



## **Penerapan Media *Vending Machine* Sebagai Alat Bantu Pembelajaran Untuk Meningkatkan Pemahaman Nilai Mata Uang Pada Siswa Kelas II Sekolah Dasar**

**Tri Atiiqoh<sup>1</sup>, Pratiwi Kartika Sari<sup>2</sup>, Firna Afifatun Nuha<sup>3</sup>, Sonia Firnanda<sup>4</sup>**

<sup>1,2,3,4</sup> Program Studi PGSD, FIP, Universitas Muhammadiyah Jakarta

Correspondin Author: tiwikartika01@gmail.com

*Submitted Received 19 March 2025. First Received 25 March 2025. Accepted 28 May 2025*

*First Available Online 30 June 2025. Publication Date 30 June 2025*

### **Abstract**

*The main problem in this study is the low understanding of the concept of the value of money among second-grade elementary school students. The material tends to be abstract and not linked to real-life experiences, making it difficult for students to understand the meaning and function of money in everyday life. Therefore, innovative and contextual learning media are needed to bridge this gap. This study aims to improve understanding of the concept of the value of money through the application of vending machines as a learning aid. This media was chosen because it presents a realistic and interactive transaction simulation, allowing students to learn through direct experience. The method used was Classroom Action Research (CAR), conducted in two cycles, each consisting of planning, implementation, observation, and reflection. Data collection techniques included written tests, observation of learning activities, and documentation. The results showed a significant increase in student understanding. Learning completion increased from 66.7% in cycle I to 90.9% in cycle II. In addition, teacher involvement in managing the learning process also showed improvement. These findings prove that the use of vending machines not only makes the concept of money more concrete for students but also encourages active participation and increases learning motivation. Thus, real context-based learning media is an effective strategy in improving the quality of learning in elementary schools.*

**Keywords:** *concept understanding, money value, vending machine media, classroom action research, contextual learning, grade II students*

### **Abstrak**

Permasalahan utama dalam penelitian ini adalah rendahnya pemahaman siswa kelas II SD terhadap konsep nilai uang. Materi yang cenderung abstrak dan tidak dikaitkan dengan pengalaman nyata menyebabkan siswa kesulitan memahami makna dan fungsi uang dalam kehidupan sehari-hari. Oleh karena itu, diperlukan media pembelajaran yang inovatif dan kontekstual untuk menjembatani kesenjangan tersebut. Penelitian ini bertujuan meningkatkan pemahaman konsep nilai uang melalui penerapan media *vending machine* sebagai alat bantu pembelajaran. Media ini dipilih karena menyajikan simulasi transaksi secara nyata dan interaktif, sehingga siswa dapat belajar melalui pengalaman langsung. Metode yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilakukan dalam dua siklus, masing-masing terdiri dari tahap perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Teknik pengumpulan data meliputi tes tertulis, observasi kegiatan pembelajaran, dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan signifikan dalam pemahaman siswa. Ketuntasan belajar meningkat dari 66,7% pada siklus I menjadi 90,9% pada siklus II. Selain itu, keterlibatan guru dalam mengelola proses pembelajaran juga menunjukkan perbaikan. Temuan ini membuktikan bahwa penggunaan media *vending machine* tidak hanya membuat konsep uang lebih konkret bagi siswa, tetapi juga mendorong partisipasi aktif dan meningkatkan motivasi belajar. Dengan demikian, media pembelajaran berbasis konteks nyata menjadi strategi yang efektif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah dasar.

**Kata Kunci:** *pemahaman konsep nilai uang, media *vending machine*, Penelitian Tindakan Kelas, pembelajaran kontekstual, siswa kelas II SD*

## PENDAHULUAN

Matematika merupakan bidang studi yang diajarkan pada setiap Tingkat Pendidikan. Ilmu ini memiliki sifat *abstrak* dan keterkaitan antar konsep yang kuat. Keberadaan matematika sangat penting dalam dunia Pendidikan karena konsepnya dapat digunakan dalam situasi nyata (Malinda et al., 2020). Konsep nilai mata uang sangat penting diperkenalkan sejak dini karena tidak hanya menunjang capaian akademik, tetapi juga membekali siswa dengan keterampilan hidup untuk mengelola keuangan secara bijak (Hariani, 2019). Anak-anak pada usia 7–11 tahun tengah berada dalam tahap perkembangan operasional konkret, yaitu tahap di mana mereka mampu mengklasifikasikan informasi dan berpikir secara logis berdasarkan peristiwa yang nyata (Sari\* & Sutihat, 2022). Oleh karena itu, pembelajaran nilai uang pada tahap ini menjadi sangat strategis.

Permasalahan terkait pemahaman nilai mata uang pada siswa kelas II juga berkaitan dengan ketidakmampuan membedakan nominal uang, berendala dalam operasi hitung, kurangnya kosa kata terkait uang serta kurangnya media pembelajaran yang relevan dan menyentuh dunia nyata anak. Sehingga minat belajar anak turun akibat media yang digunakan bukan bersifat nyata melainkan hanyalah gambar semata (Saragih & Irfani,

2024). Selama ini, materi nilai mata uang di sekolah dasar umumnya diajarkan melalui ceramah atau latihan tertulis di buku paket, tanpa melibatkan siswa secara langsung dalam penggunaan uang (Hidayat & Utami, 2021). Dampaknya, siswa memang dapat menyebutkan nama dan nilai mata uang, tetapi belum memahami fungsinya secara praktis dalam kegiatan sehari-hari, seperti membeli barang sesuai harga atau memberi uang kembalian. Selain itu, terbatasnya kosakata siswa, khususnya dalam memahami pecahan uang ratusan dan ribuan, menjadi salah satu kendala utama yang menyebabkan mereka kesulitan membedakan nominal atau menentukan kombinasi uang dengan tepat. Untuk mengatasi permasalahan tersebut, beberapa solusi dapat diterapkan, antara lain dengan menyediakan media uang mainan untuk praktik langsung, memanfaatkan vending machine sebagai simulasi transaksi jual beli, mengenalkan sistem pembayaran non-tunai sederhana melalui kartu saldo mainan, serta melibatkan siswa dalam aktivitas bermain yang konkret, seperti menghitung, menukar, dan mengenal berbagai pecahan uang (Apriani, 2024).

Dengan demikian, penting untuk menyediakan media pembelajaran yang relevan dengan tahapan perkembangan kognitif dan gaya belajar siswa. Salah satu media konkret inovatif yang dapat digunakan

adalah *vending machine* sederhana. Media ini memungkinkan siswa untuk secara langsung mengalami proses memasukan uang mainan, memilih barang, dan mencocokkan nilai mata uang dengan harga barang yang diinginkan. Aktivitas ini tidak hanya melatih kemampuan berhitung dan mengenal nominal, tetapi juga mengembangkan keterampilan membuat keputusan serta pemahaman memahami konsep nilai tukar uang dalam konteks nyata. Penggunaan media simulator secara nyata dapat memfasilitasi peserta didik dalam memahami cara kerja alat atau benda yang disimulasikan, sehingga berdampak positif terhadap peningkatan keterampilan mereka dalam pembelajaran berbasis praktik (Purwacaraka et al., 2025). *Simulator* juga dapat memberikan gambaran dan petunjuk kepada siswa tentang konsep interaksi manusia dengan teknologi (Pane, 2020) pada zaman sekarang yang meningkat pesat.

Dalam konteks pembelajaran, media *vending machine* bukan hanya sekadar permainan, tetapi juga merupakan sarana pendidikan yang mendukung konsep pembelajaran berbasis pengalaman (*experiential learning*). Alabi (2025) mengemukakan bahwa pembelajaran yang efektif dapat dicapai bila siswa diberikan kesempatan untuk mengalami langsung suatu kejadian, lalu merenungkannya secara mendalam, menyusun pemahaman baru dari

pengalaman itu, dan mencoba menerapkannya dalam situasi berbeda. Strategi ini terbukti mampu meningkatkan partisipasi siswa, melatih kemampuan berpikir kritis, dan memperkuat proses belajar yang bermakna. Dengan demikian, Menurut Khoiriah dkk. (2024), pembelajaran literasi keuangan di tingkat sekolah dasar dimaksudkan agar peserta didik mampu mengalami secara nyata penggunaan uang, memahami proses transaksi barang, serta mempraktikkan pengelolaan keuangan yang bertanggung jawab. Selain itu, media ini juga mendukung pembelajaran yang berorientasi pada kurikulum merdeka yang menekankan pada pembelajaran diferensiatif, berbasis proyek, dan kontesktual. Aktivitas seperti ini memungkinkan siswa terlibat secara aktif, bekerja mandiri atau berkelompok, serta mengembangkan keterampilan berpikir kritis, pengambilan keputusan, dan tanggung jawab.

Media pembelajaran adalah alat atau sarana yang digunakan untuk mempermudah penyampaian informasi atau materi dalam kegiatan pembelajaran, karena dengan adanya media pembelajaran dapat mempermudah guru untuk menyampaikan informasi dan meningkatkan konsentrasi belajar siswa dan memotivasi bahwa belajar bukanlah sesuatu kegiatan yang hanya mendengarkan atau mengerjakan sesuatu hal yang jenuh (Aprilia & Fadilah, 2023).

Tingkat literasi finansial masyarakat Indonesia tergolong masih rendah. Berdasarkan hasil survei oleh OJK pada tahun 2022 menyatakan bahwa pengetahuan literasi finansial penduduk Indonesia mencapai 49,68% (Krisdayanthi & Wijaya, 2023). Kondisi ini mendorong pemerintah untuk mengimplementasikan pendidikan literasi finansial di sekolah dasar. Peran pendidikan literasi finansial di sekolah dasar bukan hanya sebatas mengenalkan konsep uang, namun juga mempelajari tentang bagaimana mengelola uang secara bijaksana, mempelajari proses transaksi, dan diharapkan memiliki jiwa kewirausahaan (Aryanto, 2023). Meskipun literasi keuangan telah mulai diperkenalkan di sekolah dasar, implementasinya masih menemui berbagai kendala diantaranya, rendahnya tingkat kemampuan literasi guru dan orang tua serta minimnya ketersediaan media edukasi literasi keuangan di sekolah. Pemahaman siswa kelas II SD terhadap konsep nilai uang masih menemui banyak tantangan, salah satunya adalah kesulitan dalam mengerjakan penjumlahan dan pengurangan dengan nilai uang yang besar (Hidayat & Utami, 2021). Selain itu, keterbatasan metode pengajaran yang monoton ditambah dengan penggunaan buku ajar yang kurang mendukung turut andil dalam memperburuk kesulitan belajar yang dialami peserta didik. Penelitian oleh Ulsana

Lestari menunjukkan bahwa representasi horizontal dalam buku Kurikulum 2013 tidak membantu siswa dalam memahami konsep nilai mata uang, sehingga mereka cenderung menggabungkan angka secara simbolik tanpa memahamii nilai sebenarnya (Djoko, 2024). Dengan demikian, untuk memperkuat pemahaman nilai uang pada siswa kelas II sekolah dasar, dibutuhkan strategi pembelajaran yang lebih dinamis, relevan dengan konteks kehidupan, dan mendorong partisipasi aktif. Penggunaan media nyata yang terhubung langsung dengan keseharian anak merupakan aspek penting pembelajaran.

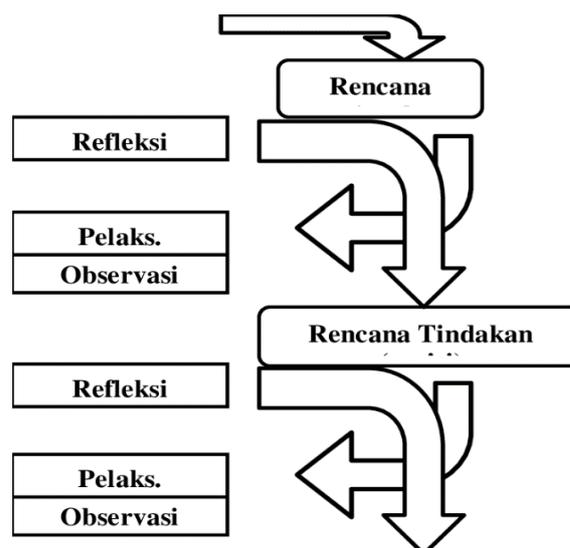
Sebagai peneliti yang fokus pada pemahaman nilai uang di sekolah dasar, pemanfaatan *vending machine* dapat menjadi inovasi yang relevan dan transformatif. *Vending machine* tidak hanya menawarkan kemudahan dalam transaksi, tetapi juga dapat dimodifikasi sebagai media pembelajaran kontekstual yang menarik bagi siswa sehingga rasa penasaran akan belajar mereka lebih tinggi. Melalui penerapan *vending machine*, *vending machine* dapat digunakan sebagai media pembelajaran untuk membantu siswa kelas II SD mengenali serta mempraktikkan penggunaan pecahan uang secara tunai dan non-tunai, sekaligus memberikan pengalaman belajar nyata yang dibutuhkan sesuai perkembangan kognitif mereka (Abdul & Nur, n.d.).

Dalam proses pembelajaran di sekolah dasar, *vending machine* dapat difungsikan sebagai alat untuk menjual alat tulis yang dibeli menggunakan uang mainan atau kartu saldo yang disesuaikan dengan kemampuan siswa. Melalui kegiatan ini, siswa tidak hanya diajarkan menghitung dan melakukan transaksi, tetapi juga dikenalkan pada sistem pembayaran digital yang semakin relevan dengan perkembangan zaman. Dengan cara ini, pembelajaran matematika khususnya terkait materi nilai uang dapat berlangsung lebih menyenangkan, interaktif, berbasis pengalaman nyata, serta mendorong pemanfaatan teknologi sejak dini (Cahyani & Abduh, 2025).

## METODE PENELITIAN

Jenis Penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Jenis ini cocok karena dilakukan oleh guru di dalam kelasnya sendiri melalui refleksi diri yang bertujuan untuk memperbaiki kinerjanya sebagai guru, sehingga meningkatkan hasil belajar siswa secara terus-menerus. Menurut Imam Machali (2022), Penelitian Tindakan Kelas adalah suatu metode penelitian yang dilakukan ketika masalah pada sekelompok siswa teridentifikasi, lalu guru sebagai peneliti merancang dan menerapkan tindakan untuk mengatasi masalah tersebut di dalam lingkungan kelas secara reflektif dan

kolaboratif. Model yang digunakan sebagai acuan adalah model dari Stephen Kemmis dan Mc. Taggart. Model ini mencakup empat tahap, yakni perencanaan (*plan*), tindakan (*action*), pengamatan (*observation*), dan refleksi (*reflection*) (Wijaya et al., 2023). Seluruh tahapan saling terintegrasi dan dilaksanakan berulang sesuai siklus, baik pada siklus pertama maupun siklus berikutnya. Siklus II merupakan penambahan atau perbaikan terhadap siklus I, dan seterusnya hingga mendapatkan hasil yang cocok dengan peneliti.



**Gambar 1. (Bagan Metodologi Penelitian)**

Mengacu pada pendekatan Kemmis dan McTaggart, Juniati (2020) mengungkapkan bahwa Penelitian Tindakan Kelas merupakan bentuk kegiatan reflektif dan partisipatif yang melibatkan kerja sama antara guru dan siswa dalam memperbaiki proses pembelajaran berdasarkan konteks sosial yang jelas dan terarah. Inti dari tujuan ini adalah mendorong

semua pihak yang terlibat agar memiliki pemahaman yang lebih mendalam tentang praktik-praktik yang sedang dijalankan serta konteks pelaksanaannya. agar mereka dapat menilai dengan lebih cermat dan adil terhadap pelaksanaan pendidikan dan dinamika sosial yang terjadi di lingkungan mereka.

Pelaksanaan kegiatan penelitian berlangsung di kelas II SDN 01 Jurang Mangu Barat, Kota Tangerang Selatan, pada periode semester genap tahun akademik 2024/2025. Mata pelajaran yang di angkat adalah Matematika dengan topik “Mengenal Pecahan Nilai Uang”. Penelitian ini dilakukan pada satu kelompok belajar kelas II dengan jumlah siswa sebanyak 33 orang

Dalam penelitian ini, data dikumpulkan dengan menggunakan tiga metode yaitu dokumentasi, observasi, dan tes. Dokumentasi digunakan untuk merekap data yang berkaitan dengan penelitian. Dokumentasi ini berfungsi sebagai bukti fisik dari pelaksanaan tindakan serta mendukung analisis mengenai terlibatan dan respon siswa secara visual dan tertulis.

Observasi dilakukan untuk mengamati tingkat keterlibatan siswa selama proses pembelajaran menggunakan media *vending machine* simulatif. Hal ini mencakup penilaian terhadap keaktifan siswa dalam melakukan transaksi, kemampuan mereka untuk bekerja

sama dalam kelompok. Melalui proses observasi, penelitian ini mengeksplorasi sejauh mana media *vending machine* mampu membangun kondisi belajar yang dinamis dan menyenangkan.

Di sisi lain, evaluasi penilaian dimanfaatkan guna mengetahui sejauh mana siswa memahami materi tentang mengenal nilai mata uang sebelum dan sesudah penerapan media, tes ini terdiri dari soal pilihan ganda dan isian singkat yang relevan dengan materi yang diajarkan. Tujuannya adalah untuk mengetahui efektivitas media *vending machine* dalam membantu siswa memahami konsep nilai uang secara konkret dan aplikatif.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilaksanakan dalam dua siklus, di mana setiap siklus meliputi tahapan perencanaan, tindakan, observasi, dan *refleksi* yang dikembangkan oleh Wati Nurwahyuni & Fataya (2023), yang menekankan pentingnya proses reflektif yang berlangsung secara berkesinambungan sebagai dasar bagi guru dalam meningkatkan praktik pembelajaran secara sistematis. Pendekatan ini memungkinkan guru untuk menjadi peneliti di kelasnya sendiri, dengan tujuan utama melakukan perbaikan nyata terhadap proses dan hasil pembelajaran. Alokasi waktu pada setiap pembelajarannya disesuaikan dengan jam belajar di SD Negeri Jurang Mangu 01 Kota Tangerang Selatan.

## Hasil Penelitian

Sebelum pelaksanaan tindakan pembelajaran dalam penelitian ini, peneliti terlebih dahulu melakukan identifikasi terhadap kondisi awal pemahaman siswa guna mengetahui tingkat penguasaan konsep nilai uang secara objektif. Langkah ini sangat penting agar dampak dari penerapan media pembelajaran berbasis *vending machine* dapat diukur secara *valid* dan terarah. Oleh karena itu, dilakukanlah evaluasi awal melalui pretest untuk memperoleh gambaran kemampuan dasar siswa tanpa *intervensi* media pembelajaran inovatif. Pretest ini diberikan kepada seluruh siswa kelas II sebelum dimulainya tahapan siklus I. Pretest bertujuan mengidentifikasi tingkat penguasaan konsep siswa sebelum penerapan media vending machine. Data yang diperoleh digunakan sebagai dasar perencanaan dan penentuan strategi pembelajaran pada Siklus I. Evaluasi yang dilakukan pada tahap prasiklus tidak hanya berfungsi sebagai acuan awal, tetapi juga memberikan gambaran mengenai tantangan belajar yang dihadapi siswa dalam memahami konsep nilai uang secara abstrak. Dengan informasi ini, peneliti dapat menentukan langkah-langkah yang lebih tepat, efektif, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik dalam upaya meningkatkan pemahaman mereka (Novi et al., 2022) melalui penggunaan media konkret seperti

*vending machine*. Data hasil pretest untuk mengetahui pemahaman konsep siswa pada tahap prasiklus selengkapnya disajikan pada Tabel 1 berikut:

**Tabel 1. Hasil Pemahaman Prasiklus**

Kategori	Rata-Rata Nilai	Jumlah Siswa	Persentase
Tuntas ( $\geq 70$ )	58	10 siswa	30,3%
Belum tuntas	52	23 siswa	69,7%
Total	100	33 siswa	100%

Dari pretest diketahui bahwa sebagian besar siswa mengalami hambatan dalam memahami operasi nilai uang, khususnya pada pecahan besar seperti uang ribuan. Ketidakmampuan menginterpretasikan nilai dan melakukan perhitungan antar nominal menunjukkan perlunya penerapan media konkret dalam proses belajar. Oleh karena itu, pada siklus I digunakan media *vending machine* sebagai alat bantu yang bertujuan memperkuat pemahaman konsep siswa dan menghadirkan pengalaman belajar yang lebih kontekstual dan menyenangkan (Widiyanti et al., 2022).

Usai penerapan metode pembelajaran berbasis media *vending machine*, dilakukan pengukuran pemahaman siswa terhadap konsep Matematika, khususnya dalam materi menghitung nilai uang, melalui tes evaluatif. Data hasil tes kemudian dianalisis secara sistematis untuk mengevaluasi efektivitas penggunaan media *vending machine* dalam

mendukung ketercapaian tujuan pembelajaran (Abdul & Nur, n.d.). Data hasil tes pemahaman konsep yang diperoleh selengkapnya disajikan pada Tabel 2 berikut:

**Tabel 2. Hasil Pemahaman Siklus 1**

Kategori	Rata-Rata Nilai	Jumlah Siswa	Persentase
Tuntas ( $\geq 70$ )	72	22 siswa	66,7%
Belum Tuntas	28	11 siswa	33,3%
Total	100	33 siswa	100%

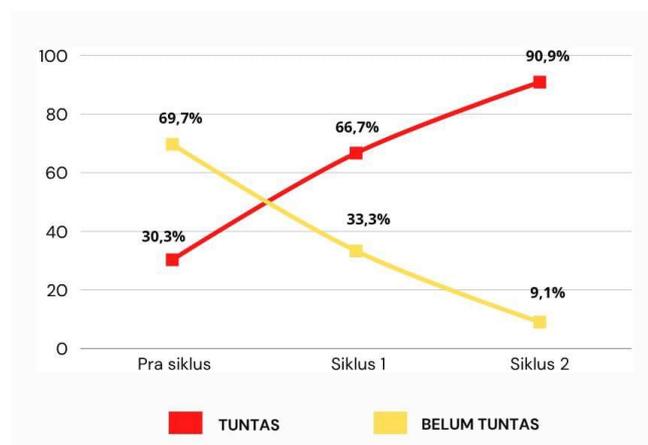
Pada siklus I, sebanyak 22 siswa berhasil mencapai nilai minimal 70, atau setara dengan 66,7% dari total peserta. Sementara itu, 11 siswa belum memenuhi standar KKM. Rata-rata kelas tercatat sebesar 72. Hasil ini menunjukkan bahwa target ketuntasan 75% belum terpenuhi dalam materi nilai mata uang, khususnya pada operasi penjumlahan dan pengurangan.

Meskipun penggunaan media *vending machine* mampu meningkatkan ketuntasan belajar dari 39,4% menjadi 66,7%, hasil ini belum memenuhi target ketuntasan 75%. Hal ini menjadi dasar perlunya evaluasi dan penyempurnaan strategi pada siklus II, agar media dapat lebih maksimal dalam meningkatkan pemahaman siswa tentang nilai uang (Amany & Faujiah, 2023). Untuk informasi lebih mendetail, hasil tes pemahaman konsep siswa pada siklus II dipaparkan dalam tabel berikut.

**Tabel 3. Hasil Pemahaman Siklus 2**

Kategori	Rata-Rata Nilai	Jumlah Siswa	Persentase
Tuntas ( $\geq 70$ )	85	30 siswa	90,9%
Belum Tuntas	15	3 siswa	9,1%
Total	100	33 siswa	100%

Berdasarkan tabel hasil tes pemahaman mengenai Pembelajaran Mata uang siklus II setelah diterapkannya media pembelajaran berupa *vending machine*, diantara 33 siswa yang diberikan tes diperoleh 30 siswa mencapai ketuntasan belajar  $\geq 70$  dengan persentase 90,9%, sedangkan 3 siswa belum mencapai ketuntasan belajar dengan persentase 9,1%. Rata-rata nilai kelas pada siklus ini meningkat menjadi 85 berdasarkan hasil tersebut maka indikator keberhasilan tindakan sudah tercapai di mana 90,9% siswa sudah mencapai ketuntasan belajar. Hasil tes pemahaman konsep tersebut dapat digambarkan pada diagram berikut :



**Gambar 2.** Diagram Hasil Tes Pemahaman

Berdasarkan diagram, terjadi peningkatan ketuntasan belajar siswa yang signifikan dari prasiklus hingga siklus II. Ketuntasan awal hanya 30,3%, kemudian meningkat menjadi 66,7% pada siklus I (rata-rata nilai 72), dan mencapai 90,9% pada siklus II dengan rata-rata nilai 85 dari 33 siswa. Peningkatan ini menunjukkan adanya perkembangan positif dalam pemahaman konsep mata uang. Sebelum penggunaan media *vending machine*, sebagian besar siswa belum memahami nilai dan operasi uang dengan baik. Setelah diterapkannya media tersebut, baik hasil tes maupun aktivitas belajar siswa menunjukkan peningkatan yang konsisten. Observasi selama pembelajaran juga mencerminkan peningkatan efektivitas dari siklus I ke siklus II.

Dalam melaksanakan tindakan pembelajaran pada siklus I mencapai persentase sebesar 66,7%, yang termasuk dalam kategori baik. Hal ini menunjukkan bahwa peneliti telah cukup berhasil dalam mengelola proses pembelajaran, terutama dalam menerapkan media *vending Machine* sebagai alat bantu dalam penyampaian materi nilai uang. Namun demikian, sejumlah aspek masih memerlukan peningkatan, terutama dalam upaya menciptakan kondisi kelas yang mampu merangsang konsentrasi dan partisipasi aktif siswa sepanjang proses pembelajaran berlangsung. (Hidayat & Utami,

2021). terjadi peningkatan signifikan dalam aktivitas peneliti, dengan nilai rata-rata mencapai 90,9%, yang tergolong dalam kategori sangat baik. Peningkatan ini mencerminkan bahwa peneliti telah melakukan perbaikan strategi, baik dalam pemanfaatan media pembelajaran maupun dalam pengelolaan interaksi kelas. Peneliti juga lebih mampu mengarahkan jalannya kegiatan belajar agar lebih efektif, sehingga menciptakan lingkungan yang mendukung keterlibatan aktif siswa.

Berdasarkan data yang diperoleh, dapat disimpulkan bahwa peningkatan aktivitas peneliti dari siklus I ke siklus II memberikan kontribusi positif terhadap keberhasilan proses pembelajaran. Hal ini tercermin dari meningkatnya pemahaman siswa terhadap konsep nilai uang, sebagaimana dibuktikan oleh hasil evaluasi belajar. Dengan demikian, peningkatan kinerja peneliti dalam mengelola pembelajaran merupakan salah satu faktor kunci yang mendukung efektivitas penerapan media *vending machine* dalam pembelajaran Matematika di kelas II SD.

### **Pembahasan**

Penerapan media pembelajaran berbentuk *vending machine* terbukti efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap konsep nilai uang. Media ini membantu siswa memahami nilai dan fungsi uang secara lebih konkret dan menarik, sehingga memudahkan

mereka dalam proses identifikasi pecahan uang dan penjumlahan nilai uang (Pane, 2020). Peningkatan ketuntasan belajar yang diamati setelah penerapan media ini menjadi indikator kuat bahwa *vending machine* sebagai media pembelajaran inovatif memiliki potensi pedagogis yang tinggi. Sebelum intervensi dilakukan, mayoritas siswa mengalami kesulitan dalam memahami konsep dasar nilai uang. Namun, setelah dua siklus tindakan dengan pemanfaatan media tersebut, terjadi peningkatan signifikan dalam nilai evaluasi belajar, yang mencerminkan peningkatan kualitas pemahaman konseptual siswa.

Penelitian ini menitikberatkan pada dimensi kognitif yang berhubungan dengan proses berpikir dan pemahaman konsep siswa. Sebelum penerapan media, pemahaman konsep siswa masih tergolong rendah. Namun, setelah penggunaan media *vending machine* sebagai alat bantu pembelajaran, terjadi peningkatan signifikan, yang mengindikasikan bahwa media ini mampu meningkatkan pemahaman konsep matematika secara efektif. Hasil ini sejalan dengan temuan Silvia & Sutriyani (2025) yang menunjukkan bahwa pemanfaatan media uang mainan dapat meningkatkan kemampuan memahami nilai mata uang secara signifikan. Demikian pula, penelitian oleh Nalle dkk. (2024) membuktikan bahwa

media pecahan uang mampu meningkatkan ketuntasan belajar siswa dari 64,7% menjadi 100% dalam dua siklus pembelajaran. Selain itu, Setiyadi dkk. (2022) menyatakan bahwa media berbasis transaksi uang, seperti peran “pasar-pasaran” dengan uang koin dan kertas, secara nyata mendorong peningkatan pemahaman konsep matematika siswa.

Hasil belajar yang meningkat mencerminkan efektivitas media inovatif dalam memicu motivasi dan keterlibatan siswa, sesuai prinsip konstruktivisme yang mengedepankan pembelajaran melalui pengalaman langsung. Sebagaimana ditegaskan oleh Salwa (2024) media kongkret merupakan alat yang dapat membantu proses belajar mengajar sehingga makna pesan yang disampaikan menjadi lebih jelas dan tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan efektif dan efisien. (Salwa et al., 2024)

Selaras dengan hal ini, Siregar & Sentosa (2024) berpendapat bahwa penggunaan model pembelajaran yang tepat akan memengaruhi minat belajar siswa sehingga pembelajaran menjadi lebih aktif dan hasil belajar dapat meningkat (Oktaviani et al., 2023). Peningkatan hasil belajar dalam penelitian ini tidak semata-mata terlihat dari peningkatan pemahaman konsep matematika siswa saja, tetapi juga didukung oleh efektivitas aktivitas peneliti dalam mengelola proses pembelajaran secara sistematis.

Namun demikian, pada pelaksanaan siklus pertama, tingkat ketuntasan belajar siswa baru mencapai 66,7%, yang masih berada di bawah kriteria keberhasilan minimal, yakni 75% siswa memperoleh nilai  $\geq 70$ . Capaian ini menunjukkan bahwa strategi pembelajaran dan penggunaan media yang diterapkan pada tahap awal belum sepenuhnya efektif dalam mengoptimalkan keterlibatan dan pemahaman siswa. Hasil evaluasi dan refleksi terhadap siklus pertama mengidentifikasi dua faktor utama yang menyebabkan rendahnya ketuntasan belajar. Pertama, pengelolaan kelas oleh peneliti belum sepenuhnya menciptakan suasana belajar yang kondusif dan terfokus. Kedua, siswa belum menunjukkan tingkat perhatian dan keterlibatan yang optimal terhadap media pembelajaran *vending machine* serta model pembelajaran yang digunakan, sehingga proses konstruksi konsep nilai uang belum berjalan maksimal.

Berdasarkan temuan tersebut, peneliti melakukan refleksi mendalam yang menjadi dasar untuk merancang tindakan perbaikan pada siklus kedua. Peneliti memodifikasi strategi pembelajaran dengan pendekatan yang lebih berpusat pada siswa serta menyesuaikan penggunaan media *vending machine* agar lebih menarik, interaktif, dan mudah dipahami. Tujuan dari perbaikan ini adalah untuk meningkatkan fokus, partisipasi

aktif, serta motivasi belajar siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Sebagaimana dikemukakan oleh Arianti (2023), peran fasilitator dalam proses pembelajaran sangat penting untuk menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan dan positif, yang pada gilirannya akan memaksimalkan hasil belajar siswa (Jainiyah et al., 2023). Dalam konteks penelitian ini, peneliti bertindak sebagai fasilitator yang secara aktif mengarahkan dinamika kelas, memberikan umpan balik konstruktif, serta membangun interaksi yang mendukung perkembangan kognitif siswa.

Dengan pendekatan yang lebih reflektif dan responsif terhadap kebutuhan siswa, siklus kedua menunjukkan peningkatan yang signifikan, baik dari segi aktivitas pembelajaran maupun hasil belajar siswa. Hal ini menegaskan bahwa kemampuan peneliti dalam mengadaptasi strategi dan mengelola pembelajaran secara efektif menjadi faktor kunci dalam keberhasilan penerapan media *vending machine* sebagai upaya untuk mendukung peningkatan kemampuan siswa sekolah dasar dalam memahami konsep nilai uang. Refleksi yang dilakukan secara berkala dan terfokus dipandang sebagai salah satu langkah strategis dalam peningkatan kualitas Pendidikan (Ni et al., 2025).

Dalam konteks penelitian ini, peneliti secara aktif melakukan refleksi setelah

pelaksanaan siklus pertama guna mengidentifikasi aspek-aspek yang masih perlu diperbaiki, Hasil refleksi tersebut menjadi dasar dalam merancang strategi pembelajaran pada siklus kedua, termasuk optimalisasi penggunaan media *vending machine* dan peningkatan efektivitas pengelolaan kelas. Perbaikan yang dilakukan terbukti berdampak signifikan terhadap peningkatan ketuntasan belajar siswa pada siklus kedua.

Selain bukti dari hasil tes dan observasi, tingginya antusiasme dan keterlibatan siswa kelas II saat berinteraksi dengan media *vending machine* juga tercermin dari pengamatan langsung selama proses pembelajaran, di mana mereka tampak aktif menyusun pecahan uang ke dalam slot mesin (Krisdayanthi & Wijaya, 2023). Pengamatan selama kegiatan pembelajaran menunjukkan tingginya keterlibatan siswa, yang mengindikasikan bahwa penggunaan media konkret seperti *vending machine* efektif dalam meningkatkan pemahaman kognitif sekaligus berpengaruh terhadap aspek afektif dan psikomotorik. Suasana kelas menjadi lebih hidup, dan siswa tampak lebih mudah memahami nilai uang karena dapat melihat, menyentuh, dan mengalami langsung proses penghitungan melalui simulasi nyata, bukan sekadar melihat gambar di buku. Hal ini sejalan dengan temuan penelitian Zulvia dkk.

(2025), yang menunjukkan bahwa penggunaan media uang mainan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas II efektif meningkatkan keterlibatan siswa, pemahaman konsep, dan hasil belajar keseluruhan, dengan peningkatan ketuntasan dari 57,7% di Siklus I menjadi 88,5% di Siklus II. Dengan demikian, hasil pengamatan selama proses pembelajaran memperkuat bahwa penggunaan media inovatif mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan, bermakna, dan efektif dalam memperkuat pemahaman konsep siswa

## SIMPULAN

Berdasarkan hasil pelaksanaan penelitian tindakan kelas dalam dua siklus, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media *vending machine* secara nyata mampu meningkatkan pemahaman siswa kelas II SD terhadap konsep nilai uang. Media ini berhasil mengubah pembelajaran dari yang bersifat teoritis dan abstrak menjadi lebih konkret serta mudah dipahami melalui pengalaman langsung. Hal ini tampak dari peningkatan ketuntasan belajar siswa, yaitu dari 30,3% pada tahap awal (prasiklus), naik menjadi 66,7% di siklus I, dan mencapai 90,9% pada siklus II. Kinerja guru dalam merancang dan mengelola pembelajaran pun turut menunjukkan kemajuan, dari kategori baik ke sangat baik, yang turut berkontribusi pada efektivitas proses belajar.

Penggunaan media ini bukan hanya berdampak pada peningkatan kemampuan kognitif siswa, tetapi juga turut mendorong aspek afektif dan psikomotorik, seperti meningkatnya semangat belajar, keaktifan, dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Temuan ini memperlihatkan bahwa media pembelajaran yang konkret dan kontekstual memiliki potensi besar untuk mendukung keberhasilan belajar, khususnya pada materi matematika yang membutuhkan pemahaman praktis.

Implikasi dari penelitian ini menekankan pentingnya kreativitas guru dalam memilih dan mengembangkan media pembelajaran yang relevan dengan konteks nyata kehidupan siswa. Selain itu, dukungan sekolah dan pengambil kebijakan pendidikan juga dibutuhkan untuk menyediakan fasilitas yang menunjang pendekatan pembelajaran berbasis pengalaman, guna memperkuat pelaksanaan Kurikulum Merdeka yang berfokus pada keaktifan, diferensiasi, dan keterlibatan siswa secara langsung.

#### DAFTAR PUSTAKA

Abdul, A., & Nur, A. (n.d.). *Pengaruh Penggunaan Alat Peraga Uang-Uangan Terhadap Pemahaman Konsep Nilai Mata Uang Pada Siswa Kelas II MIS Walisongo*. Sukajadi. <https://doi.org/https://trilogi.ac.id/journal/ks/index.php/PAUD/article/download/2149/1072>

Amany, A., & Faujiah, M. (2023). Mengenalkan

Nilai Mata Uang Pada Anak Usia Dini Menggunakan Alat Permainan Edukatif Cash Register Di Paud Harapan Warga. *Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini (Anaking)*, 2(1), 185–194. <https://doi.org/10.37968/anaking.v2i1.514>

Apriani, N. (2024). MENGGUNAKAN MEDIA UANG MAINAN DALAM MENGENALKAN LITERASI USING TOY MONEY MEDIA IN INTRODUCING FINANCIAL LITERACY AND. 10(2), 216–220. <https://doi.org/https://jurnal.ulb.ac.id/index.php/sigma/article/download/6343/4519>

Aprilia, I., & Fadilah, Y. (2023). Peningkatan Keaktifan dan Hasil Belajar Siswa melalui Media Papan Mata Uang pada Materi Nilai dan Kesetaraan Mata Uang di Kelas 2 MI Miftahul Ulum. *As-Sabiqun*, 5(1), 153–169. <https://doi.org/10.36088/assabiqun.v5i1.2701>

Aryanto, S. (2023). Implementasi Pembelajaran Literasi Finansial di Sekolah Dasar. *Jurnal Elementaria Edukasia*, 6(4), 1883–1894. <https://doi.org/10.31949/jee.v6i4.6943>

Cahyani, O., & Abduh, M. (2025). *Smartcard Dan Perannya Dalam Pemahaman Nilai Mata Uang Bagi Siswa Sekolah Dasar*. 8(1), 271–278. <https://doi.org/10.31004/aulad.v8i1.969>

Djoko, S. (2024). Problematika Pembelajaran Literasi Keuangan di SD dan Solusi Pemecahannya. *Jurnal Pelita PAUD*, 8(2), 586–592. <https://doi.org/10.33222/pelitapaud.v8i2.4009>

Hariani, N. M. M. (2019). Penerapan Metode Role Playing Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi

- Perkembangbiakan Makhluk Hidup. *Widya Genitri : Jurnal Ilmiah Pendidikan, Agama Dan Kebudayaan Hindu*, 10(2), 63–74.  
<https://doi.org/10.36417/widyagenitri.v10i2.270>
- Hidayat, P., & Utami, S. (2021). Materi Kesetaraan Nilai Uang Melalui Pendekatan Saintifik Pada Sd Negeri 5 Banda Baro. *Prosiding Pendidikan Profesi Guru*, 763–772.  
<https://doi.org/https://eprints.uad.ac.id/21366/>
- Jainiyah, J., Fahrudin, F., Ismiasih, I., & Ulfah, M. (2023). Peranan Guru Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *Jurnal Multidisiplin Indonesia*, 2(6), 1304–1309.  
<https://doi.org/10.58344/jmi.v2i6.284>
- Juniati. (2020). Penerapan Model Paradigma Pedagogi Reflektif Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ppkn Siswa Di Sd Negeri Kotabumi Kota Cilegon. *Jurnal Keguruan Dan Ilmu Pendidikan*, 1(2), 123–128.  
<https://doi.org/https://jurnal.unigal.ac.id/J-KIP/article/view/10556/6218>
- Khoiriah, N., Karolina, K., & Lukito, C. P. (2024). Literasi Keuangan Pada Siswa Sekolah Dasar Muhammadiyah Cinangka Kota Depok, Jawa Barat. *Jurnal Masyarakat Madani Indonesia*, 3(2), 205–210.  
<https://doi.org/10.59025/js.v3i2.223>
- Krisdayanthi, A., & Wijaya, I. K. W. B. (2023). Menumbuhkembangkan Literasi Finansial Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Simki Pedagogia*, 6(2), 319–326.  
<https://doi.org/10.29407/jsp.v6i2.276>
- M. E. Nalle, V., L. Morib, P., D. Djong, K., & B.N.Dosinaeng, W. (2024). Peningkatan Prestasi Belajar Matematika Siswa Kelas Ii Pada Tema 4 Subtema 1 Dengan Media Pecahan Uang. *Asimtot : Jurnal Kependidikan Matematika*, 5(2), 197–206.  
<https://doi.org/10.30822/asimtot.v5i2.3407>
- Machali, I. (2022). Bagaimana Melakukan Penelitian Tindakan Kelas Bagi Guru? *Indonesian Journal of Action Research*, 1(2), 315–327.  
<https://doi.org/10.14421/ijar.2022.12-21>
- Malinda, S., Iswari, M., & Efendi, J. (2020). Sebuah Adobe Flash CS6 dalam Menghitung Luas dan Keliling Bangun Datar Pada Anak Diskalkulia. *Jurnal Pendidikan Kebutuhan Khusus*, 4(1), 17.  
<https://doi.org/10.24036/jpkk.v4i1.50>
- Ni, A., Laksono, M. P., Amaruddin, M., & Syarif, A. (2025). *Refleksi Pembelajaran Dalam Kurikulum Merdeka : Adaptasi Dan Implementasi Untuk Penguatan Pendidikan*. 3(April), 24–35.  
<https://doi.org/https://ejournal.yayasanpendidikandzurriyatulquran.id/index.php/ihsan/article/view/895>
- Novi, D., Ida, K., & Pd, M. (2022). PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF PADA MATERI MATA UANG ( MAWANG ) UNTUK SISWA SEKOLAH DASAR Pendahuluan Media Pembelajaran adalah salah satu. *Inventa : Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, VI(2), 225–235.  
[https://doi.org/https://jurnal.unipasby.ac.id/jurnal\\_inventa/article/view/6108](https://doi.org/https://jurnal.unipasby.ac.id/jurnal_inventa/article/view/6108)
- Oktaviani, J. N., Susetyo, B., Homdijah, O. S., & Dwilamiisa, T. (2023). *Peningkatan Pembelajaran Matematika Kesetaraan Nilai Uang Melalui Model Pembelajaran Project Based Learning bagi Siswa Tunagrahita*. 7(1), 85–91.  
<https://doi.org/https://jpkk.ppj.unp.ac.i>

- d/index.php/jpkk/article/download/892/142/1882
- Pane, I. Z. (2020). *Pengembangan Simulator Vending Machine*. 978–979. <https://doi.org/https://www.unisbank.ac.id/ojs/index.php/sendu/article/view/7975/2938>
- Prihatna Wati, D., & Fatayan, A. (2023). The Implementation of the Inquiry Method in Improving Student Learning Outcomes in the Social Science Subject in Elementary Schools: Classroom Action Research. *Journal of Education Action Research*, 7(1), 51–57. <https://doi.org/10.23887/jear.v7i1.53396>
- Purwacaraka, M., Hidayat, S. A., Erwansyah, R. A., Dwi, O., Munawaroh, I., Keperawatan, P. S., & Aktif, P. (2025). *Efektivitas metode simulasi dan pembelajaran aktif dalam meningkatkan pengetahuan dan keterampilan tentang kegawatdaruratan dan bantuan hidup dasar*. 4(2015), 100–107. <https://doi.org/https://www.ojsstikesbanuwangi.com/index.php/NIJ/article/view/942>
- Rifqi, Z., Ash, N., Permana, E. P., & Anam, M. (2025). *Efektivitas Media Uang Mainan Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa Kelas 2*. 3, 1–10. <https://doi.org/https://edu.pubmedia.id/index.php/pgsd/article/view/1565>
- Salwa, A. P., Rosiyanti, H., Humaira, H. W., & Kartika, P. (2024). *Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik melalui Metode Demonstrasi dan Media Kongkret di SD Aisyiyah Sukabumi*. 1216–1225. [https://doi.org/https://scholar.google.com/citations?view\\_op=view\\_citation&hl=id&user=tK4\\_5FAAAAAJ&citation\\_for\\_view=tK4\\_5FAAAAAJ:QIV2ME\\_5wuYC](https://doi.org/https://scholar.google.com/citations?view_op=view_citation&hl=id&user=tK4_5FAAAAAJ&citation_for_view=tK4_5FAAAAAJ:QIV2ME_5wuYC)
- Saragih, S., & Irfani, S. Y. (2024). *Analisis Minat Belajar Siswa Pada Pembelajaran Matematika Materi Nilai Mata Uang Kelas li Sd It Tahfizul Qur ' an Medan*. 4(1), 22–25. <https://doi.org/https://jurnalstkipmelawia.ac.id/index.php/KJPM/article/view/1742>
- Sari\*, P. K., & Sutihat, S. (2022). Pengembangan E-Modul Berbasis STEAM untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Tingkat Tinggi Pada Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Sains Indonesia*, 10(3), 509–526. <https://doi.org/10.24815/jpsi.v10i3.24789>
- 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. <https://doi.org/10.30595/jrpd.v3i2.12853>
- Shen, X., Gamboa, J., Hamidfar, T., & Shahriar, S. M. (2023). Temporal Scale-Invariance for Automatic Event Recognition Using the Mellin Transform. *Frontiers in Optics: Proceedings Frontiers in Optics + Laser Science 2023, FIO, LS 2023, January*, 10–12. <https://doi.org/10.1364/FIO.2023.JW4A.75>
- Silvia, F., & Sutriyani, W. (2025). *PENGARUH MODEL CTL BERBANTUAN MEDIA UANG MAINAN TERHADAP THE INFLUENCE OF THE CTL MODEL ASSISTED WITH TOY MONEY MEDIA ON UNDERSTANDING ELEMENTARY MATHEMATICS CONCEPTS*. 11(1), 142–147. <https://doi.org/https://jurnal.ulb.ac.id/index.php/sigma/article/view/7031>

- Siregar, I., Salmah, T., Hartati, T., & Nola, I. S. (2024). *Refleksi Dan Evaluasi Dalam Penelitian Tindakan Kelas. 1*, 41–47.
- Widiyanti, H., Sakura, H., Arga, P., & Siliwangi, I. (2022). Pembelajaran Mengenal Pecahan Nilai Uang Pada Siswa Sd Kelas Ii Dengan Menggunakan Model Cooperative Learning Type Teams Game Tournament. *Journal of Elementary Education*, 5(5), 856–864. <https://doi.org/https://journal.ikipsiliwangi.ac.id/index.php/collase/article/view/6282>
- Wijaya, H., Amir, A., Riyanti, D., Claudia Setiana, S., & Sari Somakila, R. (2023). *Siklus Kemmis dan McTaggart Contoh dan Pembahasan. January 2024*, 1–122. [https://doi.org/https://www.researchgate.net/publication/374848835\\_Siklus\\_Kemmis\\_dan\\_McTaggart\\_Contoh\\_dan\\_Pembahasan](https://doi.org/https://www.researchgate.net/publication/374848835_Siklus_Kemmis_dan_McTaggart_Contoh_dan_Pembahasan)