengenai contoh penjumlahan		√		
	<b>Kegiatan Penutup</b>				
	Guru meminta siswa untuk menyimpulkan pembelajaran		√		
	Guru menginformasikan materi yang akan dipelajari pada pertemuan selanjutnya		√		
	Guru memberikan apresiasi		√		
	Guru memberikan salam penutup		√		
	<b>Jumlah Perolehan Skor</b>			36	
	<b>Skor Maksimum</b>			48	
	<b>Persentase</b>			100%	

$$36 / 48 \times 100 = 75$$

### Lampiran 7 Lembar Observasi Siswa Siklus I

#### Lembar observasi siswa siklus I

Penunjuk:

Berikan penilaian dengan memberikan tanda checklist (√) pada kolom dibawah ini.

No	Aspek yang diamati	Skor			
		4	3	2	1
<b>kegiatan awal</b>					
	Siswa menjawab salam kepada guru		√		
	Siswa berdoa menurut keyakinan masing-masing		√		
	Siswa menjawab materi yang sudah dipelajari			√	
	Siswa menjawab apersepsi		√		
	Siswa mempelajari materi		√		
<b>kegiatan Inti</b>					
	Siswa mempersiapkan diri untuk proses pembelajaran		√		
	Siswa membaca teks pancasila melalui media poster yang dipaparkan guru	√			
	Siswa menjawab pertanyaan yang diberikan oleh guru		√		
<b>Kegiatan Penutup</b>					
	Siswa mampu menyimpulkan pembelajaran		√		
	Siswa mendengar apresiasi guru		√		
	Siswa menjawab salam penutup	√			
<b>Jumlah Perolehan Skor</b>		34			
<b>Skor Maksimum</b>		44			
<b>Persentase</b>		100%			

$$31 / 44 \times 100\% = 77$$

**Lampiran 8 Daftar nilai observasi siswa siklus I**

<b>No</b>	<b>Nama</b>	<b>Persentase</b>	<b>Kategori</b>
1.	AN	70	Baik
2.	AN	80	Baik sekali
3.	AZ	50	Kurang
4.	AA	80	Baik sekali
5.	AK	80	Baik sekali
6.	FM	50	Kurang
7.	FZ	70	Baik
8.	IS	70	Baik
9.	IM	80	Baik sekali
10.	KA	70	Baik
11.	MR	80	Baik sekali
12.	NS	70	Baik
13.	PE	60	Cukup
14.	PN	50	Kurang
15.	RP	80	Baik sekali
16.	RB	80	Baik sekali
17.	SA	60	Cukup
18.	TA	60	Cukup
<b>Jumlah nilai</b>		1.250	
<b>Rata- rata</b>		60	
<b>Terendah</b>		50	
<b>Tertinggi</b>		80	
<b>Jumlah siswa sangat baik</b>		7	
<b>Jumlah siswa kurang baik</b>		11	
<b>Persentase sangat baik</b>		38,9%	
<b>Persentase kurang</b>		61,1%	

### Lampiran 9 lembar Observasi guru siklus II

**Lembar Observasi Siklus II**  
**Langkah-Langkah Media class market**  
**aspek Aktivitas Guru Yang Diamati**

No	Aspek yang diamati	Skor			
		4	3	2	1
<b>1</b>	<b>Kegiatan Awal</b>				
	Guru memberi salam, menyapa dan mengecek kehadiran	√			
	Guru mengajak siswa untuk berdoa	√			
	Guru menanyakan materi yang sudah dipelajari sebelumnya		√		
	Guru memberikan apersepsi		√		
	Guru memberikan materi yang akan dipelajari		√		
<b>2</b>	<b>Kegiatan inti</b>				
	Guru menyiapkan materi pembelajaran seperti Modul ajar, bahan ajar, lembar tes, dan media class market	√			
	Guru menunjukkan media yaitu media class market		√		
	Guru melakukan tanya jawab kepada siswa mengenai contoh-contoh penjumlahan		√		
<b>3</b>	<b>Kegiatan Penutup</b>				
	Guru meminta siswa untuk menyimpulkan pembelajaran	√			
	Guru menginformasikan materi yang akan dipelajari pada pertemuan selanjutnya			√	
	Guru memberikan apresiasi		√		
	Guru memberikan salam penutup		√		
	<b>Jumlah Perolehan Skor</b>	<b>39</b>			
	<b>Skor Maksimum</b>	<b>48</b>			
	<b>Persentase</b>	<b>100%</b>			

$$39 / 48 \times 100 = 81$$

## Lampiran 10 Lembar observasi siswa siklus II

### Lembar Observasi Siswa siklus II

No	Aspek yang diamati	Skor			
		4	3	2	1
<b>kegiatan awal</b>					
	Siswa menjawab salam kepada guru	√			
	Siswa berdoa menurut keyakinan masing-masing		√		
	Siswa menjawab materi yang sudah dipelajari	√			
	Siswa menjawab apersepsi		√		
	Siswa mempelajari materi	√			
<b>kegiatan Inti</b>					
	Siswa mempersiapkan diri untuk proses pembelajaran		√		
	Siswa membaca teks pancasila melalui media poster yang dipaparkan guru	√			
	Siswa menjawab pertanyaan yang diberikan oleh guru	√			
<b>Kegiatan Penutup</b>					
	Siswa mampu menyimpulkan pembelajaran		√		
	Siswa mendengar apresiasi guru		√		
	Siswa menjawab salam penutup	√			
<b>Jumlah Perolehan Skor</b>		39			
<b>Skor Maksimum</b>		44			
<b>Persentase</b>		100%			

$$39 / 44 \times 100 = 88$$

**Lampiran 11 Daftar nilai observasi siswa siklus II**

<b>No</b>	<b>Nama</b>	<b>Persentase</b>	<b>Kategori</b>
1.	AN	90	Baik sekali
2.	AN	80	Baik sekali
3.	AZ	70	Baik
4.	AA	90	Baik sekali
5.	AK	80	Baik sekali
6.	FM	80	Cukup
7.	FZ	80	Baik
8.	IS	80	Baik
9.	IM	90	Baik sekali
10.	KA	80	Baik
11.	MR	80	Baik sekali
12.	NS	70	Baik
13.	PE	60	Cukup
14.	PN	90	Kurang
15.	RP	80	Baik sekali
16.	RB	80	Baik sekali
17.	SA	90	Baik
18.	TA	90	Baik sekali
<b>Jumlah nilai</b>		1.450	
<b>Rata- rata</b>		83	
<b>Terendah</b>		60	
<b>Tertinggi</b>		90	
<b>Jumlah siswa sangat baik</b>		15	
<b>Jumlah siswa kurang baik</b>		3	
<b>Persentase sangat baik</b>		83,3%	
<b>Persentase kurang</b>		16,7%	

**Lampiran 12 Dokumentasi**

**DOKUMENTAS  
I PEMBELAJARAN MEDIA  
CLASS MARKET**



**DOKUMENTASI PEMBELAJARAN MEDIA *CLASS MARKET***

## LAMPIRAN 13 K1



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Telp. (061) 6619056 Medan 20238  
Website: <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: [fkip@umsu.ac.id](mailto:fkip@umsu.ac.id)

Form : K - 1

Kepada Yth: Bapak Ketua & Sekretaris  
Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
FKIP UMSU

Perihal : PERMOHONAN PERSETUJUAN JUDUL SKRIPSI

Dengan hormat yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Mahasiswa : Siti Marifah Pardayani  
NPM : 2202090052  
Prog. Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Kredit Kumulatif : 120 SKS

IPK= 3,86

Persetujuan Ket./Sekret. Prog. Studi	Judul yang Diajukan	Disahkan oleh Dekan Fakultas
	Implementasi Media Class Market untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa dalam Mata Pelajaran Matematika Arifmatika di Kelas III SD Tekad Mulia	
	Upaya Meningkatkan Kemampuan Membaca Menggunakan Media Kartu Huruf pada Siswa Kelas II SD Tekad Mulia	
	Analisis Penerapan Model Pembelajaran Project Based Learning (PJBL) untuk Meningkatkan Kreativitas Belajar Siswa Sekolah Dasar Kelas V SD Tekad Mulia	

Demikianlah permohonan ini saya sampaikan untuk dapat pemeriksaan dan persetujuan serta pengesahan, atas kesediaan Bapak saya ucapkan terima kasih.

Medan, 9 Oktober 2025  
Hormat Pemohon,

Siti Marifah Pardayani

Keterangan:

- Dibuat rangkap 3 :- Untuk Dekan/Fakultas  
- Untuk Ketua/Sekretaris Program Studi  
- Untuk Mahasiswa yang bersangkutan

## LAMPIRAN 14 K2

FORM K 2



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI  
**UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA**  
**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**  
 Jl. KaptenMukhtarBasri No.3 Telp.(061)6619056 Medan 20238  
 Website : <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: [fkip@umsu.ac.id](mailto:fkip@umsu.ac.id)

KepadaYth : Ketua dan Sekretaris  
 Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
 FKIP UMSU

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Dengan hormat, yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Siti Marifah Pardayani  
 NPM : 2202090052  
 ProgramStudi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Mengajukan permohonan persetujuan proyek proposal/risalah/makalah/skripsi sebagai tercantum di bawah ini dengan judul sebagai berikut :

“Implementasi Media Class Market untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa dalam Mata Pelajaran Matematika Aritmatika di Kelas III SD Tekad Mulia”

Sekaligus saya mengusulkan/menunjuk Ibu sebagai :

Dosen Pembimbing : Amin Basri, S.Pd.I., M.Pd.

Sebagai Dosen Pembimbing proposal/risalah/makalah/skripsi saya.  
 Demikianlah permohonan ini saya sampaikan untuk dapat pengurusan selanjutnya.  
 Akhirnya atas perhatian dan kesediaan Ibu saya ucapkan terima kasih.

Medan, 09 Oktober 2025  
 Hormat Pemohon,

Siti Marifah Pardayani

Dibuat Rangkap3 :  
 - Untuk Dekan/Fakultas  
 - Untuk Ketua Prodi  
 - Untuk Mahasiswa yang bersangkutan

## LAMPIRAN 15 K3



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**  
**UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA**  
 Jln. Mukhtar Basri BA No. 3 Telp. 6622400 Medan 20217 Form : K3

Nomor : 131/II.3-AU//UMSU-02/ F/2026  
 Lamp : ---  
 Hal : Pengesahan Proyek Proposal  
 Dan Dosen Pembimbing

Bismillahirrahmanirrahim  
 Assalamu'alaikum Wr. Wb

Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara menetapkan proyek proposal/risalah/makalah/skripsi dan dosen pembimbing bagi mahasiswa yang tersebut di bawah ini :

Nama : Siti Marifah Pardayani  
 N P M : 2202090052  
 Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
 Judul : Implementasi Media Class Market untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa dalam Mata Pelajaran Matematika Aritmatika di Kelas III SD Tekad Mulia

Pembimbing : Amin Basri, S.Pd,I.,M.Pd

Dengan demikian mahasiswa tersebut di atas diizinkan menulis proposal/risalah/makalah/skripsi dengan ketentuan sebagai berikut :

1. Penulis berpedoman kepada ketentuan yang telah ditetapkan oleh Dekan
2. Proyek proposal/risalah/makalah/skripsi dinyatakan **BATAL** apabila tidak sesuai dengan jangka waktu yang telah ditentukan
3. Masa taluwarasa tanggal : 13 Januari 2027

Medan, 24 Rajab 1447 H  
 13 Januari 2026 M



Wassalam  
 Dekan  
  
 Dra. H. Samsuurnita, M.Pd.  
 NIDN. 0064066701

Dibuat rangkap 4 (lima) :  
 1. Fakultas (Dekan)  
 2. Ketua Program Studi  
 3. Dosen Pembimbing  
 4. Mahasiswa Yang Bersangkutan  
**WAJIB MENGIKUTI SEMINAR**



## LAMPIRAN 16 Berita Acara Proposal



**MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI**  
**UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA**  
**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**  
 Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Telp. (061) 6619056 Medan 20238  
 Website: <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: [fkip@umsu.ac.id](mailto:fkip@umsu.ac.id)

بِسْمِ اللّٰهِ الرَّحْمٰنِ الرَّحِیْمِ

**BERITA ACARA BIMBINGAN PROPOSAL**

Perguruan Tinggi : Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara  
 Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan  
 Nama : Siti Marifah Pardayani  
 NPM : 2202090052  
 Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
 Judul Proposal : Implementasi Media *Class Market* untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa dalam Mata Pelajaran Matematika Aritmatika di Kelas III Sekolah Dasar Tekad Mulia

Tanggal	Deskripsi Hasil Bimbingan Proposal	Paraf
9/10/2025	- Perbankan Pudem.	f
11/10/2025	- Permenen Cakupan belan dan teori	f
23/12/2025	- Permenen Tujem.	f
09/12/2025	- Bab. 11 dan BAB II	f
7/1/2026	- Analisis dan tabel.	f
12/1/2026	- ACC Proposal	f.

Ketua Program Studi  
 Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Ismail Saleh Nasution, S.Pd., M.Pd.

Medan, Januari 2026  
 Dosen Pembimbing

Amin Basri, S.Pd.I., M.Pd.

## LAMPIRAN 17 Pengesahan Proposal



**MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**

Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. 061-6622400 Ext. 22, 23, 30  
Website: <http://www.fkip.ummu.ac.id> E-mail: [fkip@ummu.ac.id](mailto:fkip@ummu.ac.id)

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

### LEMBAR PENGESAHAN PROPOSAL

Panitia Proposal Penelitian Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara Strata-1 Bagi

Nama : Siti Marifah Pardayani

NPM : 2202090052

Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Judul Proposal : Implementasi Media *Class Market* untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa dalam Mata Pelajaran Matematika Aritmatika di Kelas III Sekolah Dasar Tekad Mulia

Dengan ini di terimanya proposal ini, maka mahasiswa tersebut sudah layak melakukan seminar proposal

Medan, Januari 2026

Diketahui Oleh

Disetujui Oleh :  
Ketua Program Studi  
Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Ismail Saleh Nasution, S.Pd., M.Pd.

Pembimbing

Amin Basri, S.Pd.I., M.Pd.

Unggul | Cerdas | Terpercaya

## LAMPIRAN 18 Berita Acara Seminar Proposal



**MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI**  
**UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA**  
**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**  
 Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. 061-6622400 Ext. 22, 23, 30  
 Website: <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: [fkip@umsu.ac.id](mailto:fkip@umsu.ac.id)

### BERITA ACARA SEMINAR PROPOSAL

Pada hari ini Jum'at, Tanggal 30 Januari 2026 diselenggarakan seminar prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar menerangkan bahwa :

Nama Lengkap : Siti Marifah Pardayani  
 NPM : 2202090052  
 Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
 Judul : Implementasi *Media Class Market* untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa dalam Mata Pelajaran Matematika Aritmatika di Kelas III Sekolah Dasar Tekad Mulia

Revisi / Perbaikan :

No	Uraian/Saran Perbaikan
I	layak dan Revisi dll

Medan, Februari 2026

Proposal ini dinyatakan Layak/ Tidak Layak\* dilanjutkan untuk penulisan skripsi.

Diketahui

Ketua Program Studi

Ismail Saleh Nasution, S.Pd., M.Pd.

Pembimbing

Amin Basri, S.Pd.I., M.Pd.

## LAMPIRAN 19 Berita Acara Seminar Proposal Skripsi



**MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**  
Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. 061-6622400 Ext. 22, 23, 30  
Website: <http://www.fkip.umstu.ac.id> E-mail: [fkip@umstu.ac.id](mailto:fkip@umstu.ac.id)

---

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

**BERITA ACARA SEMINAR PROPOSAL SKRIPSI**

Pada hari ini Jum'at, Tanggal 30, bulan Januari, tahun 2026 telah diseminarkan proposal skripsi atas nama mahasiswa di bawah ini.

Nama Lengkap : Siti Marifah Pardayani  
NPM : 2202090052  
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Judul : Implementasi Media *Class Market* untuk Pemahaman Siswa dalam Mata Pelajaran Matematika Aritmatika di Kelas III Sekolah Dasar Tekad Mulia

dengan masukan dan saran serta hasil berbagi berikut :

**Hasil Seminar Proposal Skripsi**

Disetujui  
 Disetujui Dengan Adanya Perbaikan  
 Ditolak

Dosen Pembahas  
  
Dr. Mandra Saragih, S.Pd., M.Hum.

Dosen Pembimbing  
  
Amin Basri, S.Pd.I., M.Pd.

**Panitia Pelaksana  
Ketua Program Studi**  
  
Ismail Saleh Nasution, S.Pd., M.Pd.

**UMSU**  
Unggul | Cerdas | Terpercaya

## LAMPIRAN 20 Lembar Pengesahan Hasil Seminar Proposal



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. 061-6622400 Ext. 22, 23, 30  
Website: <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: [fkip@umsu.ac.id](mailto:fkip@umsu.ac.id)

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

### LEMBAR PENGESAHAN HASIL SEMINAR PROPOSAL

Proposal yang sudah diseminarkan oleh mahasiswa di bawah ini :

Nama Lengkap : Siti Marifah Pardayani  
NPM : 2202090052  
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Judul : Implementasi Media *Class Market* untuk Pemahaman Siswa dalam Mata Pelajaran Matematika Aritmatika di Kelas III Sekolah Dasar Tekad Mulia

Pada hari Jum'at, Tanggal 30 Januari 2026 sudah layak menjadi proposal skripsi.

Medan, Februari 2026

Disetujui oleh :

Dosen Pembahas

Dr. Mandra Saragih, S.Pd., M.Hum.

Dosen Pembimbing

Amin Basri, S.Pd.I., M.Pd.

Diketahui oleh  
Ketua Program Studi

Ismail Saleh Nasution, S.Pd., M.Pd.

UMSU  
Unggul | Cerdas | Terpercaya

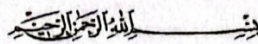
## LAMPIRAN 21 Surat Pernyataan



**MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**

Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp.061-6619056 Ext. 22, 23, 30  
Website: <http://www.fkip.ummu.ac.id> E-mail: [fkip@ummu.ac.id](mailto:fkip@ummu.ac.id)

### SURAT PERNYATAAN



Saya yang bertandatangan dibawah ini :

Nama Lengkap : Siti Marifah Pardayani  
NPM : 2202090052  
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Judul : Implementasi *Media Class Market* untuk Pemahaman Siswa dalam Mata Pelajaran Matematika Aritmatika di Kelas III Sekolah Dasar Tekad Mulia

1. Penelitian yang saya lakukan dengan judul di atas belum pernah diteliti di Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara
2. Penelitian ini akan saya lakukan sendiri tanpa ada bantuan dari pihak manapun dengan kata lain penelitian ini tidak saya tempahkan (dibuat) oleh orang lain dan juga tidak tergolong *Plagiat*.
3. Apabila point 1 dan 2 di atas saya langgar maka saya bersedia untuk dilakukan pembatalan terhadap penelitian tersebut dan saya bersedia mengulang kembali mengajukan judul penelitian yang baru dengan catatan mengulang seminar kembali.

Demikian surat pernyataan ini saya perbuat tanpa ada paksaan dari pihak manapun juga, dan dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Medan, Februari 2026

Hormat saya

Yang membuat pernyataan,

Siti Marifah Pardayani

## LAMPIRAN 22 Surat Keterangan



**MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**

Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp.061-6619056 Ext. 22, 23, 30  
Website: <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: [fkip@umsu.ac.id](mailto:fkip@umsu.ac.id)

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

### SURAT KETERANGAN

Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara, menerangkan di bawah ini:

Nama Lengkap : Siti Marifah Pardayani  
NPM : 2202090052  
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Judul : Implementasi *Media Class Market* untuk Pemahaman Siswa dalam Mata Pelajaran Matematika Aritmatika di Kelas III Sekolah Dasar Tekad Mulia

benar telah melakukan seminar proposal skripsi pada hari Jum'at, tanggal 30, Bulan Januari, Tahun 2025.

Demikianlah surat keterangan ini dibuat untuk memperoleh surat izin riset dari Dekan Fakultas. Atas kesediaan dan kerjasama yang baik, kami ucapkan terima kasih.

Medan, Februari 2026

Ketua,

**UMSU**

Ismail Saleh Nasution, S.Pd., M.Pd.

Unggul | Cerdas | Terpercaya



## LAMPIRAN 24 Surat Balasan



### YAYASAN TEKAD MULIA SUNGGAL SEKOLAH DASAR TEKAD MULIA

Jl. Kompos Km 12 No.134 Desa Pujimulo Kec.Sunggal Pos 20352  
Hp. 081361042980 Email : sdtekadmula1991@gmail.com  
Jenjang Akreditasi : "B" (Baik)

NPSN: 10213697

NSS: 100070102308

Sunggal, 13 Maret 2026

Nomor : 422/157/SD-TM/III/2026  
Lamp : -  
Hal : Persetujuan Izin Riset

Kepada Yth:  
Dekan Fakultas Keguruan  
Dan Ilmu Pendidikan  
Universitas Muhammadiyah  
Sumatera Utara  
Di  
Medan

Dengan Hormat:

Menindaklanjuti surat Dekan Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara Nomor : 618/II.3-AU/UMSU-02/F/2026 Perihal Izin Riset Mahasiswa tersebut di bawah ini:

Nama : Siti Marifah Pardayani  
NPM : 2202090052  
Semester : 8 (Delapan)  
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Sehubungan dengan hal tersebut diatas, kami sampaikan kepada Dekan Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara bahwa pihak SD TEKAD MULIA menerima mahasiswa tersebut melaksanakan riset sesuai dengan surat permohonan saudara.

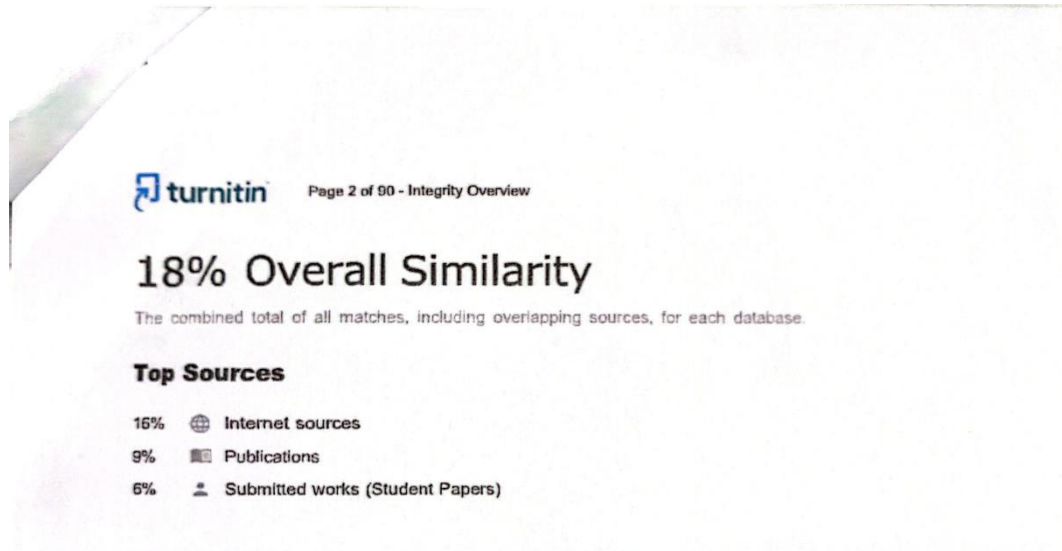
Demikian kami sampaikan, Atas perhatiannya kami ucapkan terima kasih.

Sunggal, 13 Maret 2026

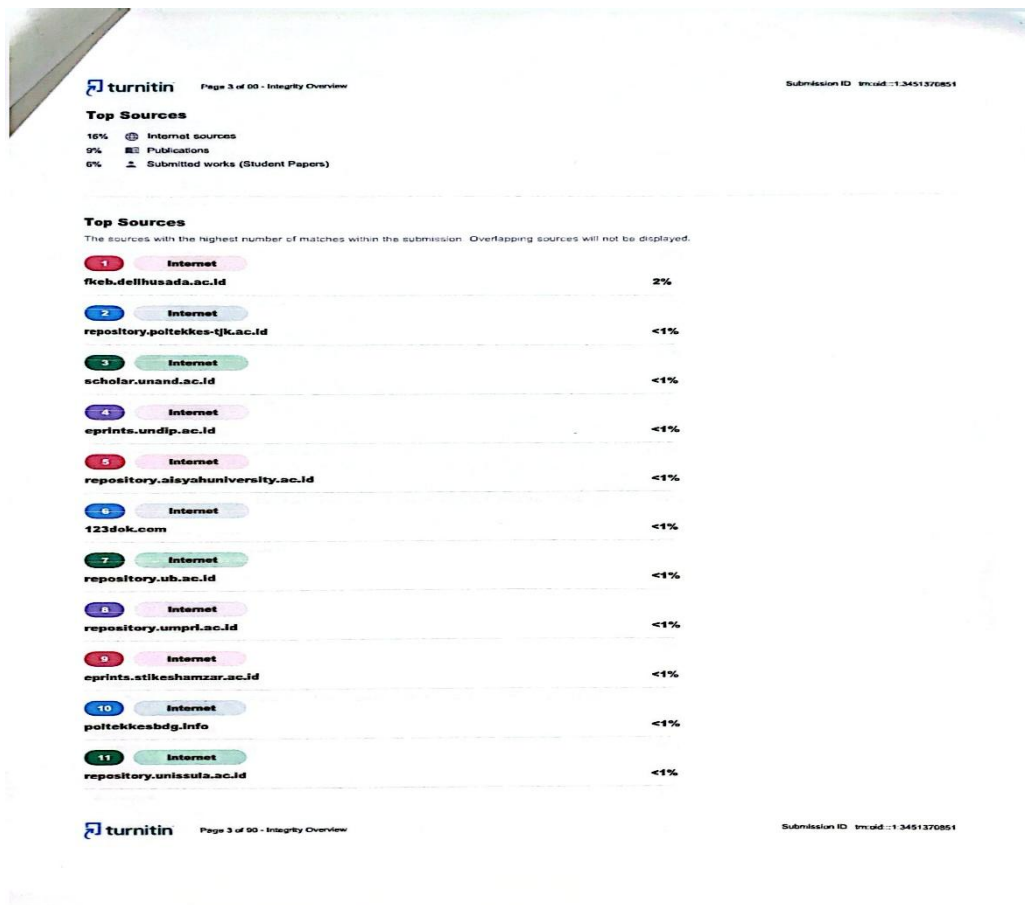
Mengetahui,  
Kepala Sekolah  
SD Tekad Mulia

Taroy, S.Pd.I

## Hasil Turnitin



c



**DAFTAR RIWAYAT HIDUP**

Nama : Siti Marifah Pardayani  
Jenis Kelamin :Perempuan  
Tempat/ Tgl Lahir : Pujimulio, 23-11-2004  
Alamat :Jl. Harapan Gg Bengkok  
Email :marifahsiti105@gmail.com  
Nomor HP : 083856071243

**Pendidikan**

- ( 2011- 2016 ) SD Tekad Mulia
- ( 2017- 2019 ) SMP Negeri 4 Sunggal
- ( 2020- 2022) SMA Bayu Pertiwi Sunggal
- ( 2022- 2026 ) Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan.Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara