



Contents lists available at [Journal IICET](#)
Jurnal EDUCATIO (Jurnal Pendidikan Indonesia)
ISSN: 2502-8103 (Print) ISSN: 2477-8524 (Electronic)
Journal homepage: <https://jurnal.iicet.org/index.php/jppi>



Implementasi media smart ticket untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada materi penjumlahan dan pengurangan

Selin Dita Rahma¹, Karimatus Saidah¹, Elissyarifatul Hidayah²

¹Universitas Nusantara PGRI Kediri, Kediri, Indonesia

²SD Negeri Burengan 2, Kediri, Indonesia

Article Info

Article history:

Received Jul 11th, 2022
Revised Oct 10th, 2022
Accepted Nov 18th, 2022

Keyword:

Hasil Belajar
Materi penjumlahan
Materi pengurangan
Media *smart ticket*
Stik es krim

ABSTRACT

Penelitian ini dilakukan atas dasar belum tuntasnya hasil belajar siswa pada materi penjumlahan dan pengurangan, sehingga membutuhkan perbaikan dalam pembelajaran. Tujuan dari penelitian ini untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa pada materi penjumlahan dan pengurangan menggunakan media Smart Ticket. Metode penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas dengan pembelajaran 2 siklus dengan tahapan perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi yang dilakukan kepada siswa kelas 1A SD Negeri Burengan 2 Kota Kediri. Hasil dari penelitian ini telah menunjukkan terjadi peningkatan hasil belajar dari pra-siklus, siklus I ke siklus II. Pada pra-siklus, rata-rata hasil belajar siswa hanya mencapai 55,48 dengan presentase ketuntasan 29,03%. Setelah diberi tindakan pada pembelajaran siklus I melalui media Smart Ticket rata-rata hasil belajar siswa mencapai 72,90 dengan persentase ketuntasan 41,25%. Pada siklus II mengalami peningkatan hasil belajar siswa naik mencapai rata-rata 83,87 dengan persentase ketuntasan 77,41%. Dengan demikian, dari hasil penelitian dapat ditarik kesimpulan bahwa pembelajaran penjumlahan dan pengurangan menggunakan media Smart Ticket dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas 1A SD Negeri Burengan 2 Kota Kediri.



© 2022 The Authors. Published by IICET.
This is an open access article under the CC BY-NC-SA license
(<https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0>)

Corresponding Author:

Selin Dita Rahma,
Universitas Nusantara PGRI Kediri
Email: ditaraselin@gmail.com

Pendahuluan

Dikutip dari Worldometers per hari Sabtu tanggal 16 Mei 2020 terdapat sebanyak 95.187 kasus baru mengenai covid-19, sehingga total keseluruhan telah mencapai 4.617.176 orang. Dari total 4.617.176 kasus di dunia tersebut, 307.988 diantaranya meninggal dunia dan 1.749.199 lainnya dinyatakan sembuh. Saat ini Indonesia berada pada peringkat ke-34 kasus covid-19 dengan munculnya kasus baru sebanyak 490; sehingga total keseluruhan mencapai angka 16.496 jiwa. Dari total kasus tersebut, Indonesia menjadi negara dengan tingkat kematian tertinggi yang disebabkan virus covid-19 di Asia Tenggara yaitu 1.076 korban jiwa (Abdusshomad, 2020). Akibat dari masih mudahnya penyebaran Covid-19 maka salah satu strategi yang diambil pemerintah khususnya dalam dunia pendidikan adalah menerapkan pembelajaran daring atau sering juga disebut pembelajaran online. Namun seiring dengan berjalannya waktu, pada akhir tahun 2021 ini penyebaran Covid-19 di Indonesia semakin menurun dari hari ke hari. Menurut penelitian (Hulu, 2021) pemerintah sudah mulai mengizinkan untuk diberlakukannya pembelajaran tatap muka terbatas (PTMT) untuk berbagai jenjang pendidikan yang tentunya masih menerapkan protokol kesehatan yang sangat ketat.

Menurut (Istiningsih et al., 2018) mendefinisikan hasil belajar siswa pada hakikatnya adalah perubahan tingkah laku sebagai hasil belajar dalam pengertian yang lebih luas mencakup bidang kognitif, afektif dan psikomotorik. Hasil belajar merupakan bagian terpenting dalam pembelajaran, pengertian hasil belajar siswa pada hakikatnya adalah perubahan tingkah laku sebagai hasil belajar dalam pengertian yang lebih luas mencakup bidang kognitif, afektif, dan psikomotorik. Hasil belajar adalah pola-pola perbuatan, nilai-nilai, pengertian-pengertian, sikap-sikap, apresiasi dan keterampilan.

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

Berbarengan dengan mulai diterapkannya pembelajaran tatap muka terbatas (PTMT) ini, terdapat beberapa sekolah yang mulai menerapkan Program Sekolah Penggerak (PSP). Sekolah yang sudah menggunakan kurikulum Program Sekolah Penggerak (PSP) cirinya adalah pembelajaran sudah tidak lagi menggunakan buku tema, melainkan sudah menggunakan buku per mata pelajaran. Selain itu, pada Program Sekolah Penggerak (PSP) sudah tidak menggunakan acuan (Kompetensi Inti) KI dan (Kompetensi Dasar) KD lagi, melainkan menggunakan Capaian Pembelajaran (CP). Menurut (Syafi'i, 2022) Peluncuran merdeka belajar salah satu program yang dipaparkan oleh Kemendikbud ialah program sekolah penggerak. Program sekolah ini dimaksudkan untuk memfasilitasi tiap sekolah dalam menciptakan generasi pembelajar sepanjang hayat yang memiliki kepribadian sebagai pelajar Pancasila. Program sekolah penggerak merupakan upaya mewujudkan visi Pendidikan Indonesia dalam mewujudkan Indonesia maju yang berdaulat, mandiri dan berkepribadian melalui terciptanya pelajar Pancasila. Program sekolah penggerak berfokus pada pengembangan hasil belajar siswa secara holistic yang mencakup kompetensi dan karakter, yang diawali dengan sumber daya manusia yang unggul (kepala sekolah dan guru).

Namun, dari penerapan pembelajaran tatap muka terbatas (PTMT) ini memunculkan berbagai masalah baru yang kompleks. Menurut (Masyithoh & Arfinanti, 2021) PTMT dilaksanakan 2 sampai 3 kali pertemuan dalam 1 minggu. Untuk satu kali pertemuan tatap muka ada 3 jam pelajaran, yang dikombinasikan dengan Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ). Sehingga setiap siswa melaksanakan PTM sebanyak 6 sampai 9 jam dalam satu minggu. Masalah yang dihadapi siswa ketika melakukan pembelajaran tatap muka terbatas (PTMT) adalah, masih sangat canggungnya siswa dalam bersosialisasi dengan teman di kelas, masih kurangnya hasil belajar siswa saat berada di kelas, dan juga hasil belajar siswa saat di kelas terdapat perbedaan yang cukup signifikan. Selain itu pelajaran juga hanya didominasi oleh guru karena penyampaian materi yang cukup padat, sehingga siswa dituntut untuk lebih cepat dapat memahami materi yang disampaikan oleh guru. Menurut (Masyithoh & Arfinanti, 2021) Kondisi ini berdampak bagi guru dan siswa. Dampak bagi guru yaitu; 1) Guru kesulitan mengelola pembelajaran dan cenderung fokus pada penuntasan kurikulum; 2) Waktu pembelajaran berkurang, sehingga guru tidak mungkin memenuhi beban jam mengajar. Sedangkan dampak bagi siswa yaitu; 1) Siswa mengalami pengurangan interaksi sosial dengan teman-temannya; 2) Mengeluhkan beratnya penugasan dari guru; 3) Peningkatan rasa stress dan jenuh karena pembatasan aktivitas selama berada di sekolah; 4) Pembelajaran didominasi oleh guru karena penyampaian materi yang cukup padat.

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

Berdasarkan hasil observasi di SD Negeri Burengan 2 Kota Kediri menunjukkan bahwa siswa kurang mampu dalam pelajaran matematika. Khususnya pada materi penjumlahan dan pengurangan, permasalahan

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

Dikarenakan waktu belajar mengajar yang tersedia sangat terbatas, maka guru lebih memilih untuk menggunakan lingkungan belajar yang kongkrit dalam pembelajaran matematika sedemikian rupa sehingga dapat mempengaruhi hasil belajar siswa. Menurut (Purwanto, 2019) Hasil belajar adalah perubahan tingkah laku siswa yang terjadi akibat belajar. Perubahan ini diupayakan dalam proses belajar mengajar untuk mencapai tujuan pendidikan. Perubahan tingkah laku seseorang yang disebabkan oleh belajar tidak berdiri sendiri. Berdasarkan temuan penulis di SD Negeri Burengan 2 Kota Kediri, permasalahannya adalah lebih dari separuh siswa kelas 1 mencapai hasil belajar di bawah KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal). Hasil belajar adalah kegiatan yang berkaitan dengan pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang harus diselesaikan. Hasil observasi penulis SD Negeri Burengan 2 di Kota Kediri menunjukkan bahwa hasil belajar siswa belum mencapai tujuan yang diinginkan yaitu 60% siswa masih mendapatkan nilai di bawah KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal).

Salah satu solusi yang dapat diambil untuk mengatasi permasalahan tersebut yakni dengan menggunakan media pembelajaran yang kongkrit dan menarik bagi siswa. Menurut (Arsyad & Suhaemi, 2019) untuk mencapai nilai KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal), guru dan siswa harus berprestasi dalam kegiatan pembelajaran. Mencapai nilai sesuai KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) adalah harapan semua guru. Pencapaian KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) atau keberhasilan proses pembelajaran tergantung pada keikutsertaan atau keikutsertaan siswa dalam pembelajaran dan peran guru sebagai fasilitator pembelajaran. Terlebih untuk siswa kelas rendah, khususnya dalam pembelajaran matematika hendaknya menggunakan media yang dapat menarik perhatian serta dapat memotivasi siswa untuk mengikuti pelajaran dengan gembira. Menurut (Kuswanto & Radiansah, 2018) dengan adanya media pembelajaran akan membuat proses pembelajaran lebih menarik, misalnya dari segi tampilan yang dikombinasikan dengan beberapa gambar ataupun animasi. Kemenarikan tampilan fisik sangat mempengaruhi proses pembelajaran, semakin menarik tampilan media maka siswa semakin termotivasi untuk belajar sehingga mempengaruhi hasil belajar siswa. Belajar matematika tentang penjumlahan dan pengurangan. Selain itu, menurut (Jelita et al., 2019) menggunakan stik es krim untuk membedakan satuan dan puluhan sangat efektif karena benda-benda kongkrit ini sangat familiar dan mudah digunakan oleh anak-anak. Materi ini berjalan beriringan dengan pembelajaran biasa yaitu pembelajaran yang menggunakan pendekatan, model, metode, strategi dan lain-lain.

Smart Ticket merupakan salah satu media pembelajaran yang menggunakan stik es krim sebagai alat peraganya. Menurut (Arsyad & Suhaemi, 2019) dengan bantuan alat peraga, anak-anak mengikuti pelajaran dengan lebih gembira dan minat mereka untuk belajar matematika semakin tumbuh. Anak senang, bersemangat, tertarik dan bersikap positif terhadap pelajaran matematika, apalagi dengan bantuan es loli warna-warni yang menarik bagi anak. Menurut penelitian yang dilakukan oleh (Arsyad & Suhaemi, 2019), media pembelajaran yang menggunakan alat peraga stik es krim sangat berkontribusi pada efektivitas proses pembelajaran dan penyampaian pesan dan konten pendidikan khususnya pada mata pelajaran Matematika materi penjumlahan dan pengurangan. Menurut (Junaidi, 2019) Pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan minat dan keinginan yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap pebelajar. Dari berbagai permasalahan yang muncul sehingga hasil belajar siswa kelas 1 di SD NEGERI Burengan 2 Kota Kediri masih belum mencapai target yang diinginkan, khususnya pada materi penjumlahan dan pengurangan, penulis sangat tertarik untuk melakukan kegiatan penelitian penerapan media pembelajaran Smart Ticket sebagai upaya guru dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Sehingga judul yang diambil penulis untuk penelitian ini adalah, "Implementasi Media Smart Ticket untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Materi Penjumlahan dan Pengurangan".

Metode

Jenis penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas. Penelitian Tindakan Kelas merupakan strategi khusus yang digunakan guru dalam meningkatkan mutu kegiatan belajar mengajar dan sangat dibutuhkan oleh guru dalam rangka pengembangan diri dan sekaligus untuk mengurus kenaikan pangkat dan kenaikan jabatan fungsional guru (Lukitawati, 2016). Desain prosedur dalam penelitian ini menggunakan 2 siklus dengan

tahapan perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Hal ini sejalan dengan penelitian (Lado et al., 2016) melakukan penelitian untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dengan dengan 2 siklus melalui tahapan perencanaan, pelaksanaan tindakan, pengamatan, serta refleksi.

Subyek dan setting pada penelitian ini adalah siswa kelas IA SD Negeri Burengan 2 Kota Kediri tahun ajaran 2021/2022 yang berjumlah 31 siswa, terdiri dari laki-laki berjumlah 16 siswa dan perempuan berjumlah 15 siswa. Alasan pemilihan lokasi penelitian ini karena di SD Negeri Burengan 2 Kota Kediri sudah mencoba menerapkan kurikulum baru yaitu kurikulum sekolah penggerak, dan sarana prasarana di sekolah ini cukup memadai. Dalam penelitian ini hasil penelitian diperoleh data dengan cara mencari nilai rata-rata kelas dan presentase ketuntasan hasil belajar siswa dengan menghitung jumlah setiap skor dibagi dengan total skor dibagi dengan banyaknya siswa yang memiliki skor, kemudian dikalikan 100.

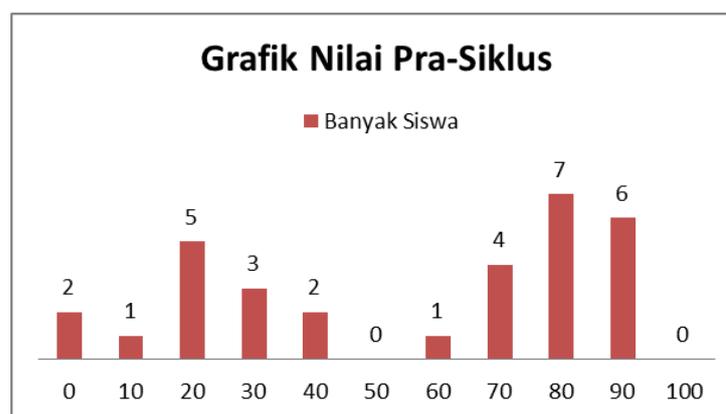
Hasil dan Pembahasan

Pra-siklus

Penelitian ini diawali dengan prasiklus atau tes sebelum diberi tindakan perbaikan pembelajaran ini dilakukan pada hari Jumat, tanggal 05 November 2021 saat tatap muka di kelas dilakukan secara dua sesi pembelajaran. Hasil pre-test digunakan untuk mengukur pemahaman siswa pada materi penjumlahan dan pengurangan. Hasil tes sebelum perbaikan pembelajaran atau pada pra-siklus dapat dilihat dalam tabel berikut:

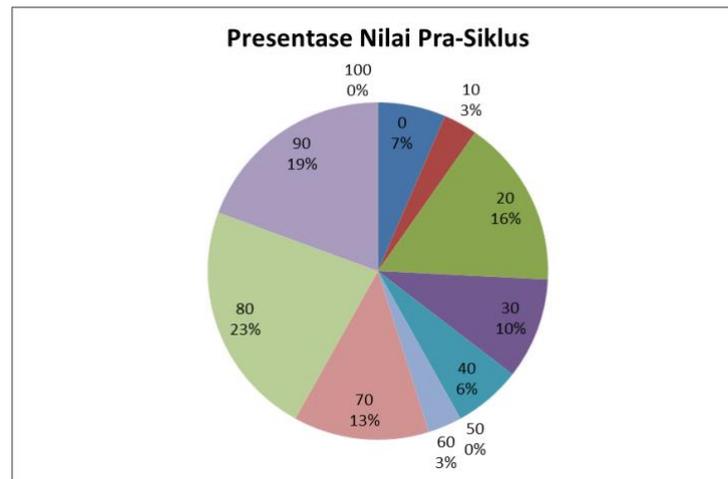
Table 1. Perolehan Nilai Pre-Test dan Presentase

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



Gambar 1. Grafik Nilai Pre-Test pada Pra-Siklus

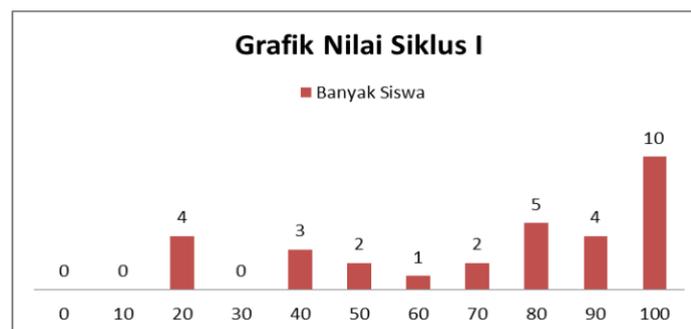
Berdasarkan hasil observasi bahwa nilai KKM matematika siswa kelas IA adalah 75. Dari tabel 1 dan gambar 1 serta 2, pengamatan didapatkan hasil pre-test diperoleh jumlah siswa yang memiliki nilai diatas KKM sebanyak 9 siswa, jika dipresentasekan hanya 29,03%, sehingga siswa lainnya yang belum mencapai KKM sebanyak 70,96% sedangkan rata-rata kelas dari hasil belajar siswa pada pra-siklus 55,48.



Gambar 2. Presentase Nilai Pre-Test pada Pra-Siklus

Siklus I

Dari hasil pengamatan pra-siklus hasil belajar siswa masih sangat rendah pada materi penjumlahan dan pengurangan. Oleh karena itu peneliti mencoba memperbaiki pembelajaran pada siklus I pada hari Senin, tanggal 22 November 2021 dengan menggunakan media Smart Ticket. Pada siklus I peneliti melakukan kegiatan pembelajaran dengan perencanaan awal yakni pembelajaran tatap muka terbatas, dilakukan 2 sesi pembelajaran dengan menggunakan media Smart Ticket. Pada siklus I hasil belajar siswa diperoleh dengan menggunakan tes formatif.

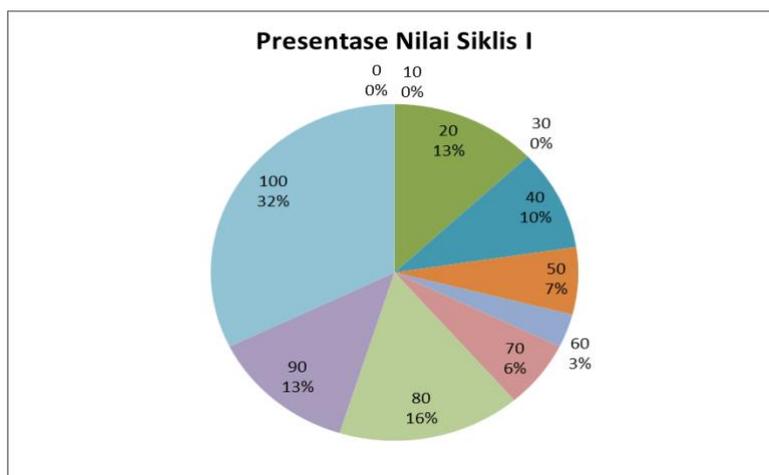


Gambar 3. Grafik Nilai Siklus I

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

Table 2. Perolehan Nilai Siklus I

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



Gambar 4. Presentase Nilai Siklis I

Siklus II

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

Table 3. Perolehan Nilai Siklus II

Nilai	Banyak Siswa	Ns	%
0	0	0	0
10	0	0	0
20	2	40	6,45
30	1	30	3,22
40	0	0	0
50	2	100	6,45
60	1	60	3,22
70	1	70	3,22
80	3	240	9,67
90	4	360	12,90
100	17	1700	54,83
Jumlah	31	2600	100



Gambar 6. Presentase Nilai Siklus II

Tabel 4. Perbandingan Rata-Rata dan Persentase Ketuntasan Nilai Pra-Siklus Sampai Siklus II

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

Penerapan media Smart Ticket pada materi penjumlahan dan pengurangan ternyata berpengaruh pada hasil belajar siswa. Terbukti dari data-data yang telah dijelaskan di atas, karena dengan media Smart Ticket ini berupa alat peraga media kongkret sehingga siswa lebih mudah dalam memahami suatu materi. Menurut Menurut (Aras et al., 2021) sebagai ilmu matematika adalah ilmu yang bersifat abstrak dan berpola pikir deduktif, maka pada tingkat Sekolah Dasar pola pembelajaran mesti dimulai dari pembelajaran yang bersifat induktif dan konkret. Bahkan harus dikaitkan dengan realitas keseharian siswa, sebab matematika memiliki konsep yang abstrak sementara siswa sekolah dasar masih pada tahap berpikir konkret.

Ada beberapa faktor yang mempengaruhi hasil belajar siswa. Menurut (Yohana, 2021) hasil belajar akan mempengaruhi pola perbuatan baik pada anak, nilai yang dapat diterapkan dalam kehidupan, pengertian, sikap, apresiasi dan ketrampilan yang diperoleh siswa setelah mengikuti pembelajaran. Keinginan semua guru tentunya ingin anak didiknya berhasil dan dapat meningkatkan hasil belajarnya. Oleh karena itu guru harus pandai dalam menjaga komunikasi dengan siswa saat proses belajar mengajar. Ada beberapa faktor yang mempengaruhi hasil belajar menurut (Arita & Arita, 2017) faktor internal dan faktor eksternal saling mempengaruhi siswa dalam proses belajar sehingga akan menentukan kualitas hasil belajar mereka. Faktor eksternal salah satunya adalah dengan menggunakan media Smart Ticket yang dapat mempengaruhi hasil belajar siswa. Hal ini sejalan dengan penelitian (Aras et al., 2021) peningkatan hasil belajar siswa pada materi operasi hitung penjumlahan dan pengurangan dengan menggunakan alat peraga dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Mengingat penelitian ini adalah pertama kali dilakukan di kelas tersebut, tidak bisa dipungkiri terdapat kekurangan-kekurangan diantaranya adalah: a) ada beberapa siswa yang belum paham konsep mengoperasikan media Smart Ticket; b) soal yang diberikan untuk mengetahui hasil belajar siswa, ada kategori soal mudah dan kategori soal sulit, siswa yang belum mampu untuk membaca dan menulis atau memiliki kemampuan yang masih terbatas akan kesulitan untuk mengerjakan soal sulit. Selain itu, kendala dan keterbatasan dari penelitian ini adalah keterbatasan waktu karena dalam pengambilan tindakan dilakukan secara tatap muka terbatas yang dibagi dalam 2 sesi, dimana dalam setiap sesinya berdurasi sekitar 2,5 jam dengan 3 atau 2 mata pelajaran setiap harinya. Media Smart Ticket yang dibuat oleh peneliti juga hanya 1 sehingga siswa harus bergantian maju ke depan untuk dapat mencoba menggunakan media Smart Ticket. Namun kendala dan keterbatasan ini mampu diatasi dengan kerjasama yang baik dari siswa kelas IA yang termasuk kelas rendah sehingga lebih mudah dalam mengkondisikan kelas.

Menurut (Arsyad & Suhaemi, 2019) proses belajar mengajar ditandai dengan adanya beberapa unsur, antara lain tujuan, materi, metode dan alat, serta evaluasi. Unsur Metode dan Alat merupakan unsur yang tidak dapat dipisahkan dari unsur lain yang berfungsi sebagai cara atau teknik untuk menyampaikan materi pembelajaran sedemikian rupa sehingga mencapai tujuannya. Dalam pencapaian ini peran alat peraga menjadi penting, karena dengan alat peraga tersebut materi mudah dipahami oleh siswa. Contoh alat peraga adalah buku pelajaran, papan tulis dan pulpen, anggota badan (jari), stik es krim, dan lain-lain. Stik es krim merupakan salah satu alat ajar yang digunakan peneliti untuk mengajarkan penjumlahan dan pengurangan bilangan sampai dengan 500 menggunakan metode diskusi dalam matematika.

Hasil dari penelitian ini, khususnya pada pembelajaran matematika menggunakan media kongkret sehingga siswa lebih mudah dalam memahami suatu materi dan dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Penelitian ini ditujukan kepada pihak sekolah, baik kepala sekolah maupun guru kelas sebagai alternatif dalam pembelajaran matematika. Bahwa pembelajaran penjumlahan dan pengurangan pada kurikulum sekolah penggerak melalui dengan menggunakan media Smart Ticket dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas IA SD Negeri Burengan 2 Kota Kediri tahun pelajaran 2021/2022 yang dilakukan oleh peneliti. Hasil dari penelitian ini sejalan dengan penelitian yang pernah dilakukan oleh (Arsyad & Suhaemi, 2019) bahwa dengan menggunakan media pembelajaran yang menggunakan alat peraga stik es krim efektif untuk meningkatkan hasil belajar pada materi penjumlahan dan pengurangan siswa kelas rendah.

Simpulan

Penelitian ini dapat disimpulkan bahwa pembelajaran materi penjumlahan dan pengurangan dengan menggunakan media Smart Ticket dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas 1A SD Negeri Burengan 2 Kota Kediri. Media Smart Ticket ini termasuk dalam media kongkret sehingga lebih mudah dipahami oleh siswa. Peneliti sangat berharap penelitian ini dapat bermanfaat bagi dunia pendidikan pada umumnya. Serta bermanfaat bagi guru dan siswa dalam melaksanakan pembelajaran paska pandemi Covid-19. Peneliti berharap agar peneliti lain tidak berhenti untuk selalu berinovasi mencari solusi dari setiap masalah pembelajaran yang terjadi saat kegiatan belajar mengajar berlangsung demi kemajuan generasi penerus bangsa. Mereka yang beriman dan bertakwa akan melihat bahwa ada peringatan dari Allah sebelum wabah Covid-19, peringatan bagi hamba-Nya, dan bagi mereka yang lupa, agar mereka dapat mengingat kesalahan serta memperbaikinya.

Referensi

- Abdusshomad, A. (2020). Pengaruh Covid-19 terhadap Penerapan Pendidikan Karakter dan Pendidikan Islam. 12(2), 107–115. <https://doi.org/10.37680/qalamuna.v12i2.407>.
- Aras, I., Hermansyah, H., & Darmayasa, J. B. (2021). Pembelajaran Operasi Penjumlahan dan Pengurangan Bilangan Bulat Menggunakan Garis Bilangan. *Al-Khwarizmi : Jurnal Pendidikan Matematika Dan Ilmu Pengetahuan Alam*, 9(1), 13–28. <https://doi.org/10.24256/jpmipa.v9i1.1339>.
- Arita, S., & Arita, S. P. (2017). Penggunaan Media Visual Pada Mata Pelajaran Matematika Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas Iii. *Pionir: Jurnal Pendidikan*, 6(2). <https://doi.org/10.22373/pjp.v6i2.3340>.
- Arsyad, A., & Suhaemi, S. (2019). Meningkatkan Hasil Belajar, Motivasi dan Minat Peserta Didik Menggunakan Metode Diskusi dan Media Stik Es Krim. *INA-Rxiv*, 1–31.
- Hulu, I. (2021). Pembelajaran Kombinasi pada PTMT Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas IX-C SMPN 1 Seberida. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 5(3).
- Istiningsih, S., Sri Widari, N. K., & Hasanah, N. (2018). Efektivitas Teknik Mangkuk Ikan Atau Akuarium (Fish Bowl) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ips Pada Siswa Kelas V A Sdn 16 Cakranegara Tahun Pelajaran 2016/2017. *Jkkp (Jurnal Kesejahteraan Keluarga Dan Pendidikan)*, 5(1). <https://doi.org/10.21009/Jkkp.051.08>.
- Jelita, F. F., Kusmiatin, T., & Murni, S. (2019). Penerapan Pendekatan Pembelajaran Problem Based Learning Berbasis Media Stik Es Krim Untuk Meningkatkan Kemampuan Komunikasi Matematis Di Kelas 1 Sd Plus Nurul Aulia. 02(01), 1–9.
- Junaidi, J. (2019). Peran Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar. *Diklat Review : Jurnal Manajemen Pendidikan Dan Pelatihan*, 3(1). <https://doi.org/10.35446/diklatreview.v3i1.349>
- Kusumawati, N., & Nursafitri, M. D. (2022). Penggunaan Model Pembelajaran Two Stay Two Stray Untuk Meningkatkan Ketuntasan Hasil Belajar Siswa Materi Perkembangbiakan Makhluk Hidup Pada Kelas VI SDN Bongsopotro 01. *Al-Madrasah: Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 6(2), 456. <https://doi.org/10.35931/am.v6i2.1007>.
- Lado, H., Muhsetyo, G., & Sisworo. (2016). Penggunaan Media Bungkus Rokok untuk Memahami Konsep Barisan dan Deret Melalui Pendekatan RME. *Jurnal Pembelajaran Matematika*, 3(1), 1–2.
- Lukitawati, E. (2016). Upaya Peningkatan Hasil Belajar Bangun Ruang Sisi Datar Dengan Menggunakan Kombinasi Pendekatan Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw Dan Media Benda Asli. *Jurnal Inspirasi Pendidikan*, 6(2), 922–930. <https://doi.org/10.21067/Jip.V6i2.1353>.
- Mahananingtyas, E. (2017). Hasil Belajar Kognitif, Afektif dan Psikomotor melalui penggunaan jurnal belajar bagi mahasiswa PGSD. *Prosiding Seminar Nasional HDPGSDI Wilayah IV*, 192–200.
- Masyithoh, D., & Arfinanti, N. (2021). Analisis Pelaksanaan Pembelajaran Tatap Muka Terbatas (Ptmt) Pada Era New Normal Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Madrasah Aliyah. *Sigma : Jurnal Pendidikan Matematika*, 13, 160–167.
- Novitasari, D. (2016). Pengaruh Penggunaan Multimedia Interaktif Terhadap Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis Siswa. *FIBONACCI: Jurnal Pendidikan Matematika Dan Matematika*, 2(2), 8. <https://doi.org/10.24853/fbc.2.2.8-18>.
- Purwanto, N. (2019). Tujuan Pendidikan Dan Hasil Belajar: Domain Dan Taksonomi. *Jurnal Teknodik*, 146–164. <https://doi.org/10.32550/teknodik.v0i0.541>.
- Syafi'i, F. F. (2022). Merdeka Belajar: Sekolah Penggerak | Syafi'i | Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Dasar. <http://ejurnal.pps.ung.ac.id/index.php/PSNPD/article/view/1049>.
- Yohana, C. (2021). Analisis Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar Produk Kreatif Dan Kewirausahaan. *Analisis Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar Produk Kreatif Dan Kewirausahaan*, 07, 89–102.