



## Improving Students' Learning Outcome Through Team Quiz Model With Number Bag Media at First Grade SDN Koto Baru

Yanti Vera

[yantivera409@gmail.com](mailto:yantivera409@gmail.com)

<sup>1</sup> SDN 1 Koto Baru

### Abstrak

This study aims to improve student learning outcomes in mathematics by using the Team Quiz Learning Model with the Help of Numbers Pocket Media in Grade I.a students of SD Negeri 01 Koto Baru, Koto Baru District, Dharmasraya Regency. This type of research is Classroom Action Research (CAR), using the Kemmis and McTaggart model which includes planning, action and observation, as well as reflection in each cycle. The subjects in this study were students of class I.a SD Negeri 01 Koto Baru, totaling 31 students. Data collection techniques using observation, tests, and documentation. Data were analyzed quantitatively and qualitatively. The success indicator is 75% of the number of students who have reached the specified KKM, which is 70. The results show that the application of the Team Quiz Learning Model With the Help of Numbers Pocket Media in Class I.a Students of SD Negeri 01 Koto Baru, Koto Baru District, Dharmasraya Regency. When no action has been given, the mathematics learning score of grade 1 students at SD Negeri 01 Koto Baru is 58.06% of students who reach the KKM. In the first cycle of action activities there was an increase, as many as 77.21%, students who reached the KKM. And in the second cycle as much as 90.32% managed to achieve the value of completeness.

**Kata Kunci:** Mathematics Learning Outcomes, Team Quiz Models, Numbers Pocket Media.

### Pendahuluan

Hukum Sistem Pembelajaran Nasional Nomor. 20 Tahun 2003 menarangkan jika pembelajaran merupakan upaya sadar serta terencana guna menciptakan atmosfer belajar serta cara proses belajar mengajar supaya siswa dengan cara aktif meningkatkan kemampuan dirinya untuk mempunyai daya kerohanian keimanan, pengaturan diri, karakter, intelek, adab agung, dan keahlian yang dibutuhkan dirinya, warga, bangsa serta negeri. Tiap anak wajib merasakan pembelajaran guna meningkatkan kemampuannya. Keahlian yang dibesarkan ialah kerohanian keagamaan, tindakan serta sikap, serta pengetahuannya (Sistem Pendidikan Nasional, 2003).

.Salah satu mata pelajaran di sekolah dasar yang memiliki kedudukan bernilai dalam meningkatkan keahlian dasar anak didik merupakan matematika (Sapta, 2018). Dengan proses belajar mengajar matematika anak didik diharapkan bisa berpikir masuk akal, analitis, terorganisasi, kritis, serta inovatif (Trisnowali, 2017). Perihal ini dibutuhkan supaya anak didik memperoleh bekal dalam hidup bermasyarakat serta bisa melanjutkan pendidikan yang lebih tinggi. Sebab matematika merupakan pelajaran yang senantiasa terdapat bagus dari tahapan sekolah dasar sampai perguruan tinggi (Putri Sepdikasari Dirgantoro, 2018).

Matematika ialah salah satu mata pelajaran harus yang diberikan mulai dari sekolah dasar hingga tingkatan pembelajaran atas. (Rahmah, 2018) matematika ialah sesuatu materi amatan yang mempunyai subjek abstrak serta dibentuk lewat cara penalaran deduktif, ialah bukti sesuatu rancangan yang didapat selaku dampak rasional dari fakta lebih dahulu telah diperoleh, alhasil keterlibatan antar rancangan dalam matematika bertabiat amat kokoh serta nyata. Perihal ini berarti sesuatu rancangan dalam matematika disusun bersumber pada rancangan sebelumnya serta akan sebagai dasar untuk rancangan berikutnya.

Matematika merupakan salah satu mata pelajaran di sekolah dasar yang bertabiat abstrak. (Cahirati et al., 2020) matematika ialah gagasan abstrak yang bermuatan simbol-simbol, hingga konsep- konsep matematika wajib dimengerti terlebih dulu saat sebelum memalsukan simbol- simbol itu. Dalam cara proses belajar mengajar semacam ini dibutuhkan perlengkapan tolong ataupun alat yang bertabiat kongkrit cocok dengan tingkatan kemajuan anak didik. (Siregar, 2021) mengatakan jika konsep- konsep dalam matematika itu bertabiat abstrak, sebaliknya pada biasanya anak didik sekolah dasar (SD) berasumsi dari keadaan yang aktual mengarah keadaan yang abstrak, hingga salah satu jembatan supaya anak didik sanggup berasumsi abstrak mengenai matematika merupakan memakai alat pembelajaran serta perlengkapan peraga (media).

Pelajaran matematika ialah salah satu ilmu wawasan yang diterima dengan berasumsi(berpikir). Matematika merupakan pelajaran yang memuat modul dengan karakter yang khas serta mengarah pada didunia sekelilingnya (Aledya, 2019). Alhasil proses belajar mengajar matematika wajib dicoba tiap pribadi yang terdapat pada tahapan pembelajaran. Dalam mengantarkan modul proses belajar mengajar matematika mestinya guru tidak cuma menstransfer pengetahuannya semata tetapi pula sanggup berikan dorongan. Buat itu dalam cara proses belajar mengajar, guru matematika dapat berupaya bermacam berbagai strategi, antara lain memakai strategi Team Quiz selaku pengganti dalam menghasilkan atmosfer belajar yang mengasyikkan (Nurdianti et al., 2021).

Team Quiz ialah salah satu jenis dalam strategi Active Learning yang berperan guna menghidupkan atmosfer belajar, tingkatkan rasa tanggung jawab anak didik atas apa yang mereka pelajari dengan metode yang mengasyikkan serta tidak mengecam ataupun tidak membuat mereka khawatir serta jenuh (Akbar & Supendi, 2012). 5 Dalam strategi ini anak didik dilibatkan dengan cara terus menerus, bagus psikologis ataupun raga. Mereka wajib selalu berasumsi, menelaah ide, membongkar permasalahan, serta mempraktikkan apa yang sudah dipelajari. Strategi proses belajar mengajar Team Quiz pula ialah salah satu strategi proses belajar mengajar yang sesuai dipakai dalam proses belajar mengajar matematika di kelas V pada tingkatan sekolah dasar. Tidak hanya mengasyikkan, strategi ini pula bisa menghasilkan aktivitas tiap anak didik jadi berkembang. Sebab dalam strategi proses belajar mengajar ini tiap anak didik dituntut aktif, bagus aktif dalam perihal menanya ataupun aktif dalam perihal menanggapi serta menjawab suatu persoalan dalam cara proses belajar mengajar matematika.

Guru dituntut untuk lebih inovatif serta inovatif dalam mengatur kelasnya (Chan et al., 2019). Pemilhan alat proses belajar mengajar yang pas bisa mempengaruhi pada cara proses belajar mengajar di kelas. Dengan alat proses belajar mengajar yang pas, membuat anak didik bisa belajar dengan cara aktif serta bermanfaat (Wulandari et al., 2020). Pasti proses belajar mengajar hendak lebih berarti bila anak didik ikut serta langsung dalam cara proses belajar mengajar. Perihal ini bisa meningkatkan keahlian berasumsi anak didik alhasil bisa mengkonstruksi wawasan terkini selaku usaha menguasai modul yang terkini diperoleh.

Tetapi pada realitas di lapangan sedang banyak ditemui guru yang sedang berderai beratkan proses belajar mengajar langsung yang didominasi oleh guru, minimnya pemakaian

alat proses belajar mengajar alhasil anak didik bertabiat stagnan menerima apa yang diberikan guru. Biasanya anak didik cuma menyimak uraian dari guru yang dilanjutkan dengan melakukan soal- soal di papan catat alhasil proses belajar mengajar yang begitu kurang berpengaruh untuk anak didik serta berakibat kepada hasil belajar anak didik. Guru dituntut untuk lebih inovatif serta inovatif dalam mengatur kelasnya. Pemilihan alat proses belajar mengajar yang pas bisa mempengaruhi pada cara proses belajar mengajar di kelas. Dengan alat proses belajar mengajar yang pas, membuat anak didik bisa belajar dengan cara aktif serta bermanfaat. Pasti proses belajar mengajar hendak lebih berarti bila anak didik ikut serta langsung dalam cara proses belajar mengajar. Perihal ini bisa meningkatkan keahlian berasumsi anak didik alhasil bisa mengkonstruksi wawasan terkini selaku usaha menguasai modul yang terkini diperoleh.

Tetapi pada realitas di lapangan sedang banyak ditemui guru yang sedang berderai beratkan proses belajar mengajar langsung yang didominasi oleh guru, minimnya pemakaian alat proses belajar mengajar alhasil anak didik bertabiat stagnan menerima apa yang diberikan guru. Biasanya anak didik cuma menyimak uraian dari guru yang dilanjutkan dengan melakukan soal- soal di papan catat alhasil proses belajar mengajar yang begitu kurang berpengaruh untuk anak didik serta berakibat kepada hasil belajar anak didik.

Tidak hanya itu, proses belajar mengajar yang dicoba tampak belum efisien. Cara belajar mengajar yang tengah berfokus pada guru (teacher centered) sebaliknya keikutsertaan anak didik dalam cara proses belajar mengajar belum maksimal. Keterbatasan alat ataupun perlengkapan peraga yang dipakai pula membuat siswa kurang aktif dalam menjajaki cara proses belajar mengajar. Dikala menarangkan modul penghitungan serta pengurangan guru menarangkan serta menuliskan di papan catat, tampak cuma beberapa anak didik yang mencermati uraian dari guru. Sebagian anak didik tampak tengah kerap berdiskusi dengan temannya, mengacaukan temannya dengan melempar kertas serta berlari- lari di kelas. Keterbatasan alat ataupun perlengkapan peraga yang dipakai dalam proses belajar mengajar membuat proses belajar mengajar tampak kurang mendukung. Perihal ini menimbulkan tujuan proses belajar mengajar yang sesungguhnya tidak berhasil serta hasil belajar anak didik sebagian besar masih di dasar Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) yang sudah ditetapkan.

Dengan pememilihan alat proses belajar mengajar yang menarik, diharapkan hendak mempermudah guru buat mengantarkan modul proses belajar mengajar dengan atmosfer yang mengasyikkan. (Suliani, 2020) mengatakan jika alat pembelajaran selaku salah satu pangkal belajar yang bisa menuangkan catatan. Perbandingan style belajar, atensi, intelegensi, keterbatasan energi indera serta lainnya bisa ditangani dengan eksploitasi alat pembelajaran.

Salah satu usaha yang bisa membagikan kesempatan pada anak didik buat ikut serta dengan cara aktif serta bisa membuat wawasan dengan sendirinya alhasil bisa mempengaruhi kepada hasil belajar merupakan dengan pemakaian alat kantong bilangan. (AAmaral, 2012) memaparkan jika alat kantong bilangan berperan selaku penanaman rancangan, uraian rancangan, serta pembinaan keahlian. Dengan alat ini anak didik diharapkan lebih gampang menguasai sesuatu rancangan sebab dilibatkan langsung dengan alat yang menyuguhkan keadaan yang bertabiat aktual, mempermudah anak didik buat mengenali posisi angka tempat sesuatu angka, alhasil bisa mengenali metode pengerjaan penjumlahan serta pengurangan dengan cara analitis. (Telaumbanua, 2020) menarangkan jika penggunaan alat proses belajar mengajar bisa membuat anak didik lebih banyak melaksanakan aktivitas proses belajar mengajar, karena tidak cuma mengikuti uraian dari guru saja, namun pula kegiatan lain yang dicoba semacam; mencermati, melaksanakan, mendemonstrasikan, serta lain- lain. Dengan mengaitkan dengan cara langsung anak didik dalam cara proses belajar mengajar hendak

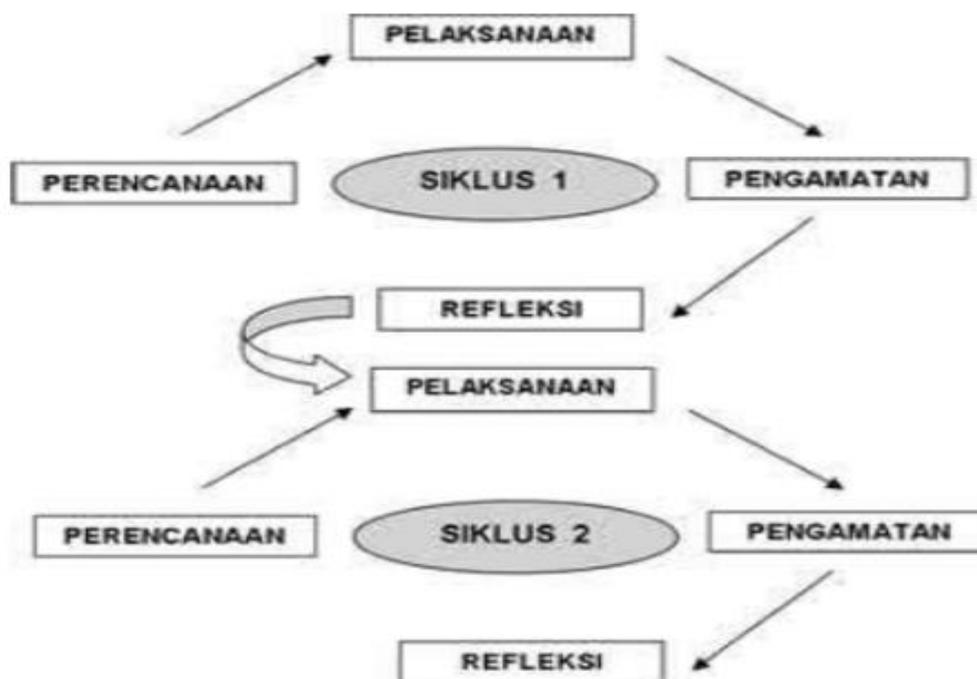
memotivasi anak didik buat lebih antusias menjajaki proses belajar mengajar dengan cara menarik serta mengasyikkan, alhasil bisa tingkatan mutu serta hasil belajar siswa.

### Metode Penelitian

Tipe riset ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas( PTK), ialah riset yang dicoba oleh guru,( dicoba oleh guru sendiri yang pula berperan selaku periset) di kelas ataupun di sekolah tempat beliau mengajar dengan pengepresan pada penyempurnaan ataupun peningkatan cara serta efisien proses belajar mengajar. Penelitian Tindakan Kelas merupakan riset yang dicoba oleh guru di kelasnya sendiri dengan metode( 1) merancang,( 2) melakukan, serta( 3) menggambarkan aksi dengan cara kolaboratif serta partisipatif dengan tujuan membenarkan kinerjanya selaku guru, alhasil hasil belajar siswa bisa melonjak (MARWANI, 2021).

Poin riset merupakan anak didik kelas 1. a SDN 01 Koto Baru Kecamatan Koto Baru yang berjumlah 31 orang. Terbagi atas 14 orang pria serta 17 orang perempuan. Riset ini dilaksanakan diawali dari bulan Januari sampai Mei 2022, terbatas durasi pemograman aksi hingga penyusunan informasi hasil riset. Penerapan aksi ini dilakukan dalam 2 daur ialah daur I serta daur 2 di mulai dari tanggal 04 Februari sampai 07 Maret 2022.

Riset ini memakai tipe penelitian tindakan kelas( PTK). Peneliti tindakan kelas( PTK) ialah riset bertabiat reflektif. Aktivitas penelitian berangkat dari permasalahan riil yang dihadapi oleh guru dalam proses belajar mengajar, kemudian difleksikan alternatif pemecahan masalahnya dan ditindak lanjuti dengan tindakan-tindakan nyata yang terencana dan terstruktur. Berikut adalah skema dari desain penelitian yang menggunakan model Kemmis dan Mc Taggart yang digambarkan dalam gambar 1 sebagai berikut



Gambar 1 Skema Desain Penelitian Model Kemmis dan Mc Taggart

Dalam penelitian tindakan kelas ini, peneliti menggunakan menggunakan teknik pengumpulan informasi berbentuk observasi( pemantauan), uji, serta pemilihan. Intrumen dalam riset ini dipakai buat mengukur hasil belajar pada ranah kognitif mulai tingkatan

wawasan( C1), uraian( C2), aplikasi( C3), analisa( C4), campuran( C5), hingga penilaian( C6). Instrumen non uji ialah prinsip pemantauan Pengumpulan informasi memakai instrumen pemantauan dalam riset ini dicoba memakai prinsip pemantauan hasil belajar siswa penilaian afektif serta psikomotor yang sudah disusun oleh periset dengan metode berikan nilai pada tiap penanda yang dicoba siswa. Prinsip pemantauan hasil belajar siswa dipakai buat mengukur hasil belajar dalam penilaian afektif serta psikomotor. Prinsip pemilihan Prinsip pemilihan yang hendak dijadikan pangkal informasi dalam riset ini antara lain: 1) Catatan nama serta hasil belajar matematika siswa kelas 1. a SDN 01 Koto Baru. 2) Hasil penilaian daur I serta daur II, 3) Lembar observasi hasil belajar siswa pada pandangan afektif serta psikomotor, dan 4) Potret- potret sepanjang riset.

Informasi yang didapat dari aksi yang dicoba, dianalisis buat membenarkan jika pemakaian alat kantung bilangan bisa tingkatkan hasil belajar siswa kelas I. a SDN 01 Koto Baru. Metode analisa informasi dicoba dengan cara kuantitatif. Metode analisa informasi kuantitatif dipakai buat menganalisa informasi dari uji. Informasi kuantitatif berbentuk hasil belajar siswa yang mengukur keahlian kognitif siswa selaku selanjutnya:

$$Skor = \frac{B}{N} \times 100$$

Keterangan:

B = banyaknya butir yang dijawab benar

N = banyaknya butir soal

Hasil kalkulasi nilai setelah itu dikonfirmasi dengan daftar patokan ketuntasan belajar siswa yang dikelompokkan kedalam 2 belajar, ialah tuntas serta tidak tuntas. Ada pula patokan ketuntasan belajar siswa disuguhkan dalam bagan 3. 1 selaku selanjutnya.

Tabel 1 Kriteria Ketuntasan Belajar

Kriteria Ketuntasan	Kualifikasi
$\geq 75$	Tuntas
$\leq 75$	Tidak tuntas

Bila akuisisi angka hasil uji siswa  $\geq 75$  sehingga siswa dianggap tuntas, bila tingkatan ketuntasan  $\leq 75$  sehingga siswa dianggap belum tuntas sebab KKM pada proses belajar mengajar tematik belajar I SDN 01 Koto Baru merupakan 75. Dengan begitu bisa didetapkan jumlah anak didik tuntas serta tidak tuntas. Sebaliknya buat membagi persentase ketuntasan belajar klasikal merupakan selaku selanjutnya.

$$P = \frac{\sum \text{peserta didik yang tuntas belajar}}{\sum \text{peserta didik}} \times 100\%$$

Sebaliknya informasi kuantitatif berbentuk hasil belajar siswa yang mengukur keahlian afektif serta psikomotor siswa selaku selanjutnya:

$$\text{Skor rata-rata individu} = \frac{\text{TotalSkor}}{\text{jumlahitempenilaian}}$$

Hasil kalkulasi nilai setelah itu dikonfirmasi dengan table patokan Evaluasi Individu. Hasil dari prosentase setelah itu dianalisis buat memperoleh belajar dalam% dengan memakai persentase ketuntasan Kesuksesan Klasikal. Ada pula persentase ketuntasan Kesuksesan Klasikal disuguhkan dalam daftar 3. 3 selaku selanjutnya:

Tabel 2 Persentase Kriteria Keberhasilan Klasikal

Prosentase	Kriteria
>80%	Sangat Tinggi
60-79%	Tinggi
40-59%	Sedang
20-39%	Rendah
<25%	Sangat Rendah

Bila prosentase kesuksesan siswa didapat pas 80% sehingga tingkatan kesuksesan belajar siswa masuk dalam patokan amat besar serta bila prosentase kesuksesan siswa didapat pas 25% sehingga tingkatan kesuksesan siswa masuk dalam patokan amat kecil.

Penanda kesuksesan mencakup ranah kognitif, afektif, psikomotor sebesar 75 dengan presentase jumlah siswa yang tuntas minimum 75% dengan patokan besar, serta ketuntasan individu dengan patokan minimum baik.

## Hasil Penelitian

### *Pra Siklus*

Penelitian ini dilaksanakan di SDN 01 Koto Baru mulai tanggal 17 Januari 2022 sampai 31 Mei 2022. Penelitian Tindakan Kelas yang dicoba periset bermaksud buat menarangkan kenaikan hasil belajar siswa pada proses belajar mengajar matematika belajar I memakai alat kantung bilangan. Belajar yang jadi poin riset merupakan belajar I. a SDN 01 Koto Baru dengan jumlah siswa 31 orang. Terbagi atas 14 orang laki-laki dan 17 orang perempuan.

Pada pemantauan dini periset melaksanakan observasi kepada cara proses belajar mengajar Kala guru mengajar siswa tampak stagnan, terdapat siswa yang mencermati sembari mengantuk, terdapat siswa yang main sendiri, terlebih lagi terdapat pula siswa yang mengusik temannya. Rendahnya hasil belajar matematika belajar I. a SDN 01 Koto Baru ditunjukkan dari angka ujian setiap hari matematika jika dari 31 siswa, ada 18 siswa yang telah tuntas serta 13 siswa yang belum tuntas ataupun belum menggapai KKM( Kriteria Ketuntasan Minimum). KKM dalam mata pelajaran matematika di SDN 01 Koto Baru merupakan 75. Persentase jumlah siswa yang tuntas merupakan 58, 065% serta buat siswa dengan angka pada umumnya belajar dibawah KKM ataupun dibawah 75 ialah 71,61

Berikut tabel 3. data nama siswa yang tuntas dan tidak tuntas dalam pra siklus:

No	Nama peserta didik	Nilai	Keterangan	
			Tuntas	Tidak tuntas
1	ANF	70		√
2	ANW	60		√
3	APP	80	√	
4	AOD	80	√	
5	DE	60		√
6	FA	80	√	
7	FRR	80	√	
8	FF	70		√
9	FE	80	√	
10	FAJ	60		√

11	FH	60		√
12	FAA	80	√	
13	HNP	60		√
14	IKK	70		√
15	IS	50		√
16	JSI	80	√	
17	JO	60		√
18	KKI	90	√	
19	KAH	80	√	
20	MAM	90	√	
21	NAY	50		√
22	LSZ	90	√	
23	QAY	80	√	
24	RD	80	√	
25	RAF	60	√	
26	ROS	80		√
27	SN	70	√	
28	SMS.	60	√	
29	YL	70	√	
30	ZS	80		√
31	HRPI	60	√	
	<b>Jumlah</b>	<b>2220</b>	<b>18</b>	<b>13</b>
	<b>Rata-rata</b>		<b>2220: 31 = 71,61</b>	
	<b>Persentase</b>		<b>58,065%</b>	<b>41,935%</b>
	<b>Kriteria</b>		<b>Sedang</b>	

Tabel 4 Hasil Belajar (Kognitif) Pra Siklus

Nilai	Ketuntasan	Jumlah Peserta Didik	Persentase
≥ 75	Tuntas	18 Peserta Didik	58,065 %
≤ 75	Tidak tuntas	13 Peserta Didik	41,935 %
<b>Jumlah</b>		<b>31 Peserta Didik</b>	<b>100 %</b>
<b>Persentase Ketuntasan klasikal</b>			<b>58,065%</b>
<b>Kriteria</b>			<b>Sedang</b>

Pada tabel 4 bisa diamati kalau siswa yang tuntas sebesar 58, 065% sebaliknya siswa yang tidak tuntas sebesar 41, 935%.

Informasi di atas dipakai buat mengenali sepanjang mana keahlian anak didik dalam menuntaskan pertanyaan enumerasi serta penurunan. Tampak sebesar 58, 065% anak didik sedang hadapi kesusahan dalam melaksanakan penjumlahan serta pengurangan. Oleh sebab itu, dibutuhkan aksi buat tingkatkan hasil belajar siswa.

### Siklus I

Pertemuan awal daur I dilakukan pada hari Selasa 08 Februari 2022, dengan peruntukan durasi proses belajar mengajar matematika sepanjang 3 x 35 menit mulai jam 07. 30- 09. 15 Wib. Pada jam 07. 30 belajar dimulai dengan aktivitas berjajar di depan belajar, bersalaman dengan guru, berharap, serta literasi sampai jam 08. 00. Saat sebelum proses

belajar mengajar mulai, anak didik menyiapkan perlengkapan catat, buku catat, serta buku pelajaran serta guru menyiapkan piranti proses belajar mengajar berbentuk RPP, lembar kegiatan siswa( LKPD) serta alat kantung bilangan. Guru setelah itu membuka proses belajar mengajar dengan melafalkan damai. Aktivitas dilanjutkan dengan memeriksa kedatangan anak didik. Aktivitas pemeriksaan kehadiran anak didik. Semua anak didik belajar I hadir mengikuti proses belajar mengajar. Setelah itu guru mengantarkan apersepsi dengan suatu persoalan “Anak-anak apakah kalian masih ingat tentang operasi penjumlahan dan pengurangan? Bagaimana cara mengoperasikannya?”. Sebagian anak didik menanggapi masih ingat dengan memaparkan langkah- langkahnya. Apersepsi yang diserahkan guru itu berhubungan dengan tujuan proses belajar mengajar pada hari ini. Dalam pertemuan awal daur I periset membuat tim setelah itu membagikan lembar kegiatan anak didik buat di bicarakan ataupun digarap bersama dengan kelompoknya. Dalam belajar Regu ini mayoritas golongan kerjasamanya masih rendah. Perihal itu tampak kala menyelesaikan LKS terdapat sebagian siswa yang mau menyudahi sendiri, tanpa bertukar pikiran dengan temannya, terdapat siswa yang cuma diam saja serta tidak menolong temannya dalam menuntaskan LKS.

Guru memohon anak didik membuat tim terdiri dari 3- 4 badan. Setelah itu guru mengantarkan kalau proses belajar mengajar hari ini berlainan dari umumnya, sebab memakai alat proses belajar mengajar kantung bilangan. Guru mulai memberitahu langkah- langkah pemakaian alat proses belajar mengajar kantung bilangan. Guru mengantarkan modul dengan cara klasikal terlebih dulu terpaut modul enumerasi dilanjutkan dengan uraian memakai alat kantung bilangan.

Sebagian anak didik berupaya melakukan ilustrasi pertanyaan yang diberikan guru di depan kategori memakai alat kantung bilangan. Sesudah menyimak uraian dari guru anak didik dibagikan lembar kegiatan siswa( LKPD). Anak didik bertukar pikiran bersama kelompoknya buat menuntaskan soal- pertanyaan yang ada di LKPD, tetapi pada dikala dialog terdapat sebagian anak didik yang tengah bercanda serta tidak turut bertukar pikiran. Dikala salah satu anggota menyatakan pendapatnya, sebagian anggota lain terdapat yang berdialog sendiri. Setelah seluruh golongan menuntaskan soal- soal yang terdapat di LKPD, guru memohon tiap golongan menyampaikan tanggapannya di depan kategori dengan membuktikan tahap pengerjaannya memakai alat kantung bilangan.

Aktivitas dilanjutkan dengan postes, guru memberikan pertanyaan pada anak didik serta berikan durasi 15 menit buat menyelesaikan. Anak didik juga melakukan pertanyaan postes dengan hening. Sesudah selesai guru serta anak didik merefleksi balik modul yang sudah dipelajari hari ini dan mengikhtisarkan proses belajar mengajar pada hari ini.

Pada akhir proses belajar mengajar daur I ialah pertemuan kedua dilaksanakan penilaian dengan memakai lembar penilaian daur I. Informasi nama anak didik yang tuntas serta tidak tuntas hasil uji daur I bisa diamati pada bagan di dasar ini:

. Berikut tabel 5 data nama siswa yang tuntas dan tidak tuntas dalam siklus I:

No	Nama peserta didik	Nilai	Keterangan	
			Tuntas	Tidak tuntas
1	ANF	80	√	
2	ANW	80	√	
3	APP	80	√	
4	AOD	90	√	
5	DE	70		√
6	FA	90	√	
7	FRR	80	√	
8	FF	80	√	
9	FE	80	√	
10	FAJ	80	√	
11	FH	70		√
12	FAA	100	√	
13	HNP	70		√
14	IKK	80	√	
15	IS	70		√
16	JSI	80	√	
17	JO	70		√
18	KKI	90	√	
19	KAH	80	√	
20	MAM	90	√	
21	NAY	70		√
22	LSZ	80	√	
23	QAY	80	√	
24	RD	80	√	
25	RAF	80	√	
26	ROS	70		√
27	SN	80	√	
28	SMS.	80	√	
29	YL	80	√	
30	ZS	80	√	
31	HRPI	80	√	
	<b>Jumlah</b>	<b>2470</b>	<b>24</b>	<b>7</b>
	<b>Rata-rata</b>		<b>2470 : 31 = 79,68</b>	
	<b>Persentase</b>		<b>77,419 %</b>	<b>22,580%</b>
	<b>Kriteria</b>		<b>Tinggi</b>	

### Refleksi Siklus I

Berdasarkan pada hasil pengamatan observer selama dua kali kegiatan pembelajaran masih ada beberapa kekurangan yang dilakukan peneliti dan siswa dalam proses pembelajaran. Kekurangan-kekurangan tersebut diantara lain:

- Beberapa siswa kurang mencermati penyampaian modul dari guru sebab guru kurang interaksi dengan siswa.

- b. Siswa kurang berkolaborasi dalam dialog golongan sebab guru kurang membimbing siswa buat berkolaborasi.
- c. Siswa riuh serta kurang teratur dalam game kantung bilangan sebab guru kurang memotivasi siswa buat teratur dalam game.

Bersumber pada kekurangan pada kegiatan belajar mengajar matematika dengan memakai kantung bilangan pada daur I hingga direncanakan buat melaksanakan cara kegiatan belajar mengajar pada daur II dengan melaksanakan perbaikan- perbaikan. Koreksi cara kegiatan belajar mengajar yang hendak dilaksanakan pada daur II ialah ( 1) Guru lebih berhubungan dengan siswa supaya siswa mencermati uraian guru ( 2) Guru hendak membimbing pada siswa dalam dialog golongan,( 3) Guru hendak membagikan dorongan pada siswa supaya teratur dalam game. Konsep koreksi kegiatan belajar mengajar yang sudah disusun setelah itu hendak dituangkan dalam RPP daur II. Berikutnya koreksi dalam RPP hendak diimplementasikan dalam kegiatan belajar mengajar daur II supaya pemograman itu bisa menggapai indicator kesuksesan riset.

## Siklus II

Langkah dini dalam riset aksi Daur II ini merupakan langkah pemograman. Jenjang aksi Daur II nyaris serupa semacam aksi di Daur I, tetapi periset menata konsep koreksi yang hendak dilaksanakan pada daur ini bersumber pada hasil refleksi pada Daur I. Pada langkah perancangan daur II periset merancang penerapan aksi yang hendak dilaksanakan pada hari Selasa 22 Februari 2022 serta Senin 07 Maret 2022. Pada pemograman daur II periset membuat kompendium serta konsep penerapan kegiatan belajar mengajar( RPP) cocok dengan tahap- tahap dalam kegiatan belajar mengajar matematika kategori I semester 2, menata lembar kegiatan anak didik( LKS), membuat pemograman pembuatan golongan belajar, mempersiapkan perlengkapan penilaian berbentuk pertanyaan uji tercatat, menata lembar observasi hasil belajar siswa ranah afektif serta psikomotor, dan mempersiapkan alat serta infrastruktur kegiatan belajar mengajar yang hendak dipakai.

Di akhir kegiatan belajar mengajar guru memberikan pertanyaan postes pada anak didik. Anak didik dimohon melakukan dengan cara mandiri serta hening. Sehabis seluruh anak didik tuntas melakukan postes guru mengajak anak didik mengenang balik kegiatan belajar mengajar yang sudah dilaksanakan hari ini, bertanya modul yang belum nyata serta bertanya perasaan anak didik sepanjang menjajaki kegiatan belajar mengajar. Berikutnya anak didik serta guru bersama- sama merumuskan kegiatan belajar mengajar yang sudah berjalan.

Informasi julukan anak didik yang tuntas serta tidak tuntas hasil uji daur II bisa diamati pada bagan di dasar ini:

. Berikut tabel 5 data nama siswa yang tuntas dan tidak tuntas dalam siklus II:

No	Nama peserta didik	Nilai	Keterangan	
			Tuntas	Tidak tuntas
1	ANF	80	√	
2	ANW	80	√	
3	APP	80	√	
4	AOD	90	√	
5	DE	70		√
6	FA	90	√	
7	FRR	80	√	

8	FF	80	√	
9	FE	80	√	
10	FAJ	80	√	
11	FH	70		√
12	FAA	100	√	
13	HNP	80	√	
14	IKK	80	√	
15	IS	70		√
16	JSI	80	√	
17	JO	80	√	
18	KKI	90	√	
19	KAH	80	√	
20	MAM	90	√	
21	NAY	80	√	
22	LSZ	80	√	
23	QAY	80	√	
24	RD	80	√	
25	RAF	80	√	
26	ROS	80	√	
27	SN	80	√	
28	SMS.	80	√	
29	YL	80	√	
30	ZS	90	√	
31	HRPI	80	√	
	<b>Jumlah</b>	<b>2520</b>	<b>28</b>	<b>3</b>
	<b>Rata-rata</b>		<b>2520 : 31 = 81,29</b>	
	<b>Persentase</b>		<b>90,32 %</b>	<b>9,68%</b>
	<b>Kriteria</b>		<b>Sangat Tinggi</b>	

## Refleksi Siklus II

Bersumber pada pada lembar pemantauan hasil belajar siswa ranah afektif serta psikomotor memakai bentuk Time Quiz pada kegiatan belajar mengajar matematika bisa dipaparkan refleksi aksi daur II selaku selanjutnya.

- Interaksi guru dengan siswa bagus alhasil siswa mencermati penyampaian modul dengan baik
- Guru memotivasi siswa buat berkolaborasi alhasil siswa sanggup berkolaborasi dalam dialog golongan dengan bagus.
- Guru membagikan batasan durasi siswa buat menanggapi alhasil siswa bisa main dengan tertib.

Pada penerapan daur II sedang ada kekurangan pada hasil belajar ranah afektif serta psikomotor antara lain sedang terdapat sebagian siswa yang kurang teratur serta marak dalam cara kegiatan belajar mengajar dan terdapat siswa yang belum berani membagikan sebagian ilustrasi pada guru berhubungan dengan modul. Sebagian kasus diatas tidak memunculkan sesuatu perihal yang penting kepada aplikasi bentuk kegiatan belajar mengajar Time Quiz pada kegiatan belajar mengajar matematika.

## Pembahasan

Hasil Penerapan aksi dengan bentuk Time Quiz pada kegiatan belajar mengajar matematika hal enumerasi serta penurunan dengan dorongan alat kantung bilangan pada siswa kategori I. a SDN 01 Koto Baru hadapi kenaikan hasil belajar kognitif dari pra daur, daur I, daur II. Pada pra daur membuktikan pada umumnya angka hasil belajar matematika 71, 61 dengan persentase jumlah siswa yang tuntas 58, 065% serta tidak tuntasnya 41, 935%.

Lewat aplikasi bentuk Time Quiz hasil belajar pandangan kognitif pada daur I telah terjalin kenaikan. Pada hasil penilaian daur I membuktikan pada umumnya angka hasil belajar sebesar 79, 68 dengan persentase jumlah siswa yang tuntas 77, 419% serta siswa yang tidak tuntas sebesar 22, 58%. Pada hasil penilaian daur II hasil belajar siswa pada kegiatan belajar mengajar matematika membuktikan kenaikan dengan angka pada umumnya 81, 29 serta persentase jumlah siswa yang tuntas 90, 32%. Serta anak didik yang tidak tuntas 9, 68%. Hasil penerapan aksi pada kegiatan belajar mengajar matematika memakai bentuk Time Quiz membuktikan hasil belajar siswa ranah afektif serta psikomotor dari satu daur ke daur selanjutnya hadapi kenaikan keseluruhan angka.

Dari penjelasan diatas bisa disimpulkan kalau antara bentuk Time Quiz dengan dorongan kantung bilangan dengan hasil belajar pada kegiatan belajar mengajar matematika amat mensupport buat tingkatkan hasil belajar siswa (Farid et al., 2021). Perihal itu dibuktikan dengan terdapatnya kenaikan hasil belajar dari pra daur, daur I, daur II.

Bersumber pada penjelasan diatas hingga bisa disimpulkan hasil belajar siswa pada kegiatan belajar mengajar matematika pada pandangan kognitif lewat bentuk Time Quiz dengan dorongan kantung bilangan pada daur I serta daur II sudah menggapai indicator kesuksesan yang diresmikan ialah angka pada umumnya kategori menggapai angka  $KKM \geq 75$  dengan ketuntasan belajar klasikal minimum  $\geq 75\%$  dengan patokan besar. Pada pandangan afektif serta psikomotor, hasil belajar siswa ranah afektif serta psikomotor dalam kegiatan belajar mengajar matematika memakai bentuk Time Quiz dengan dorongan alat kantung bilangan sudah menggapai penanda kesuksesan yang diresmikan ialah hasil belajar pandangan afektif serta psikomotor dengan cara klasikal minimum 75% dengan patokan besar sebaliknya hasil belajar pandangan afektif serta psikomotor individu minimum menggapai patokan bagus.

## Kesimpulan

Peningkatan hasil belajar matematika menggunakan media pembelajaran kantong angka pada riset ini dicoba dengan metode( 1) anak didik menyimak penjelasan guru mengenai jalan keluar pertanyaan dengan dorongan alat kegiatan belajar mengajar kantong bilangan;( 2) anak didik dengan cara beregu membongkar permasalahan dari pertanyaan memakai alat kegiatan belajar mengajar kantong bilangan;( 3) anak didik menyampaikan hasil profesinya di depan kategori dengan memakai alat kantung bilangan;( 4) menjajaki penilaian belajar di tiap akhir kegiatan belajar mengajar.

Bersumber pada hasil riset serta ulasan kalau pemakaian alat kantung bilangan bisa tingkatkan hasil belajar matematika anak didik kategori I SD Negara 1 Karangsari, Kulon Progo Kenaikan hasil belajar anak didik diisyarati dengan patokan kesuksesan yang diditetapkan telah berhasil ialah  $\geq 75\%$  anak didik yang memperoleh angka serupa ataupun melampaui KKM, KKM yang diberlakukan buat mata pelajaran matematika di SD Negara 1 Karangsari merupakan 70. Dikala belum diserahkan aksi angka kegiatan belajar mengajar matematika anak didik kategori 1 SD Negara 1 Karangsari cuma 11( 40, 74%) anak didik yang menemukan angka di atas KKM. Pada aktivitas aksi daur I berlangsung kenaikan, ialah sebesar 15( 55, 56%) anak didik yang menggapai angka tuntas. Serta pada daur II sebesar

23( 85, 19%) sukses menggapai angka ketuntasan. Angka pada umumnya hasil belajar dari pra aksi hingga daur II pula hadapi kenaikan ialah dari 62, 94 jadi 82, 96.

### Daftar Pustaka

- A Amaral, G. (2012). PENINGKATAN PEMAHAMAN PENJUMLAHAN DENGAN TEKNIK MENYIMPAN MENGGUNAKAN ALAT PERAGA KANTONG NILAI TEMPAT BILANGAN DI KELAS II SEMESTER I TAHUN 2012/2013 SD NEGERI BAJOMULYO KECAMATAN JUWANA PATI. *Journal of Petrology*.
- Akbar, R. O., & Supendi, S. (2012). PENGARUH PENERAPAN PEMBELAJARAN AKTIF TIPE QUIZ TEAM TERHADAP PRESTASI BELAJAR MATEMATIKA PADA POKOK BAHASAN BANGUN RUANG SISI DATAR (Di SMP Nurul Halim Widasari Kabupaten Indramayu). *Eduma: Mathematics Education Learning and Teaching*. <https://doi.org/10.24235/eduma.v1i2.295>
- Aledya, V. (2019). KEMAMPUAN PEMAHAMAN KONSEP MATEMATIKA PADA SISWA. *ResearchGate*.
- Cahirati, P. E. P., Makur, A. P., & Fedi, S. (2020). Analisis Kesulitan Belajar Siswa dalam Pembelajaran Matematika yang Menggunakan Pendekatan PMRI Mosharafa: Jurnal Pendidikan Matematika adalah Realistic Mathematic Education Mosharafa: Jurnal Pendidikan Matematika. *Mosharafa: Jurnal Pendidikan Matematika*.
- Chan, F., Kurniawan, A. R., . N., Herawati, N., Efendi, R. N., & Mulyani, J. S. (2019). Strategi Guru Dalam Mengelola Kelas di Sekolah Dasar. *International Journal of Elementary Education*. <https://doi.org/10.23887/ijee.v3i4.21749>
- Farid, F. M., Arnidha, Y., & Budiarti, Y. (2021). PENGARUH TIPE KEPERIBADIAN TERHADAP HASIL BELAJAR MATEMATIKA DENGAN INTERVENSI METODE TIME QUIZ. *JANACITTA*. <https://doi.org/10.35473/jnctt.v4i2.1160>
- MARWANI, M. (2021). PENINGKATAN HASIL BELAJAR MATEMATIKA MATERI BILANGAN BULAT MELALUI PEMBELAJARAN JARAK JAUH DENGAN MEDIA VIDEO PEMBELAJARAN PADA SISWA KELAS VI C SD NEGERI WONOSARI I TAHUN PELAJARAN 2020/2021. *ELEMENTARY: Jurnal Inovasi Pendidikan Dasar*. <https://doi.org/10.51878/elementary.v1i2.120>
- Nurdianti, R., Prihantoro, C. R., & Nuryadin, I. (2021). Kemampuan Literasi Matematika Siswa SD Melalui Metode Team quiz berbantuan Media Konkret ditinjau dari Kemampuan Awal Matematika. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru*. <https://doi.org/10.23887/jippg.v4i3.40034>
- Putri Sepdikasari Dirgantoro, K. (2018). PENDEKATAN KETERAMPILAN METAKOGNITIF DALAM PEMBELAJARAN MATEMATIKA. *MATHLINE: Jurnal Matematika Dan Pendidikan Matematika*. <https://doi.org/10.31943/mathline.v3i1.78>
- Rahmah, N. (2018). Hakikat Pendidikan Matematika. *Al-Khwarizmi: Jurnal Pendidikan*

*Matematika Dan Ilmu Pengetahuan Alam*. <https://doi.org/10.24256/jpmipa.v1i2.88>

Sapta, A. (2018). PENINGKATAN HASIL BELAJAR SUKUBANYAK MELALUI MODEL PEMBELAJARAN QUIZ TEAM BERBANTUAN APLIKASI MAPLE. *JURNAL MATHEMATIC PAEDAGOGIC*. <https://doi.org/10.36294/jmp.v2i2.215>

Siregar, N. F. (2021). Pemahaman Konsep Matematika Siswa SMP Melalui Pendekatan Realistic Mathematics Education. *Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika*. <https://doi.org/10.31004/cendekia.v5i2.635>

Sistem Pendidikan Nasional. (2003). Undang-Undang No.20 Tahun 2003 Sistem Pendidikan Nasional. (2003). Undang-Undang No.20 Tahun 2003. Departemen Pendidikan Nasional. *Departemen Pendidikan Nasional*.

Suliani, M. (2020). Persepsi Siswa Terhadap Penggunaan Alat Peraga dalam Pembelajaran Matematika. *SJME (Supremum Journal of Mathematics Education)*. <https://doi.org/10.35706/sjme.v4i1.3143>

Telaumbanua, Y. (2020). EFEKTIFITAS PENGGUNAAN ALAT PERAGA PADA PEMBELAJARAN MATEMATIKA PADA SEKOLAH DASAR POKOK BAHASAN PECAHAN. *Warta Dharmawangsa*. <https://doi.org/10.46576/wdw.v14i4.900>

Trisnowali, A. (2017). PENGARUH MOTIVASI BERPRESTASI, MINAT BELAJAR MATEMATIKA, DAN SIKAP BELAJAR MATEMATIKA TERHADAP HASIL BELAJAR MATEMATIKA PADA SISWA SMAN 2 WATAMPONE. *MaPan*. <https://doi.org/10.24252/mapan.v5n2a8>

Wulandari, I., Hendrian, J., Sari, I. P., Arumningtyas, F., Siahaan, R. B., & Yasin, H. (2020). Efektivitas Permainan Kartu sebagai Media Pembelajaran Matematika. *E-Dimas: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*. <https://doi.org/10.26877/e-dimas.v11i2.2513>