

Efektivitas Media Uang Mainan Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa Kelas 2

Zulvia Rifqi Nabilla Ash*, Erwin Putera Permana, Misbahul Anam

Progam Studi Pendidikan Profesi Guru, Universitas Nusantara PGRI Kediri, SDN 2 Joho Nganjuk

Abstrak: Penelitian ini digunakan untuk mengoptimalkan pencapaian akademik hasil belajar peserta didik kelas 2 SDN 2 Joho mata pelajaran Bahasa Indonesia pada materi bijak memakai uang yang memanfaatkan media uang mainan dengan mengimplementasikan pendekatan pembelajaran dengan model PBL (Problem Based Learning). Tujuan penelitian ini adalah meningkatkan hasil belajar Bahasa Indonesia siswa kelas 2 dengan menggunakan media uang mainan. Metode yang digunakan yaitu Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dijalankan dalam dua siklus. Setiap siklus meliputi langkah-langkah sistematis dengan tahap perencanaan, pelaksanaan, observasi dan evaluasi. Pembelajaran pada siklus pertama menggunakan metode ceramah, sedangkan pada siklus kedua menggunakan model pembelajaran Problem Based Learning (PBL) dengan memanfaatkan media uang mainan. Subjek penelitian ini ada 26 siswa dengan teknik pengumpulan data berupa lembar observasi, tes tulis serta dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa menggunakan media uang mainan hasil belajar peserta didik meningkat. Hal tersebut dibuktikan dari hasil belajar pada siklus I terdapat 57,69% peserta didik yang telah mencapai KKM pada hasil belajarnya dan pada siklus II siswa yang mendapatkan nilai di atas KKM dengan jumlah persentase 88,46% sedangkan peserta didik yang tidak tuntas memiliki persentase sebanyak 11,54%. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penerapan pembelajaran dengan penerapan model pembelajaran PBL menggunakan media uang mainan efektif dapat meningkatkan hasil belajar bahasa Indonesia siswa kelas 2 SDN 2 Joho.

Kata Kunci: Hasil Belajar, Uang Mainan, Bijak Memakai Uang

DOI:

<https://doi.org/10.47134/pgsd.v2i3.1565>

*Correspondence: Zulvia Rifqi Nabilla Ash.

Email: nabilla.ash99@gmail.com

Received: 14-03-2025

Accepted: 21-04-2025

Published: 02-05-2025



Copyright: © 2025 by the authors. Submitted for open access publication under the terms and conditions of the Creative Commons Attribution (CC BY) license (<http://creativecommons.org/licenses/by/4.0/>).

Abstract: This research was conducted to optimize the academic achievement of Grade 2 students at SDN 2 Joho in learning Indonesian, specifically on the topic of wisely using money, utilizing toy money as a medium and implementing the Problem-Based Learning (PBL) approach. The purpose of this study is to improve the Indonesian language learning outcomes of second-grade students by using toy money as a medium. The method used was Classroom Action Research (CAR), carried out in two cycles. Each cycle included systematic steps involving planning, implementation, observation, and evaluation. In the first cycle, teaching was conducted using the lecture method, while in the second cycle, the PBL model was implemented using toy money as a medium. The subjects of this study were 26 students, with data collection techniques including observation sheets, written tests, and documentation. The results showed that the use of toy money improved student learning outcomes. This was evidenced by the learning outcomes in the first cycle, where 57.69% of students achieved the Minimum Completeness Criteria (KKM), while in the second cycle, 88.46% of students scored above the KKM, leaving only 11.54% of students who did not meet the criteria. Thus, it can be concluded that the implementation of the PBL learning model using toy money as a medium effectively enhances the Indonesian language learning outcomes of second-grade students at SDN 2 Joho.

Keywords: Learning Outcomes, Toy Money, Wise Money Usage

Pendahuluan

Pendidikan merupakan sarana membangun individu yang berkompeten dan mampu bersaing sesuai dengan tuntutan pada era modern ini dan untuk menyiapkan individu menghadapi tantangan di masa depan. Pendidikan merupakan upaya yang dilakukan secara sadar dan terencana dengan tujuan untuk membimbing serta mendukung perkembangan anak, baik dalam aspek pengetahuan, fisik, maupun moralnya (Utami, dkk. 2025). Pendidikan dapat dijelaskan sebagai proses pembentukan kepribadian serta pengembangan kemampuan dan potensi yang dimiliki seseorang, sehingga ia mampu berkembang dari keadaan tidak tahu menjadi tahu (Wahyuniami, 2023). Pendidikan bisa mempermudah guru dalam memberikan fasilitas dalam proses pengenalan dan pendewasaan diri siswa melalui proses pembelajaran.

Pendidikan di Indonesia sendiri tersusun atas 3 jenjang yakni dasar SD/MI sederajat, menengah SMP/MTs sederajat dan atas SMA/MA/SMK sederajat. Pendidikan dasar (SD/MI sederajat) ditempuh selama 6 tahun, pendidikan menengah (SMP/MTs sederajat) berlangsung 3 tahun dan pendidikan atas (SMA/MA/SMK sederajat) ditempuh selama 3 tahun. Setelah menempuh pendidikan 3 jenjang dilanjutkan dengan pendidikan tinggi yang dilaksanakan di perguruan tinggi negeri maupun swasta.

Untuk membangun pendidikan tingkat lanjut, landasan yang kuat dalam pendidikan sekolah dasar sangatlah penting. Keterampilan kognitif, emosional, dan motorik murid sekolah dasar dapat memperoleh manfaat dari kurikulum yang lebih terstruktur. Guru di zaman modern bertanggung jawab untuk lebih dari sekadar meningkatkan nilai ujian; mereka juga harus membantu murid mengembangkan kemampuan dalam bidang-bidang seperti kreativitas, berpikir kritis, kerja sama tim, serta ekspresi lisan dan tertulis. Peran guru dalam kurikulum pendidikan yaitu sebagai pengajar, menyampaikan materi, menggunakan metode dan strategi pembelajaran yang menarik dan menyenangkan serta menhgevaluai pembelajaran yang telah dilakukan. Guru sebagai pembimbing diminta untuk memberikan pengarahan dan bimbingan dalam mengembangkan keterampilan. Selain itu, pendidik juga membantu siswa dalam membentuk karakter, mengembangkan nilai dan sikap.

Memulai pembelajaran bahasa Indonesia di sekolah dasar membantu membentuk kemampuan komunikasi siswa, yang tidak hanya mencakup berbicara dan mengetahui bahasanya tetapi juga memahami ide-ide mendasarnya. Topik pengelolaan keuangan yang bijaksana dibahas dalam pembelajaran bahasa Indonesia. Dalam materi tersebut terdapat sub materi menyimak intruksi sederhana dan melakukannya. Dengan materi tersebut dapat membantu siswa dalam mengelola keuangan dengan bijak. Dalam konteks ini penggunaan media uang mainan dapat menjadi metode yang efektif untuk menumbuhkan minat serta pemahaman siswa pada materi yang disampaikan.

Pada jenjang sekolah dasar pembelajaran Bahasa Indonesia menjadi fondasi awal bagi siswa untuk memahami materi-materi esensial, termasuk literasi keuangan dasar. Suatu materi yang disampaikan pada mata pelajaran Bahasa Indonesia adalah "Bijak Memakai Uang". Materi ini bertujuan untuk mengenalkan siswa pada konsep penggunaan uang secara bijak melalui kegiatan mendengarkan instruksi sederhana dan

melaksanakannya dalam simulasi transaksi jual-beli. Dengan mempelajari materi ini, siswa diproyeksikan bisa memanfaatkan uangnya secara baik, membedakan kebutuhan dan keinginan, serta menumbuhkan budaya menabung sejak dini.

Bahasa Indonesia sebagai bahasa nasional memiliki fungsi yang penting dan strategis dalam pendidikan. Beberapa penelitian telah menunjukkan bahwa hanya mengandalkan ceramah tanpa melibatkan partisipasi siswa akan menghasilkan hasil belajar yang buruk di kelas bahasa Indonesia. Hal ini menunjukkan perlunya pendekatan baru dalam pendidikan jika kita ingin melihat lebih banyak keterlibatan siswa dan hasil yang lebih baik di kelas. Dengan memanfaatkan media uang mainan diharapkan dapat membantu siswa dalam memahami konsep bijak menggunakan uang melalui pengalaman langsung.

Media uang mainan ialah suatu mainan yang digunakan anak-anak serta bisa digunakan juga dalam pembelajaran sebagai alat peraga. Media uang mainan selain digunakan sebagai alat peraga, juga sebagai saran interaktif yang menarik yang dapat digunakan dalam mendapatkan perhatian serta minat siswa untuk belajar. Penelitian menunjukkan bahwa pemanfaatan media yang tepat dapat meningkatkan hasil belajar secara signifikan.

Media uang mainan dipilih karena sifatnya yang interaktif dan dekat terhadap kegiatan sehari-hari siswa. Media tersebut dapat membantu siswa memahami konsep abstrak seperti nilai uang melalui pengalaman langsung, seperti simulasi transaksi jual-beli. Selain itu, model pembelajaran PBL mendukung siswa dalam bernalar kritis, kreatif, dan kolaboratif dalam menyelesaikan masalah nyata yang berkaitan dengan materi pembelajaran. Kombinasi antara media uang mainan dan model PBL diharapkan dapat menciptakan suasana pembelajaran yang lebih interaktif, menyenangkan, dan bermakna bagi siswa.

Hasil belajar adalah berbagai pengalaman yang didapatkan oleh siswa, yang meliputi aspek-aspek pengetahuan (kognitif), sikap dan nilai (afektif), serta keterampilan fisik (psikomotorik) (Masitoh, 2023). Belajar merupakan proses perubahan dalam bentuk perilaku yang terjadi sebagai hasil dari interaksi individu dengan lingkungannya untuk memenuhi kebutuhan hidup. Belajar adalah suatu proses yang bertujuan dan melibatkan tindakan melalui berbagai pengalaman. Belajar juga dapat dipahami sebagai proses mengamati, memahami, dan menangkap makna dari sesuatu yang dipelajari (Aidin, 2021).

Penelitian dari Ratna Ayu Kusumaningkyas dkk. (2024) menunjukkan bahwa mata pelajaran Bahasa Indonesia memperoleh manfaat yang signifikan dari penerapan model pembelajaran PBL dengan melibatkan uang mainan. Dengan demikian, penggunaan media pembelajaran yang menarik dapat memberikan pengaruh yang nyata terhadap keberhasilan siswa dalam belajar. Penelitian dari Narto dan Tjatjik Murdjiati (2014) menunjukkan bahwa terdapat peningkatan sebesar 13,34% dari 73,33% menjadi 86,67% pada hasil observasi aktivitas guru siklus I ke siklus II. Terdapat peningkatan sebesar 13,75 persen pada keterlibatan siswa, yaitu dari 74,17% menjadi 87,92%. Peningkatan sebesar 14,28%, dari 71,43% menjadi 85,71%, terlihat pada tingkat

penyelesaian pembelajaran klasik siswa. Temuan tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media mainan uang dapat meningkatkan keterlibatan dan prestasi akademis anak-anak.

Pada penelitian Purnomo (2023) dengan judul Peningkatan hasil belajar matematika peserta didik kelas II pada pokok bahasan kesetaraan pecahan mata uang melalui media uang mainan menunjukkan bahwa hasil belajar klasikal siswa meningkat dari 61,9% di siklus I menjadi 85,7% pada siklus II, dan motivasi belajar klasikal siswa meningkat dari 66,6% di siklus I menjadi 85,7% pada siklus II. Berdasarkan kriteria keberhasilan yaitu ketuntasan secara klasikal baik hasil belajar maupun motivasi belajar yaitu 85,7% dan motivasi belajar secara klasikal 85,7%, maka penggunaan media uang mainan dapat meningkatkan hasil dan motivasi belajar siswa mata pelajaran matematika kelas II SDN tanjung 2 pada pokok bahasan kesetaraan pecahan mata uang.

Penelitian yang dilakukan oleh Setiyadi, dkk (2022) dengan judul Uang Koin dan Kertas Mainan Sebagai Media Pembelajaran Matematika Kontekstual pada Sekolah Dasar menunjukkan uang koin dan uang kertas mainan dapat digunakan menjadi salah satu untuk media pembelajaran kelas rendah pada materi penjumlahan dengan menggunakan cara bermain peran seperti pasar-pasaran. Berdasarkan hasil observasi untuk hasil prestasi belajar siswa pada materi penjumlahan dan pengurangan dengan rata-rata 89 dari KKM sebesar 70. Hal ini dapat disimpulkan permainan uang koin dan kertas mainan dapat dijadikan media pembelajaran untuk meningkatkan prestasi belajar matematika.

Pembelajaran Bahasa Indonesia yang diterapkan menggunakan model PBL. Problem Based Learning merupakan penerapan dari teori pembelajaran konstruktivisme yang menekankan keterlibatan aktif peserta didik dalam membangun pemahaman dan mengasah kemampuan berpikir mereka (Siswanti dan Indrajit, 2023). Dalam pendekatan ini, siswa dihadapkan pada suatu permasalahan nyata yang mendorong mereka untuk berpikir secara kritis, menganalisis masalah, serta mencari solusi yang relevan. Melalui proses tersebut, peserta didik tidak hanya memperoleh pengetahuan, tetapi juga belajar bagaimana menerapkannya dalam situasi kehidupan sehari-hari. Dengan demikian, *Problem Based Learning* bermaksud memberikan makna mendalam terhadap pengalaman belajar yang mereka alami. Mengintegrasikan media uang mainan dalam model PBL, dapat menciptakan pembelajaran bahasa Indonesia tidak hanya belajar tentang bahasa, akan tetapi juga belajar tentang nilai-nilai keuangan dan pengelolaannya.

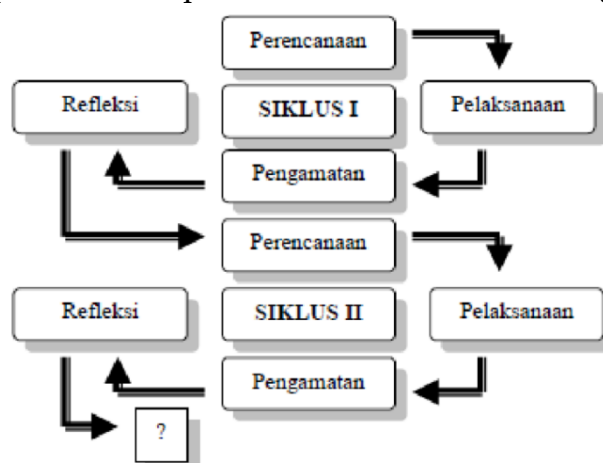
Oleh karena itu, penelitian berjudul "Efektivitas Media Uang Mainan dalam Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa Kelas 2" diharapkan, bisa menumbuhkan suasana belajar yang kian interaktif, menyenangkan, dan efektif, sehingga dapat meningkatkan capaian hasil belajar bahasa Indonesia siswa kelas 2 secara signifikan.

Metode

Studi ini menerapkan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik melalui penerapan model pembelajaran *Problem Based Learning* pada materi Bijak Memakai Uang menggunakan media uang mainan. Penelitian dilaksanakan di SD Negeri 2 Joho, Kecamatan Pace, Kabupaten Nganjuk, dengan subjek penelitian adalah peserta didik kelas II yang berjumlah 26 peserta didik, terdiri dari 18 laki-laki dan 8 perempuan. Data penelitian dikumpulkan melalui lembar observasi aktivitas guru dan peserta didik, soal tes evaluasi untuk mengukur hasil belajar, serta dokumentasi kegiatan pembelajaran yang mencakup nilai, hasil observasi, dan foto kegiatan.

Pengumpulan data dilakukan melalui beberapa metode, yaitu observasi terstruktur yang dilakukan oleh guru dan kolaborator guna mengamati aktivitas pembelajaran, tes formatif dalam bentuk soal pilihan ganda untuk menilai pemahaman siswa mengenai materi kalimat perintah, serta dokumentasi yang berisi rekaman nilai, hasil observasi, dan foto kegiatan selama pembelajaran berlangsung. Analisis data menggunakan pendekatan deskriptif kuantitatif dengan cara menghitung persentase ketuntasan belajar secara klasikal serta rata-rata nilai kelas pada setiap siklusnya. Berdasarkan Ardika dkk. (2020), seorang siswa dianggap mencapai ketuntasan belajar individu jika telah memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang telah ditetapkan untuk mata pelajaran tertentu. Data yang dikumpulkan kemudian dianalisis untuk memberikan gambaran yang jelas mengenai peningkatan yang terjadi selama proses pembelajaran (Wajdi, 2024).

Penelitian ini berlangsung pada dua siklus tindakan yang dilaksanakan pada tanggal 20 februari - 20 maret 2025. Ada empat tahapan yang diterapkan pada Penelitian Tindakan Kelas ini yaitu: 1) perencanaan, 2) pelaksanaan, 3) pengamatan, 4) refleksi. Desain studi ini menerapkan model spiral dari Kemmis dan Mc Taggart.



Gambar 1. Desain Penelitian

Berdasarkan Gambar 1 desain penelitian tindakan diawali dengan perencanaan tindakan, diteruskan dengan pelaksanaan tindakan, diikuti dengan pengamatan terhadap tindakan yang dilakukan dan melakukan refleksi. Komponen tindakan dan

pengamatan dapat dijadikan satu kesatuan karena keduanya merupakan kegiatan yang tidak dapat dipisahkan.

Hasil dan Pembahasan

PTK ini dilaksanakan di kelas II SD Negeri 2 Joho. Penelitian bertujuan untuk mengetahui peningkatan hasil belajar peserta didik pada materi Bijak Memakai Uang melalui pemanfaatan model pembelajaran PBL dengan media uang mainan. Studi ini dilangsungkan pada dua siklus, yang bisa dijabarkan seperti:

Siklus 1

Siklus I dilaksanakan pada Rabu, 19 Februari 2025. Pada siklus ini, guru memanfaatkan model pembelajaran klasikal dengan penerapan ceramah dan pemanfaatan papan tulis menjadi media dalam menjabarkan materi. Evaluasi pembelajaran menunjukkan bahwa dari 26 peserta didik, hanya 57,69% siswa yang mencapai KKM. Data temuan evaluasi pembelajaran pada siklus 1 bisa diamati pada tabel berikut.

Tabel 1. Persentase Ketuntasan Hasil belajar Siklus I

Rata-Rata Nilai	Persentase Ketuntasan	Persentase tidak tuntas
57,69	57,69%	42,31%

Pada siklus I, aktivitas pembelajaran masih bersifat konvensional dengan dominasi metode ceramah. Meskipun guru telah berupaya menarik perhatian siswa melalui papan tulis dan diskusi kelompok, hasil belajar siswa belum optimal. Hanya sekitar 57,69% siswa yang mencapai KKM. Hal ini menunjukkan adanya kelemahan dalam proses pembelajaran, seperti kurangnya motivasi siswa dan minimnya penggunaan media konkret yang dapat membantu pemahaman siswa terhadap materi.

Siklus II

Siklus II dilangsungkan pada Kamis, 20 Februari 2025. Pada siklus ini, guru mengimplementasikan model pembelajaran PBL melalui penerapan media uang mainan sebagai alat bantu pembelajaran. Media uang mainan digunakan untuk mensimulasikan transaksi jual-beli, sehingga siswa dapat mempraktikkan konsep bijak memakai uang secara langsung. Evaluasi pembelajaran menunjukkan peningkatan signifikan dalam hasil belajar siswa. Berikut ialah data temuan evaluasi pembelajaran siklus II:

Tabel 2. Persentase Ketuntasan Hasil belajar Siklus II

Rata-Rata Nilai	Persentase Ketuntasan	Persentase tidak tuntas
88,46	88,46%	11,54%

Di siklus II, implementasi model PBL melalui penerapan media uang mainan memberikan dampak positif terhadap hasil belajar siswa. Siswa kian termotivasi dan aktif pada tahap pembelajaran karena mereka bisa mempraktikkan langsung konsep-konsep yang dipelajari. Melalui simulasi transaksi menggunakan uang mainan, siswa

dapat memahami pentingnya bijak memakai uang, seperti membeli barang sesuai kebutuhan dan menyisihkan uang untuk ditabung. Hasil evaluasi menunjukkan bahwa 88,46% siswa berhasil mencapai KKM, meningkat signifikan dibandingkan siklus I.

Secara keseluruhan, proses penelitian menunjukkan perkembangan yang signifikan. Peningkatan hasil belajar siswa terlihat jelas, baik dari segi rata-rata nilai maupun persentase ketuntasan. Berikut adalah ringkasan temuan siklus:

Tabel 3. Persentase Ketuntasan Hasil Belajar Siklus I dan Siklus II

Aspek	Siklus I	Siklus II
Rata-Rata Nilai	57,69	88,46
Persentase Ketuntasan	57,69%	88,46%
Persentase tidak tuntas	42,31%	11,46%

Merujuk pada temuan data tersebut, dapat disimpulkan bahwa model PBL menggunakan media uang mainan sangat efektif untuk menumbuhkan hasil belajar siswa pada materi Bijak Memakai Uang.

Hasil Penelitian diatas, ditemukan bahwa penggunaan media uang mainan dalam model pembelajaran PBL menggunakan media uang mainan memiliki dampak positif terhadap hasil belajar siswa. Penggunaan media konkret berupa uang mainan memberikan pengalaman belajar yang nyata bagi siswa. Melalui simulasi transaksi, siswa dapat memahami konsep bijak memakai uang secara praktis dan kontekstual. Media yang melibatkan uang mainan membuat pendidikan lebih menarik dan partisipatif. Keterlibatan dan pemahaman siswa dalam kegiatan kelas meningkat seiring dengan tumbuhnya rasa investasi pribadi yang lebih kuat dalam pembelajaran mereka. Pemikiran kritis siswa dan pemecahan masalah tim dipupuk oleh paradigma PBL. Siswa mempelajari teori dan cara menerapkannya dalam skenario dunia nyata dengan pendekatan ini. Guru juga mengalami peningkatan dalam kualitas mengajar, dari cukup menjadi baik sekali. Observasi menunjukkan bahwa guru lebih terampil dalam mengelola pembelajaran dan memanfaatkan media pembelajaran secara efektif.

Studi ini menjabarkan bahwa pembelajaran melalui penerapan model PBL dan media uang mainan bisa menjadi alternatif inovatif untuk mengembangkan hasil belajar siswa di sekolah dasar. Maka, model ini direkomendasikan untuk diterapkan dalam pembelajaran lainnya yang memerlukan pemahaman kontekstual dan aplikatif.

Simpulan

Berdasarkan hasil analisis di atas, dapat disimpulkan bahwa penerapan pembelajaran menggunakan media uang mainan bisa efektif meningkatkan hasil belajar siswa. Dengan media uang mainan siswa diberikan kesempatan untuk aktif terlibat secara langsung, mencari, menemukan dan menyelesaikan permasalahan menggunakan media konkret. Selain itu siswa dapat belajar dengan bermakna dalam mempelajari materi yang telah diajarkan. Hal tersebut terbukti pada penerapan model pembelajaran berupa aktivitas dan hasil belajar materi Bijak Memakai Uang menggunakan media uang mainan pada mata pelajaran Bahasa Indonesia di kelas II SDN 2 Joho Nganjuk meningkat.

Daftar Pustaka

- Aidin, Nur Ayni Sri. (2021). *Metode Bermain Peran; Meningkatkan Hasil Belajar Siswa dalam Pembelajaran IPS*. Riau: CV DOTPLUS Publisher.
- Apriani, N., & Verawati, V. (2024). Menggunakan Media Uang Mainan dalam Mengenalkan Literasi dan Numerasi Keuangan pada Anak Usia Dini. *JURNAL PEMBELAJARAN DAN MATEMATIKA SIGMA (JPMS)*, 10(2), 216-220.
- Ardika, I Wayan, dkk. (2020). *Inovasi Dalam Pembelajaran: Kumpulan Naskah Finalis Inobel Dan Juara ONIP Matematika Guru Jembrana 2017*. Jembrana: Grapena Karya.
- Esema, D., Susari, E., & Kurniawan, D. (2012). Problem Based Learning. *Jurnal Satya Widya*, 28(2), 167-174.
- Hanafy, Muh. Sain. (2014). Konsep Belajar dan Pembelajaran. *Jurnal Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Lentera Pendidikan*, 17(1).
- Hartiningtyas, W., & Priyanti, E. (2021). *Bahasa Indonesia: Keluargaku Unik untuk SD Kelas II*. Jakarta Selatan: Pusat Perbukuan Badan Standar, Kurikulum dan Asesmen Kemendikbudristek.
<https://static.buku.kemdikbud.go.id/content/pdf/bukuteks/kurikulum21/BahasaIndonesia-BS-KLS-II.pdf>
- Hrp, Nurlina Ariani, dkk. (2022). *Belajar dan Pembelajaran*. Bandung: Widina Bhakti Persada Bandung.
<https://journal.unpas.ac.id/index.php/pendas/article/view/7483>
<https://scholar.ummetro.ac.id/index.php/jgi/index>
- Illahi, G. W., Ekowati, D. W., & Nugraheni, F. (2023). Upaya Peningkatan Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Materi Mengenal Suku Kata dengan Model Problem Based Learning Kelas 1 SDN Purwantoro 1 Malang. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(1), 721–730.
- International Journal of Technology Vocational Education and Training*. (2022). Peningkatan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Dengan Menggunakan Media Kartu Kata Berwarna.
- Jurnal Guru Indonesia*. (2022). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Indonesia dengan Pendekatan Autentik.
- Jurnal Pendidikan Dasar*. (2023). Upaya Peningkatan Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran Bahasa Indonesia.
- Kusumaningtyas, R. A., dkk. (2024). Pengaruh PBL Berbantuan Media Uang Mainan terhadap Capaian Belajar Siswa Kelas 1. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(4), 475–489. <https://journal.unpas.ac.id/index.php/pendas/article/view/16969/8943>

- Mahagia, F. A., Goni, A. M., & Rorimpandey, W. H. (2023). Model Pembelajaran Problem Based Learning (PBL) Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 9(24), 1055–1066.
- Maisaroh. (2022). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Indonesia dengan Pendekatan Pembelajaran Autentik pada Siswa Kelas IV SD Negeri Grogol II Cilegon Banten Tahun Pelajaran 2021/2022. *Jurnal Guru Indonesia*, 358–366.
- Maryati, I. (2018). Penerapan model pembelajaran berbasis masalah pada materi pola bilangan di kelas VII sekolah menengah pertama. *Mosharafa: Jurnal Pendidikan Matematika*, 7(1), 63–74.
- Masitoh, S. (2023). *Meningkatnya Hasil Belajar Siswa dengan Strategi Komplementer melalui Motivasi Belajar*. Sumedang: CV Mega Press Nusantara.
- Masrinah, E. N., Aripin, I., & Gaffar, A. A. (2019, Oktober). Problem Based Learning (PBL) untuk meningkatkan keterampilan berpikir kritis. In *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan* (Vol. 1, pp. 924–932).
- Narto, M., Murdjati, T., & Tjatjik. (2014). Meningkatkan Hasil Belajar Memecahkan Masalah Perhitungan yang Berkaitan dengan Uang Menggunakan Media Uang Mainan pada Siswa Kelas III SDN Cupak Ngusikan Jombang. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 2(3).
<https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnalpenelitianpgsd/article/view/12207>
- Nugroho, R. A. S. (2018). Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Indonesia pada Aspek Membaca dengan Materi Pokok Membaca Teks Cerita Pendek melalui Penerapan Metode Resitasi. *Journal of Education Action Research*, 2(4), 421–426.
- Octavia, S. A. (2020). *Model-model Pembelajaran*. Yogyakarta: CV Budi Utama.
- Purnomo, F. C. (2023). *Peningkatan Hasil Belajar Matematika Peserta Didik Kelas II pada Pokok Bahasan Kesetaraan Pecahan Mata Uang Melalui Media Uang Mainan* (Disertasi Doktorat, Universitas Terbuka).
- Purwaningsih, P. (2022). Peningkatan Hasil Belajar Melalui Model Pembelajaran Penemuan pada Peserta Didik Kelas VIII SMP Negeri 8 Cikarang Utara Kabupaten Bekasi. *EDUCATOR: Jurnal Inovasi Tenaga Pendidik dan Kependidikan*, 2(4), 422–427.
- Safitri, N., & Furqon, F. (2018). Pengelolaan Lingkungan Kelas dalam Mencapai Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ekonomi. *Jurnal Manajerial*, 17(1), 124–136.
- Setiyadi, D., Aviari, B. A., & Berliana, E. (2022). Uang Koin dan Kertas Mainan sebagai Media Pembelajaran Matematika Kontekstual pada Sekolah Dasar. *Jurnal Riset Pendidikan Dasar (JRPD)*, 3(2), 67–73.
- Siswanti, A. B., & Indrajit, R. (2023). *Problem Based Learning*. Yogyakarta: Penerbit Andi.

-
- Soraya, S. M., Kurjono, K., & Purnamasari, I. (2023). Pengaruh Literasi Digital Siswa terhadap Hasil Belajar Siswa dengan Motivasi Belajar sebagai Variabel Moderator. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 9(2), 681–687.
- Sulastry, T., Rais, N. A., & Herawati, N. (2023). Efektivitas Model Pembelajaran Problem Based Learning pada Materi Asam Basa untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik. *Jurnal Pendidikan Sains Indonesia*, 11(1), 142–151.
- Utami, R. N., dkk. (2025). *Buku Ajar Strategi Belajar Mengajar*. Jambi: PT Sonpedia Publishing Indonesia.
- Wajdi, F., dkk. (2024). *Metode Penelitian Kuantitatif*. Bandung: Penerbit Widina.
- Wahyuniami, N. (2023). *Pengantar Kependidikan*. Yogyakarta: CV Bintang Media Semesta.
- Zahroh, N., Astini, B. N., & Jaelani, A. K. (2024). Model Pembelajaran Berbasis Masalah (PBL) sebagai Implementasi Kurikulum Merdeka di TK Kemala Bhayangkari 01 Mataram. *Jurnal Mutiara Pendidikan*, 4(3), 140–148.