

# Penerapan Metode Market Place Activity Untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Matematika pada Materi Penyajian Data

*by* Hani Handayani

---

**Submission date:** 06-Aug-2024 09:30AM (UTC+0700)

**Submission ID:** 2427951360

**File name:** vol\_2\_no\_2\_november\_2024\_hal\_122-134.docx (222.65K)

**Word count:** 3695

**Character count:** 23912



5  
**Penerapan Metode *Market Place Activity* Untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Matematika pada Materi Penyajian Data**

Hani Handayani<sup>1\*</sup>, Williyanti<sup>2</sup>

<sup>1, 2</sup>FKIP Universitas Sebelas April, Indonesia

[Hanihandayani26108810@gmail.com](mailto:Hanihandayani26108810@gmail.com)<sup>1</sup>, [wiliyantii007@gmail.com](mailto:wiliyantii007@gmail.com)<sup>2</sup>

Alamat: Jl. Angkrek Situ No.19, Kotakaler, Kec. Sumedang Utara, Kabupaten Sumedang, Jawa Barat 45621

Korespondensi: [\\*hanihandayani26108801@gmail.com](mailto:*hanihandayani26108801@gmail.com)

9  
**Abstract.** *This research was motivated by the low level of student activity and learning outcomes in mathematics learning, especially in data presentation material. One way that is expected to increase student activity and learning outcomes is by using the Market Place Activity method. The aim of this research is to describe the increase in student activity and learning outcomes through the application of the Market Place Activity learning method for class V students at SDN Margaluyu. The research method used is Classroom Action Research (PTK) which refers to the Kemmis and Mc model. Tagart, consists of two cycles. The instruments used include teacher performance observation sheets, activity observation sheets, and student learning outcomes. There are a total of 5 essay questions given in each cycle. The subjects of this research were 23 fifth grade students at SDN Margaluyu. Observation results showed an increase in student activity from 43.08% at the beginning to 86.13% in cycle II. The test results also showed an increase, with the percentage of student completion increasing from 22% at the beginning to 100% in the second cycle. Thus, the Market Place Activity method can increase activity and mathematics learning outcomes for class V at SDN Margaluyu, Sukasari District, Sumedang Regency for the 2023/2024 academic year.*

**Keywords:** *Activity , Learning outcomes, Market Place Activity Method*

**Abstrak.** Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya tingkat aktivitas dan hasil belajar siswa pada pembelajaran matematika khususnya pada materi penyajian data. Salah satu cara yang diharapkan dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa adalah dengan menggunakan metode Market Place Activity. Tujuan penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan peningkatan aktivitas dan hasil belajar siswa melalui penerapan metode pembelajaran Market Place Activity pada siswa kelas V SDN Margaluyu. Metode penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang mengacu pada model Kemmis dan Mc. Tagart, terdiri dari dua siklus. Instrumen yang digunakan meliputi lembar observasi kinerja guru, lembar observasi aktivitas, dan hasil belajar siswa. Total ada 5 soal esai yang diberikan pada setiap siklus. Subyek penelitian ini adalah siswa kelas V SDN Margaluyu yang berjumlah 23 orang. Hasil observasi menunjukkan adanya peningkatan aktivitas siswa dari 43,08% di awal menjadi 86,13% pada siklus II. Hasil tes juga menunjukkan peningkatan, persentase ketuntasan siswa meningkat dari 22% di awal menjadi 100% pada siklus II. Dengan demikian metode Market Place Activity dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar matematika kelas V SDN Margaluyu Kecamatan Sukasari Kabupaten Sumedang tahun ajaran 2023/2024..

6  
**Kata kunci:** *Aktivitas , Hasil Belajar, Metode Market Place Activity*

## <sup>7</sup> 1. LATAR BELAKANG

Pendidikan merupakan salah satu hal yang terpenting dalam kehidupan manusia, karena melalui pendidikan akan dapat menciptakan manusia yang berpotensi, kreatif dan memiliki ide cemerlang sebagai bekal untuk memperoleh masa depan yang lebih baik. Pendidikan sebuah upaya bertujuan mempengaruhi seseorang atau sekelompok agar mengembangkan kemampuan dan pengalaman dengan cara belajar. Matematika merupakan salah satu mata pelajaran di sekolah yang mendapatkan perhatian dari kalangan guru, orang tua maupun siswa itu sendiri. Pembelajaran <sup>17</sup> matematika perlu diberikan kepada semua siswa mulai dari sekolah dasar untuk membekali siswa dalam kemampuan berpikir analitis, sistematis, kritis dan kreatif. Salah satu materi dari pembelajaran matematika yaitu penyajian data. Materi penyajian data merujuk pada cara-cara untuk mengorganisir, menyajikan, dan menginterpretasikan informasi atau data dalam bentuk yang lebih mudah dipahami dan diakses oleh orang lain. Ini melibatkan berbagai teknik dan alat untuk menggambarkan data secara visual atau deskriptif sehingga data lebih mudah dipahami.

Berdasarkan pengamatan saat observasi di SD Margaluyu Kecamatan Sukasari Kabupaten Sumedang dengan materi yang diajarkan yaitu penyajian data terhadap aktivitas belajar siswa kelas V masih kurang. Siswa kurang menyukai materi tersebut hal ini terjadi karena guru kurang menarik minat siswa untuk berperan aktif dalam proses pembelajaran, siswa banyak yang tidak memahami materi yang sedang mereka pahami karena guru lebih dominan dalam pembelajaran dibandingkan siswa (*teacher center*). Dalam menyampaikan materi matematika guru hanya langsung memberi tahu cara mengerjakannya sehingga siswa tidak tahu dari mana konsep yang mendasarinya selanjutnya siswa mengerjakan soal latihan yang ditulis guru di papan tulis.

Guru dan siswa tentunya sama-sama mengharapkan agar proses pembelajaran dapat mencapai hasil belajar yang sebaik-baiknya. Guru mengharapkan agar siswa dapat menyampaikan atau menjelaskan pelajaran dengan baik. Namun untuk mewujudkan fungsi pendidikan nasional dan harapan-harapan tersebut masih mendapatkan berbagai macam persoalan diantaranya pembelajaran banyak tidak disukai dan ditakuti oleh siswa, khususnya pada mata pembelajaran matematika.

Hal tersebut tidak sesuai dengan tujuan dan fungsi pembelajaran matematika serta tahap perkembangan siswa sekolah dasar, sehingga siswa cepat lupa dengan materi tersebut. Dari aktivitas siswa tersebut sangat mempengaruhi hasil belajar siswa berdasarkan data yang diperoleh dalam pembelajaran penyajian data dari seluruh siswa yang berjumlah 23 terdapat 18 siswa (78%) yang memperoleh nilai berada dibawah nilai belum tuntas. Berdasarkan data

di atas terlihat bahwa pembelajaran penyajian data di kelas V SD Margaluyu Kecamatan Sukasari Kabupaten Sumedang, guru tidak mengaitkan dalam kehidupan sehari-hari kegiatan siswa di rumah dan pembelajaran masih terfokus pada guru (*teacher center*). Hal ini mengakibatkan pembelajaran belum mencapai standar keberhasilan kurikulum atau kriteria ketuntasan minimal atau KKM.

Berdasarkan masalah yang terjadi pada pembelajaran matematika pada materi penyajian data kelas V di SD Margaluyu salah satu pembelajaran yang diterapkan dapat meningkatkan kemampuan aktivitas dan hasil belajar siswa adalah dengan penerapan metode *Market Place Activity*. Metode *Market Place Activity* adalah sebuah metode yang berbasis *active learning* pembelajaran aktif dan cirinya peserta didik aktif mencari dan mengumpulkan pengetahuan yang dalam hal ini dibutuhkan kerjasama antar peserta didik. Dengan demikian, metode *Market Place Activity* memiliki sejumlah kelebihan yang membuatnya menjadi pendekatan yang efektif dan menarik untuk pembelajaran di sekolah dasar yaitu 1). Pembelajaran Aktif: Siswa terlibat secara langsung dalam proses pembelajaran, yang mendorong pemahaman yang lebih baik dan retensi informasi. 2). Kolaborasi: Guru dapat mengatur stasiun dengan berbagai tingkat kesulitan, yang memungkinkan siswa mengembangkan keterampilan sosial dan kemampuan bekerja dalam tim. 3). Diferensiasi: Guru dapat mengatur stasiun dengan tingkat kesulitan yang berbeda, memungkinkan siswa dengan tingkat kemampuan yang berbeda untuk belajar sesuai dengan kebutuhan mereka. 4). Pengalaman Praktis: Di setiap stasiun, siswa dapat melihat konsep dan aktivitas langsung. 5). Pengembangan Keterampilan Komunikasi: Teknik ini meningkatkan kemampuan berbicara, mendengarkan, dan menyampaikan ide dengan efektif. 6. Variasi: Teknik ini mencegah siswa bosan dengan menawarkan berbagai aktivitas dan lokasi. Metode kegiatan di pasar memungkinkan siswa berpartisipasi secara aktif dalam proses belajar mereka sambil membantu mereka berpikir, bekerja sama, dan memecahkan masalah. Hal ini membuatnya menjadi metode yang berguna untuk memberikan siswa pengalaman pembelajaran yang mendalam dan bermakna.

Berdasarkan uraian di atas penulis bermaksud mengadakan penelitian yang berjudul *Penerapan Metode Market Place Activity untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Matematika pada Materi Penyajian Data (Penelitian Tindakan Kelas pada Siswa Kelas V SD Margaluyu Kecamatan Sukasari Kabupaten Sumedang Tahun Pelajaran 2023/2024)*.

## 2. AKTIVITAS DAN HASIL BELAJAR

Aktivitas belajar peran penting dalam proses pembelajaran karena melibatkan siswa secara aktif dalam meningkatkan pemahaman mereka dan menciptakan lebih banyak pengetahuan. Ini sejalan dengan prinsip yang dipegang oleh Piaget (Sardiman, 2014 :100) yang menyatakan, Jika seorang anak berpikir tanpa berbuat sesuatu, berarti anak itu tidak belajar. Menurut Ainurrahman (Nurmala dkk., 2014:1) menyatakan Aktivitas belajar siswa yang didorong oleh motivasi belajar merupakan pertanda siswa sudah memiliki kesadaran dalam diri untuk belajar dengan sungguh-sungguh. Selanjutnya, Sardiman (2014:100) menegaskan, tentang aktivitas belajar Belajar adalah aktivitas yang melibatkan fisik dan mental. Aktivitas ini mewakili dua tindakan yang saling terkait. Siswa dapat mencapai hasil belajar yang optimal jika tindakan jasmani, seperti membaca, dan tindakan psikis, seperti berpikir, seimbang, dan sebaliknya.

Adapun menurut Sardiman (2014:11) aktivitas dapat digolongkan dalam beberapa klasifikasi sebagai berikut,

1. *Visual Activities*, yaitu kegiatan membaca, bertanya, memperhatikan.
1. *Oral Activities*, yaitu kegiatan yang dilakukan seperti merumuskan, bertanya, memberi saran, berpendapat, diskusi, dan instruksi.
2. *Listening Activities*, yaitu kegiatan mendengarkan.
3. *Writing Activities*, yaitu kegiatan menulis.
4. *Drawing Activities*, yaitu kegiatan menggambar, membuat grafik, peta dan diagram.
5. *Motor Activities*, yaitu kegiatan melakukan pekerjaan, membuat konstruksi, model.
6. *Mental Activities*, yaitu kegiatan menanggapi, memecahkan soal, menganalisis, dan mengambil keputusan.
7. *Emotional Activities*, yaitu tenang, merasa bosan, dan gugup

Dari pemaparan di atas, dapat disimpulkan bahwa aktivitas belajar memiliki delapan klasifikasi, yaitu *visual activities*, *oral activities*, *listening activities*, *writing activities*, *drawing activities*, *motor activities*, *mental activities*, dan *emotional activities*. Adapun aktivitas belajar yang akan diuji pada penelitian ini adalah aktivitas hasil belajar pada *visual activities* berupa memperhatikan, *oral activities* berupa berpendapat dan bertanya, dan *listening activities* berupa mendengarkan yang dinyatakan dalam skor melalui hasil observasi.

Hasil belajar merupakan perubahan perilaku yang diperoleh setelah mengalami aktivitas belajar. Menurut Purwanto (2014:23) menjelaskan, hasil belajar adalah perubahan perilaku akibat proses pendidikan sesuai dengan tujuan pendidikan. Tujuan pendidikan adalah terjadinya perubahan perilaku yang diinginkan oleh penyelenggara pendidikan atau

dalam konteks tertentu adalah dari keinginan peserta didik itu sendiri. Hasil belajar adalah perubahan perilaku yang dihasilkan dari aktivitas belajar. hal ini senada dengan pendapat Suprijono (Thobroni, 2016: 20) yang menyatakan bahwa, pola-pola perbuatan, nilai-nilai, pengertian, sikap, apresiasi, dan keterampilan adalah hasil belajar. Siswa akan memiliki kemampuan untuk bersaing dalam berbagai aktivitas masyarakat berdasarkan pengetahuan yang mereka peroleh dari pendidikan. Sumber daya manusia berkualitas, atau tenaga kerja yang terampil, diperlukan dalam persaingan saat ini.

Menurut Monroe (Ricardo dan Meilani, 2017: 194) ada tiga ranah hasil belajar tersebut dijabarkan sebagai berikut,

1. Ranah *kognitif*: pengetahuan, pemahaman, penerapan, analisis, penciptaan, dan evaluasi.
2. Ranah *afektif*, yang mencakup penerimaan, respons, penilaian, organisasi, dan penentuan karakteristik nilai.
3. Ranah *psikomotorik*, yang mencakup gerakan *fundamental*, *generic*, *ordinative*, dan kreatif.

Berdasarkan apa yang dikatakan di atas, dapat disimpulkan bahwa pengukuran hasil belajar mencakup aspek psikomotorik, afektif, dan kognitif. Ketiga domain ini digunakan untuk mengukur kemampuan siswa selama kegiatan belajar. Jika guru menilai hasil belajar, mereka tidak hanya melihat aspek pengetahuan (*kognitif*), tetapi juga perubahan tingkah laku (*afektif*) dan keterampilan (*psikomotorik*).

#### 6 a. **Metode Market Place Activity**

Metode pembelajaran *Market Place Activity* merupakan sebuah pendekatan pembelajaran yang berpusat pada *Active Learning*. Menurut Melvin L Siberman (2018:109) mengemukakan, Metode *Market Place Activity* adalah siswa terlibat dalam simulasi pasar di mana mereka memperdagangkan informasi terkait materi yang sedang dipelajari. Setiap kelompok siswa memiliki informasi yang mereka jual kepada kelompok lain, sementara mereka juga membeli informasi dari kelompok lain.

Sedangkan menurut pendapat Paul Ginnis (Hasbi, 2016: 30) menyatakan bahwa, metode *Market Place Activity* melibatkan siswa dalam kegiatan pasar yang tidak hanya sebagai penilaian, tetapi juga sebagai alat pembelajaran kolaboratif. Setiap kelompok siswa memiliki bagian dari materi teks yang harus dipahami dan diilustrasikan. Kemudian, salah satu anggota kelompok menjelaskan materi kepada kelompok lain, yang kemudian mencatatnya. Ini bertujuan untuk persiapan tes.

Dari uraian tersebut, dapat disimpulkan bahwa metode pembelajaran *Market Place Activity* mendorong keterlibatan aktif siswa dalam mencari dan berbagi informasi dengan kelompok lain. Hal ini tidak hanya membantu dalam meningkatkan aspek sosial dan kerjasama tim, tetapi juga dalam pengembangan kemampuan pemecahan masalah dan berpikir kritis. Dengan anggota kelompok saling menjelaskan materi kepada kelompok lain dan mencatat informasi, setiap siswa didorong untuk memahami dan menyampaikan konsep secara efektif kepada orang lain.

Adapun penjelasan lain yang mengemukakan langkah-langkahnya yaitu menurut Ginnis (Hasbi 2016:36) adalah sebagai berikut,

1. Membagi siswa kepada tiga kelompok
2. Memberikan selebaran dan informasi pada topik tertentu.
3. Menulis urutan dan waktu tahap di papan tulis atau OHP. Latihan ini dilakukan melalui serangkaian tahapan ketat waktunya. Membuat timing eksplisit akan membantu siswa.
4. Kegiatan utama - Setiap kelompok adalah untuk penelitian dipilih / topik yang diberikan atau konsep dan diberikan batas waktu untuk ini (misalnya 25 menit).
5. Ketika batas waktu habis, salah satu anggota kelompok akan tinggal dengan “poster” mereka dan menjadi pedagang pasar. Mereka harus menyampaikan informasi dari poster mereka untuk siswa lain di kelas, terutama dengan komunikasi verbal.
6. Setiap kelompok kemudian datang kembali bersama-sama dan mereka umpan balik apa yang telah mereka pelajari dari pedagang pasar lainnya ke seluruh kelompok. Yang mendorong kemampuan komunikasi verbal antara kelompok.
7. Untuk menilai pengetahuan mereka dalam kelompok anda kemudian bisa memiliki kuis di mana masing-masing tim bersaing dengan lainnya.
8. Pada sangat mengakhiri guru bisa melalui pertanyaan bahwa siswa menemukan kesulitan atau punya salah.

Berdasarkan uraian di atas, dapat penulis simpulkan bahwa langkah-langkah penerapan metode pembelajaran *Market Place Activity*, metode ini terdiri dari enam tahapan yang mencakup pembagian kelompok, menentukan materi tiap kelompok, penyusunan materi dalam bentuk visual, pertukaran informasi antar kelompok, mencatat informasi yang didapat dari kelompok lain, dan evaluasi bersama. Tujuan dari model ini adalah menciptakan pembelajaran yang interaktif, memfasilitasi siswa untuk belajar aktif, berpikir kritis, berinteraksi, dan memahami materi pelajaran secara menyeluruh. Dengan demikian, diharapkan tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan optimal.

Metode pembelajaran melalui kegiatan jual beli (pasar) memiliki beberapa kelebihan yang dapat menjadi nilai tambah dalam proses pembelajaran. Kelebihan metode pembelajaran *Market Place Activity* menurut Ginnis (2016 :143) antara lain sebagai berikut,

1. Dengan meminta siswa menyampaikan informasi menggunakan kata-kata yang terbatas, mereka dipaksa memahami materi.
2. Kegiatan ini berjalan dengan “*Grain Of The Bram*” dengan meminta siswa melihat pola dan membuat kaitan. Hal ini sesuai dengan neokorteks.
3. Kita tahu bahwa peer teaching itu efektif. Siswa diharuskan menyampaikan materi berkali-kali.
4. Kegiatan ini memberi siswa suatu contoh perbuatan catatan yang dapat ditransfer, mengidentifikasi kata-kata kunci menggunakan tatanan *non-linear* dan berbagai simbol.
5. Kegiatan ini mendorong penggunaan kecerdasan visual, mendukung siswa yang tidak mudah menangkap kata dan menarik bagi siswa lain.
6. Membangun keterampilan belajar mandiri, termasuk manajemen waktu, memilih informasi, mengajukan pertanyaan yang benar, teknik presentasi verbal dan visual.
7. Kegiatan ini menciptakan suatu contoh kewarganegaraan yang saling bergantung.

Berdasarkan paparan di atas, dapat disimpulkan bahwa kelebihan metode *Market Place Activity* yaitu guru dapat mengetahui sejauh mana tingkat pemahaman siswa mengenai suatu materi, siswa dituntut menjadi aktif, meningkatkan kreativitas siswa dalam belajar, memberikan kesempatan kepada siswa agar memberikan informasi kepada siswa lain tentang materi yang dipelajari sehingga akan meningkatkan keaktifan siswa dalam proses pembelajaran. Dengan demikian, metode pembelajaran *Market Place Activity* dalam mengembangkan kemandirian dan rasa percaya diri siswa terhadap satu sama lain dan dapat mengembangkan kemampuan siswa untuk bekerjasama.

Metode pembelajaran *Market Place Activity* ini tidak hanya mempunyai kelebihan, tetapi juga mempunyai beberapa kekurangan sebagaimana yang dikemukakan oleh Bramiarto (2018) adalah sebagai berikut, Pendidik harus memiliki keterampilan misalnya dalam pengelolaan kelas karena menerapkan metode pembelajaran *Market Place Activity* ini pada saat kelompok berkunjung ke kelompok lain, peserta didik pasti akan ribut jadi pendidik harus pandai mengatasi peserta didik tersebut agar tidak terlalu ribut. Selain itu penerapan metode ini memerlukan waktu yang banyak karena pertama kelompok akan berdiskusi dengan kelompoknya masing-masing kemudian berkunjung ke kelompok lain lalu kembali ke kelompoknya, terakhir memaparkan hasil diskusinya di depan kelas. Oleh karena itu metode

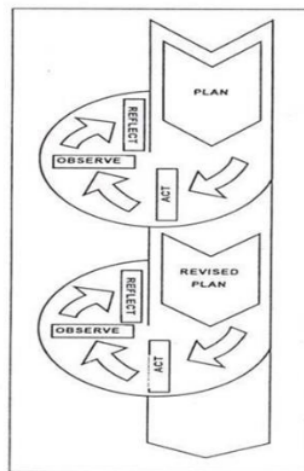


ini harus mempunyai waktu yang banyak. Apabila metode ini selalu digunakan maka peserta didik akan kebosanan dan kejenuhan jadi pendidik juga harus menggunakan metode pembelajaran lain.

Berdasarkan pendapat tersebut, dapat peneliti simpulkan bahwa kekurangan metode pembelajaran *Market Place Activity* yaitu memerlukan waktu yang cukup lama dan membuat siswa jenuh apabila metode ini sering digunakan untuk pembelajaran. Oleh karena itu guru perlu membatasi waktu untuk setiap tahap yang dilaksanakan dalam metode pembelajaran *Market Place Activity*.

### 3. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan prosedur siklus yang terdiri dari tahap perencanaan (*planning*), tindakan (*acting*), pengamatan (*observing*), dan refleksi (*reflecting*). Lokasi penelitian berada di SDN Margaluyu, Kecamatan Sukasari, Kabupaten Sumedang, pada tahun pelajaran 2023/2024. Penelitian dilakukan pada bulan Mei, pada semester genap tahun pelajaran tersebut. Subjek penelitian terdiri dari 23 siswa kelas V SDN Margaluyu, dengan sebelas siswa laki-laki dan tiga belas siswa perempuan. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah observasi dan tes. Peneliti menggunakan desain PTK model Kemmis dan Mc. Taggart.



**Gambar 1.** Siklus Penelitian Tindakan Kelas Kemmis dan Taggart

(Juanda. 2016:134)

#### 4. HASIL DAN PEMBAHASAN

##### Hasil

Sebelum memulai penelitian, langkah pertama yang dilakukan adalah memahami permasalahan awal yang terjadi. Setelah melakukan observasi di kelas V SDN Margaluyu, peneliti menemukan bahwa aktivitas dan hasil belajar siswa berada pada tingkat yang sangat rendah. Persentase aktivitas belajar siswa pada data awal hanya mencapai 43,08%, sedangkan hasil belajar siswa berdasarkan KKTP dan ketuntasan klasikal menunjukkan 43%. Informasi mengenai data awal aktivitas dan hasil belajar siswa dapat dilihat pada Tabel 1 di bawah ini.

**Tabel 1.** Data Awal Aktivitas Belajar Siswa

No	Kegiatan	Persentase		
		Visual Activity	Oral Activity	Listening Activity
1.	Data Awal	39,1%	40,6%	47,8%

**Tabel 2.** Data Awal Hasil Belajar Siswa

No	Kegiatan	Persentase
1.	Data Awal	22%

Setelah memahami situasi pembelajaran matematika tentang materi penyajian data di kelas V SDN Margaluyu, peneliti melaksanakan siklus I dengan tujuan meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa. Langkah awal dalam siklus I adalah perencanaan, di mana peneliti menyusun tujuan pembelajaran yang akan dicapai, modul ajar, menyiapkan materi, media pembelajaran, serta instrumen penelitian yang dilengkapi dengan lembar observasi dan tes. Setelah itu, peneliti melanjutkan ke tahap pelaksanaan. Hasil dari pelaksanaan siklus I dapat dilihat pada Tabel 3 dan 4 berikut.

**Tabel 3.** Data Aktivitas Belajar Siswa Siklus I

No	Kegiatan	Persentase		
		Visual Activity	Oral Activity	Listening Activity
1.	Siklus I	65,2%	50,7%	65,2%

**Tabel 4.** Data Hasil Belajar Siswa Siklus I

No	Kegiatan	Persentase
1.	Siklus I	52,17%

Dari tabel 3 dan 4 disimpulkan bahwa terjadi peningkatan persentase klasikal aktivitas belajar siswa sebesar 17,7% dari data awal hingga mencapai siklus I. dan hasil belajar siswa meningkat dengan persentase 52,17% telah berhasil mencapai atau melebihi KKTP. Meskipun demikian, karena persentase hasil belajar siswa pada siklus I belum mencapai target yang ditetapkan sebesar 80%. Oleh karena itu, diperlukan tindakan perbaikan pada siklus berikutnya.

Setelah pelaksanaan siklus I, penelitian dilanjutkan pada siklus II agar mendapatkan hasil yang memuaskan. Langkah pertama yang dilakukan pada siklus II yaitu perencanaan, di mana peneliti menyusun tujuan pembelajaran yang akan dicapai, modul ajar, menyiapkan materi, media pembelajaran, serta instrumen penelitian yang dilengkapi dengan lembar observasi dan tes. Pada tahapan ini peneliti lebih menekankan pada hasil belajar siswa agar lebih maksimal. Adapun hasil dari tahap pelaksanaan siklus II dapat dilihat pada tabel 4 dan 5 berikut.

**Tabel 4.** Data Aktivitas Belajar Siswa Siklus II

No	Kegiatan	Persentase		
		Visual Activity	Oral Activity	Listening Activity
1.	Siklus II	89,8%	79,7%	91,3%

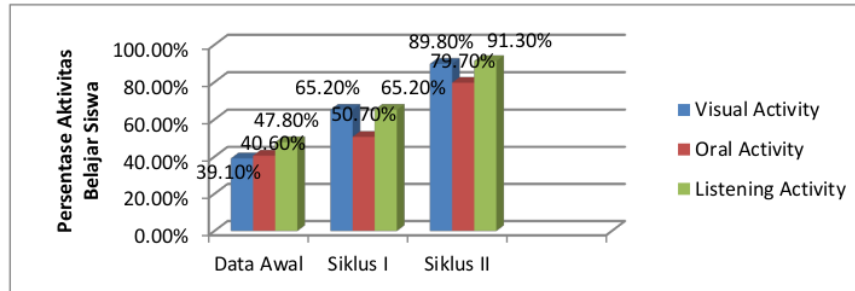
**Tabel 5.** Data Hasil Belajar Siswa Siklus II

No	Kegiatan	Persentase
1.	Siklus II	100%

Dari tabel 4 dan 5 disimpulkan bahwa terjadi peningkatan persentase klasikal aktivitas belajar siswa sebesar 26,1% dari siklus I. dan hasil belajar siswa meningkat dengan persentase 47,83% dari siklus I. Meskipun demikian, karena persentase klasikal aktivitas dan hasil belajar siswa telah mencapai target dan bahkan melewati target yang ditentukan yaitu sebesar 80%.

### Pembahasan

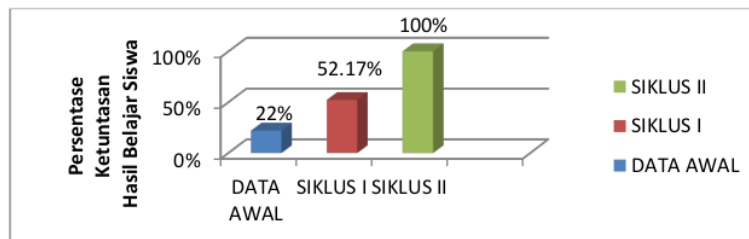
Data mengenai aktivitas belajar siswa dari awal hingga siklus II dapat direpresentasikan dalam bentuk tabel dan diagram. Perkembangan persentase aktivitas belajar siswa dapat terlihat dalam diagram peningkatan aktivitas belajar yang disajikan.



**Gambar 2.** Diagram Peningkatan Aktivitas Belajar dari Data Awal sampai Siklus II

Berdasarkan diagram di atas, dapat disimpulkan bahwa peningkatan aktivitas belajar siswa dari data awal sampai siklus II di kelas V SDN Margaluyu sangat signifikan. Pada data awal persentase klasikal sebesar 43,08% dengan kriteria kurang. Pada saat siklus I persentase klasikal meningkat menjadi 60,78 % dengan kriteria cukup . Kemudian pada saat siklus II persentase klasikal aktivitas belajar siswa meningkat menjadi 85,13 % dengan kriteria baik.

Adapun data mengenai hasil belajar siswa dari awal hingga siklus II dapat direpresentasikan dalam bentuk tabel dan diagram. Perkembangan persentase hasil belajar siswa dapat terlihat dalam diagram peningkatan hasil belajar yang disajikan.



**Gambar 3.** Diagram Peningkatan Hasil Belajar dari Data Awal sampai Siklus II

Berdasarkan diagram di atas, dapat disimpulkan bahwa peningkatan hasil belajar siswa dari data awal sampai siklus II di kelas V SDN Margaluyu sangat signifikan. Pada data awal persentase klasikal sebesar 22% dengan kriteria belum tuntas. Pada saat siklus I

persentase klasikal meningkat menjadi 52.17% dengan kriteria belum tuntas. Kemudian pada saat siklus II persentase klasikal hasil belajar siswa meningkat menjadi 100% dengan kriteria tuntas. Dengan siswa yang kriteria tuntas 23 orang. Sedangkan yang termasuk kriteria belum tuntas tidak ada. Hal ini mengindikasikan bahwa terjadi peningkatan dalam hasil belajar siswa setiap siklusnya. Semua siswa terlibat secara aktif dan mampu mengikuti pembelajaran dengan baik.

## 5. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian melalui pengolahan data, analisis data, dan pembahasan hasil penelitian yang telah dilakukan mengenai penerapan metode pembelajaran *market place activity* untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar matematika pada materi penyajian data di kelas V SDN Margaluyu Kecamatan Sukasari Kabupaten Sumedang tahun pelajaran 2023/2024 dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut.

1. Penerapan metode pembelajaran *market place activity* dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa kelas V SDN Margaluyu Kecamatan Sukasari Kabupaten Sumedang pada materi penyajian data. Hal ini terlihat dari persentase klasikal hasil lembar observasi yang terus meningkat pada setiap siklusnya. Besarnya peningkatan persentase klasikal aktivitas belajar siswa dari data awal ke siklus I meningkat 17,7% dari 43,08% menjadi 60,78%. Sedangkan dari siklus I ke siklus II meningkat 25,35% dari 60,78% menjadi 86,13%. Hal ini menunjukkan adanya peningkatan persentase keberhasilan aktivitas siswa dari data awal ke siklus II.
2. Penerapan metode pembelajaran *market place activity* dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas V SDN Margaluyu Kecamatan Sukasari Kabupaten Sumedang pada materi penyajian data. Hal ini terlihat dari persentase klasikal hasil belajar siswa yang terus meningkat pada setiap siklusnya. Besarnya peningkatan persentase ketuntasan hasil belajar siswa dari data awal ke siklus I meningkat dari 22% menjadi 52,17%. Sedangkan dari siklus I ke siklus II meningkat dari 52,17% menjadi 100%. Hal ini menunjukkan adanya peningkatan persentase ketuntasan hasil belajar siswa dari data awal ke siklus II. Maka pembelajaran telah dinyatakan tuntas dikarenakan semua siswa telah mendapatkan hasil di atas standar keberhasilan.

## REFERENSI

- Bramiarto, A. (2018). Pengaruh implementasi metode pembelajaran market place activity terhadap penguasaan materi PAI makanan dan minuman halal-haram kelas 8. Skripsi pada PPS UNI: tidak diterbitkan.
- Ginnis, P. (2016). Trik & Taktik Mengajar. Jakarta: PT Mancanan Jaya Gemerlang.
- Hasbi, I. K. (2016). Keefektifan penggunaan metode market place pembelajaran PAI (Penelitian di SMP Negeri 13 Kota Bandung). Tesis pada UIN Bandung: tidak diterbitkan.
- Juanda, A. (2016). Penelitian Tindakan Kelas. Yogyakarta: Deepublish.
- Melvin, L. S. (2018). Active Learning 101: Cara Belajar Siswa Aktif. Bandung: Nusamedia.
- Nurmala, D. A., Lulup, E. T., & Naswan, S. (2014). Minat belajar sebagai determinan hasil belajar siswa. Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran, 1(1), 128-135.
- Purwanto. (2014). Psikologi Pendidikan. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Ricardo, & Meilani, R. I. (2017). Impak minat dan motivasi belajar terhadap hasil belajar siswa (the impacts of students' learning interest and motivation on their learning outcomes). Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran, 2(2), 188-201.
- Sardiman. (2014). Interaksi dan Motivasi Belajar. Jakarta: Rineka Cipta.
- Thobroni. (2016). Belajar dan Pembelajaran. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.

# Penerapan Metode Market Place Activity Untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Matematika pada Materi Penyajian Data

## ORIGINALITY REPORT

19%

SIMILARITY INDEX

18%

INTERNET SOURCES

11%

PUBLICATIONS

6%

STUDENT PAPERS

## PRIMARY SOURCES

1	<a href="http://khoirawati.wordpress.com">khoirawati.wordpress.com</a> Internet Source	3%
2	<a href="http://e-journal.nalanda.ac.id">e-journal.nalanda.ac.id</a> Internet Source	2%
3	<a href="http://repository.uinfasbengkulu.ac.id">repository.uinfasbengkulu.ac.id</a> Internet Source	2%
4	<a href="http://eprints.umk.ac.id">eprints.umk.ac.id</a> Internet Source	2%
5	<a href="http://jurnal.uin-antasari.ac.id">jurnal.uin-antasari.ac.id</a> Internet Source	2%
6	<a href="http://boganinews.com">boganinews.com</a> Internet Source	1%
7	<a href="http://digilib.unimed.ac.id">digilib.unimed.ac.id</a> Internet Source	1%
8	<a href="http://badanpenerbit.org">badanpenerbit.org</a> Internet Source	1%

[www.jurnal.stiq-amuntai.ac.id](http://www.jurnal.stiq-amuntai.ac.id)

9	Internet Source	1 %
10	<a href="http://www.jurnalp4i.com">www.jurnalp4i.com</a> Internet Source	1 %
11	<a href="http://ditahadaita21.blogspot.com">ditahadaita21.blogspot.com</a> Internet Source	1 %
12	<a href="http://karya-ilmiah.um.ac.id">karya-ilmiah.um.ac.id</a> Internet Source	1 %
13	<a href="http://journal.stkipsubang.ac.id">journal.stkipsubang.ac.id</a> Internet Source	1 %
14	Rudi Muspito, Suranto Suranto, Parsiyono Parsiyono. "Dampak Permainan Daring terhadap Aktivitas Belajar Siswa di SD Dharma Mulia", Jurnal Maitreyawira, 2022 Publication	1 %
15	<a href="http://repository.radenfatah.ac.id">repository.radenfatah.ac.id</a> Internet Source	1 %
16	Mashitoh Desy Suryaningrum. "Peningkatan Kualitas Pembelajaran PKn melalui Model Problem Based Learning dengan media Audio Visual pada Siswa Kelas IV Sekolah Dasar", Paedagogie, 2022 Publication	1 %
17	<a href="http://jurnal.widyahumaniora.org">jurnal.widyahumaniora.org</a> Internet Source	1 %



---

Exclude quotes      On

Exclude matches      < 1%

Exclude bibliography      On

# Penerapan Metode Market Place Activity Untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Matematika pada Materi Penyajian Data

GRADEMARK REPORT

FINAL GRADE

GENERAL COMMENTS

**/0**

PAGE 1

PAGE 2

PAGE 3

PAGE 4

PAGE 5

PAGE 6

PAGE 7

PAGE 8

PAGE 9

PAGE 10

PAGE 11

PAGE 12

PAGE 13