

BAB II

KAJIAN PUSTAKA, KERANGKA PIKIR, DAN HIPOTESIS TINDAKAN

A. Kajian Pustaka

1. Model Pembelajaran *Problem Based Learning*

a. Pengertian Model *Problem Based Learning*

Model *problem based learning* adalah suatu perencanaan digunakan untuk mendorong siswa belajar serta berkolaborasi guna menemukan jawaban masalah kehidupan yang nyata. Siswa diarahkan untuk mempelajari masalah didasarkan apa yang mereka ketahui dan alami sebelumnya untuk membentuk pengetahuan dan pengalaman baru. Pembelajaran *Problem Based learning* penting untuk diterapkan di sekolah karena membantu siswa menjadi lebih kreatif dalam mendapat hasil belajar. Diharapkan bahwa siswa dapat meningkatkan hasil yang diperoleh dari materi yang diajarkan tentang penjumlahan dan pengurangan matematika dengan menerapkan pengetahuan yang telah mereka pelajari. (Pratiwi 2022).

Model *problem based learning* (Suprijono 2019) terdapat lima tahap yaitu yang pertama, memberikan orientasi masalah kepada siswa; kedua, mengorganisasikan siswa untuk penelitian, dimana guru mendorong siswa untuk mendefinisikan dan mengatur tugas pembelajaran berbasis masalah; ketiga, membimbing penyelidikan individu dalam kelompok; keempat, mengembangkan dan mempresentasikan hasil karya, dan kelima, menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah. Guru dapat membantu siswa merefleksikan atau

mengevaluasi materi yang telah dipelajari selama kegiatan pembelajaran. Hasil evaluasi siswa dapat dilihat untuk digunakan sebagai hasil belajar siswa.

Shoimin (2018) menyatakan beberapa. Kelebihan dari model PBL adalah aktivitas belajar yang membantu siswa membangun pengetahuan mereka sendiri, siswa dimotivasi untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah dalam konteks dunia nyata, dan model pembelajaran berpusat pada masalah menghindari siswa mempelajari topik yang tidak relevan. Untuk mendapatkan hasil belajar yang baik, kegiatan pembelajaran perlu didukung oleh media agar pembelajaran lebih menarik. Selain itu, model PBL digunakan untuk mendorong siswa berpartisipasi secara aktif.

b. Jenis - Jenis *Problem Based Learning*

Model *problem based learning* dibagi menjadi tiga jenis, yaitu model *problem based learning* berbantuan media konkret, *problem based learning* berbantuan media digital, *problem based learning* berbasis proyek (Pertiwi, R.J.,& Ridhowati 2022).

- 1) *Problem based learning* berbantuan media konkret adalah alat peraga fisik seperti kantong bilangan, papan pintar perkalian, atau media palang untuk membantu siswa memahami konsep matematika secara visual dan kinestetik.
- 2) *Problem based learning* berbantuan media digital adalah mengintegrasikan teknologi seperti aplikasi interaktif atau perangkat lunak edukatif untuk menyajikan masalah dan mendukung proses pembelajaran.
- 3) *Problem based learning berbasis proyek* adalah siswa bekerja dalam kelompok

untuk menyelesaikan proyek nyata yang memerlukan penerapan konsep Matematika, meningkatkan keterampilan kolaboratif dan pemecahan masalah.

c. Karakteristik *Problem Based Learning*

Nuryanti (2021) mengemukakan *Problem based learning* memiliki karakteristik sebagai berikut:

- 1) Berbasis masalah nyata siswa diberi permasalahan kontekstual atau nyata yang relevan dengan kehidupan sehari-hari, sehingga mendorong keterlibatan aktif. Belajar secara mandiri dan kolaboratif siswa didorong untuk mengeksplorasi masalah secara mandiri maupun berkelompok, mengembangkan keterampilan berpikir kritis dan kerja sama.
- 2) Peran guru sebagai fasilitator guru tidak hanya langsung memberikan jawaban, tetapi membimbing siswa dalam menemukan solusi atas permasalahan yang diberikan.
- 3) Penekanan pada proses berpikir tingkat tinggi *problem based learning* menekankan pada keterampilan berpikir analitis, evaluatif, dan kreatif dalam memecahkan masalah.
- 4) Penyajian masalah sebagai pemicu belajar masalah disajikan di awal proses pembelajaran dan menjadi titik tolak dalam pencarian pengetahuan.
- 5) Evaluasi berbasis produk dan proses penilaian tidak hanya dilihat dari hasil akhir, tetapi juga proses berpikir dan kerja sama yang ditampilkan siswa.

d. Kelebihan *Problem Based Learning*

Ramadhan (2023) Mengemukakan *Problem based learning*

memiliki kelebihan sebagai berikut:

- 1) Meningkatkan kemampuan pemecahan masalah siswa belajar menghadapi dan menyelesaikan masalah secara sistematis.
- 2) Mengembangkan keterampilan berpikir kritis dan kreatif *problem based learning* menantang siswa untuk berpikir di luar kebiasaan mencari solusi yang bervariasi.
- 3) Mendorong belajar mandiri dan kolaboratif siswa terbiasa berdiskusi, bekerja sama, serta tanggung jawab atas proses belajar sendiri.
- 4) Memperkuat pemahaman konsep melalui media konkret media seperti kantong bilangan membantu siswa kelas rendah memahami operasi matematika secara visual dan manipulatif.

e. Kekurangan Problem Based Learning

Lestari (2021) Mengemukakan *problem based learning* memiliki kekurangan sebagai berikut:

- 1) Memerlukan waktu yang lebih lama proses eksplorasi masalah dan diskusi memakan waktu lebih banyak dibanding metode ceramah.
- 2) Tidak semua kelas terbiasa dengan belajar mandiri siswa kelas rendah kadang belum cukup mandiri, sehingga membutuhkan bimbingan intensif
- 3) Guru harus sangat terampil dalam memfasilitasi guru dituntut mampu merancang masalah yang tetap dan membimbing tanpa mendominasi.
- 4) Evaluasi sulit di lakukan secara objektif menilai proses berpikir dan kerja kelompok tidak semudah menilai tes objektif.

f. Langkah-langkah model *problem based learning*

John (2024), mengemukakan langkah –langkah model probelm based

learning sebagai berikut :

- 1) Orientasi peserta didik pada masalah guru menyajikan suatu masalah nyata (kontekstual dan relevan) untuk membangkitkan rasa ingin tahu dan keterlibatan siswa.
- 2) Mengorganisasi serta didik untuk belajar siswa dibagi ke dalam kelompok kecil dan dibimbing untuk mengidentifikasi apa yang belum diketahui, dan bagaimana cara mencari tahu (membuat hipotesis awal dan rencana belajar).
- 3) Membimbing penyelidikan individu maupun kelompok siswa melakukan pencarian informasi dari berbagai sumber (literatur, wawancara, dan eksperimen). Guru berperan sebagai fasilitator.
- 4) Menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah guru dan siswa merefleksikan proses pembelajaran, strategi yang digunakan, serta efektivitas solusi yang dihasilkan.

g. Perpaduan Langkah-Langkah *Problem Based Learning* Dalam Media Kantong Bilangan Saat Penelitian

Mulyani (2022), Perpaduan Langkah-Langkah problem based learning dengan media kantong bilangan saat pelaksanaan penelitian adalah sebagai berikut:

- 1) Orientasi pada masalah *problem based learning*: Guru menyampaikan masalah kontekstual yang relevan dengan kehidupan siswa. Media Kantong Bilangan: guru menunjukkan kantong bilangan berisi angka/symbol/gambar yang akan digunakan untuk menyelesaikan masalah Langkah Konkret Penelitian: Guru membuka pelajaran dengan cerita atau situasi nyata (misal: "Dayu memiliki 5 apel, lalu diberi 2 apel lagi.) guru meminta siswa secara

bergiliran mengambil isi dari kantong bilangan sebagai bagian dari soal dan Siswa diminta menebak atau merumuskan masalah berdasarkan isi kantong.

- 2) Mengorganisasi siswa untuk belajar *problem based learning* : siswa dibagi ke dalam kelompok kecil dan diberi tugas untuk menyelidiki dan memahami masalah. Media Kantong Bilangan: Setiap kelompok mendapat 1 kantong bilangan dan kertas kerja. Langkah Konkret Penelitian: Guru membagi siswa dalam 3–4 kelompok heterogen. Setiap kelompok diberi kantong bilangan

2. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Kata Latin *medius*, yang berarti “tengah” atau “pengantar” adalah tempat kata media pertama kali muncul. Media dalam bahasa Arab, yaitu: *wassaila*, yang berarti menyampaikan pesan dari pengirim kepada penerima. Sugianto (2019) mendefinisikan media sebagai segala sesuatu yang dapat di manfaatkan untuk menyampaikan pesan dari pengirim ke penerima guna membangkitkan minat, kekhawatiran, dan perhatian siswa serta memperlancar pembelajaran.

Media pembelajaran adalah media yang memfasilitasi komunikasi antara siswa, guru, dan sumber daya pendidikan (Sanaki, 2013). Selain itu Daniyati (2023) menyatakan media pembelajaran sebagai alat bantu berupa fisik maupun non-fisik yang digunakan sebagai perantara tenaga pendidik dan peserta didik dalam memahami materi pembelajaran agar lebih efektif dan efisien.

Tujuan media pembelajaran adalah untuk menarik siswa agar mereka terlibat aktif dalam proses pembelajaran (Tri, dkk, 2018). Dari aspek-aspek tersebut yang diuraikan, maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran

adalah alat bantu belajar yang dapat memediasi atau mendukung penyebaran informasi dan pesan serta memotivasi peserta didik untuk mencapai tujuan pembelajaran.

b. Jenis-Jenis Media Pembelajaran

Media pembelajaran dibagi menjadi tiga jenis, yaitu media, audio, media visual dan media audio visual (Susanti, dkk,2017)

- 1) Media audio adalah segala bentuk media yang hanya menggunakan suara, radio, *tape recorder* termasuk dalam kategori media ini.
- 2) Media visual adalah bentuk ekspresi yang hanya mengandalkan penglihatan. Kategori visual ini terdiri dari gambar, foto, dan benda diam lainnya.
- 3) Media audio visual adalah bentuk media yang menggabungkan aspek suara dan visual. video, audio, demonstrasi langsung, dan televisi adalah beberapa contoh media audio visual.

3. Media Kantong Bilangan

a. Pengertian Media kantong bilangan

Heruman (2022) Media kantong bilangan adalah suatu alat peraga sederhana yang terdapat beberapa kantong kertas atau kain bentuk saku yang diletakkan pada papan, sehingga dapat digunakan sebagai tempat bilangan untuk meletakkan sedotan, lidi, stik atau benda lainnya.

Kantong bilangan di buat untuk membantu siswa belajar matematika, terutama penjumlahan dan pengurangan. Selain dapat digunakan untuk penjumlahan, media kantong bilangan ini dapat digunakan untuk nilai tempat bilangan.

Menurut Yuniarto (2020) menyatakan bahwa kantong bilangan adalah alat bantu pembelajaran Matematika yang dimaksudkan untuk membantu siswa lebih mudah memahami operasi hitung. Alat ini berbentuk segi empat dan terdiri dari empat kotak yang terikat, masing-masing berisi satuan, puluhan, ratusan, dan ribuan.

Menurut Martianty (2020), media kantong bilangan memberikan kesempatan bagi siswa untuk belajar secara aktif dan kreatif. Mereka dapat melakukan operasi hitung dan memvisualisasikan nilai angka dengan menggunakan kantong bilangan. menggunakan benda konkrit dalam kantong bilangan, siswa dapat membangun pemahaman yang lebih mendalam tentang konsep perkalian, terutama terkait dengan pengelompokan dan pengulangan. Dalam proses penggunaannya, media kantong bilangan melatih kesabaran dan ketelitian siswa. Hal ini dikarenakan siswa harus teliti dalam menghitung dan memasukkan benda-benda ke dalam kantong bilangan yang sesuai dengan nilainya.

Selain itu, jika kegiatan pembelajaran menggunakan kantong bilangan dilakukan secara berkelompok, maka dapat melatih kemampuan berbagi dan bekerja sama antar anggota kelompok. Contohnya, saat siswa berdiskusi tentang cara menyelesaikan operasi hitung dengan menggunakan kantong bilangan, atau saat mereka saling membantu mencari benda-benda yang sesuai dengan nilai yang dibutuhkan. Dengan demikian, media kantong bilangan bukan sekedar aktivitas menghitung dan memasukkan benda ke dalam kantong, tetapi juga sarana untuk melatih berbagai aspek perkembangan peserta didik, seperti kognitif, sosial, dan emosional.

b. Manfaat Kantong Bilangan

Wahyuni (2022) mengemukakan media kantong bilangan memiliki beberapa manfaat yang sangat berguna, yaitu:

- 1) Meningkatkan pemahaman konsep bilangan.
- 2) Meningkatkan keterlibatan siswa.
- 3) Membantu diferensiasi pembelajaran.
- 4) Mengembangkan keterampilan motorik dan kognitif.
- 5) Cocok untuk pembelajaran tematik.

c. Langkah-Langkah dalam Membuat Media Kantong Bilangan

Alat dan bahan yang digunakan dalam membuat media kantong bilangan yaitu gunting, lem kertas, gelas *polkadot*, stik *ice cream*, *styrofoam*, *doubletape*.

Langkah-langkah dalam membuat kantong bilangan adalah sebagai berikut:

- 1) Buat kantong dari gelas *polkadot* lalu potong bagian atasnya jika ingin bentuk lebih pendek
- 2) Tempel sisi belakang gelas *polkadot* ke *Styrofoam* menggunakan lem fox dengan susunan berjajar horizontal
- 3) Jarak antar gelas cukup agar anak-anak mudah memasukkan dan mengambil benda dari gelas *polkadot*
- 4) Hias dan rapikan hias papan *Styrofoam* sesuai kreativitas, misalnya dengan warna-warni, gambar, atau tema tertentu (buah, bintang, dll).

d. Langkah-langkah penggunaan media kantong bilangan dalam proses pembelajaran

Indrawati (2024) mengemukakan media kantong bilangan merupakan alat bantu konkret dalam pembelajaran Matematika, terutama

untuk operasi dasar seperti penjumlahan dan pengurangan. Langkah-langkah penggunaannya meliputi:

- 1) Perencanaan: menentukan tujuan pembelajaran, materi yang akan diajarkan, dan menyiapkan media kantong bilangan sesuai kebutuhan.
- 2) Pelaksanaan: guru memperkenalkan media kantong bilangan kepada siswa dan menjelaskan cara penggunaannya. Siswa kemudian melakukan aktivitas pembelajaran menggunakan media tersebut, seperti memasukkan stik atau benda kecil ke dalam kantong untuk mempresentasikan angka.
- 3) Observasi: guru mengamati aktivitas siswa selama pembelajaran untuk menilai pemahaman dan keterlibatan mereka.
- 4) Refleksi: guru dan siswa bersama-sama mengevaluasi proses pembelajaran, mendiskusikan kesulitan yang dihadapi, dan merencanakan perbaikan untuk pembelajaran selanjutnya.

e. Kelebihan Media Kantong Bilangan

Arifin (2021), mengemukakan kelebihan media kantong bilangan adalah sebagai berikut:

- 1) Meningkatkan pemahaman konsep: media ini membantu siswa memahami konsep matematika secara konkret, seperti nilai tempat dan operasi hitung dasar.
- 2) Meningkatkan hasil belajar: penggunaan media kantong bilangan telah terbukti meningkatkan hasil belajar siswa.
- 3) Meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa: media ini membuat pembelajaran lebih menarik dan interaktif, sehingga siswa lebih

termotivasi dan aktif dalam proses belajar

- 4) Mudah dibuat dan digunakan: media kantong bilangan dapat dibuat dari bahan sederhana dan mudah digunakan dalam berbagai konteks pembelajaran.

f. Kekurangan Media Kantong Bilangan

Nurasiah (2021), mengemukakan kekurangan media kantong bilangan sebagai berikut:

- 1) Keterbatasan dalam materi lanjutan: media ini lebih efektif untuk materi dasar dan mungkin kurang sesuai untuk konsep matematika yang lebih kompleks.
- 2) Keterbatasan sumber daya: tidak semua sekolah memiliki sumber daya atau fasilitas untuk membuat dan menggunakan media ini secara optimal.
- 3) Perlu penyesuaian untuk siswa berkebutuhan khusus: penggunaan media ini pada siswa dengan kebutuhan khusus memerlukan penyesuaian dan pendekatan khusus agar efektif .
- 4) Secara keseluruhan, media kantong bilangan merupakan alat bantu yang efektif dalam pembelajaran matematika dasar, terutama untuk meningkatkan pemahaman konsep dan hasil belajar siswa. Namun, penggunaannya perlu disesuaikan dengan materi, kondisi siswa, dan sumber daya yang tersedia.

4. Hasil Belajar Matematika

a. Pengertian Hasil belajar Matematika

Hasil belajar matematika adalah kemampuan peserta didik dalam

mencapai tujuan pembelajaran, yang ditunjukkan melalui nilai atau skor dari penilaian. Hasil belajar merupakan perolehan yang menunjukkan kemampuan peserta didik setelah mengikuti proses belajar, yang dapat diukur melalui evaluasi.(Nugraha, 2021).

Hasil belajar Matematika dapat dipengaruhi oleh partisipasi aktif siswa dalam pembelajaran semakin aktif siswa ,semakin tinggi hasil belajar .Aktivitas belajar siswa yang tinggi berdampak langsung pada pencapaian hasil belajar Matematika yang lebih baik (Widiyanto 2022).

Hasil belajar matematika mencerminkan kemampuan berpikir logis, sistematis, dan kritis, yang terbentuk melalui proses pemahaman konsep matematika.Hasil belajar matematika mencakup ada 3 penguasaan kognitif, afektif, dan psikomotorik peserta didik.

b. Indikator Hasil Belajar

1) Hasil belajar kognitif

Hasil belajar kognitif berkaitan dengan kemampuan intelektual siswa dalam memahami dan mengolah informasi. Dalam konteks matematika, ini mencakup kemampuan seperti mengingat fakta, memahami konsep, menerapkan rumus, menganalisis masalah, hingga mengevaluasi solusi. Menurut (Taksonomi Bloom,2021) ranah ini terdiri dari enam tingkatan:

- a) Pengetahuan (C1): Mengingat fakta-fakta dasar.
- b) Pemahaman (C2): Menjelaskan konsep dengan kata-kata sendiri.
- c) Penerapan (C3): Menggunakan konsep dalam situasi baru.
- d) Analisis (C4): Memecah informasi menjadi bagian-bagian dan memahami strukturnya.

e) Sintesis (C5): Menggabungkan elemen-elemen untuk membentuk struktur baru.

f) Evaluasi (C6): Menilai nilai atau kualitas berdasarkan kriteria tertentu.

2) Hasil belajar afektif

Hasil belajar afektif berkaitan dengan sikap, nilai, dan perasaan siswa terhadap pembelajaran matematika. Ini mencakup minat, motivasi, dan apresiasi terhadap materi yang dipelajari. Menurut (Krathwohl, 2021) afektif terdiri dari lima tingkatan:

a) Menerima (Receiving): Kesiapan untuk memperhatikan dan menerima informasi.

b) Menanggapi (Responding): Aktif dalam menanggapi dan berpartisipasi.

c) Menilai (Valuing): Menghargai dan menunjukkan komitmen terhadap nilai tertentu.

d) Mengorganisasi (Organization): Mengintegrasikan nilai-nilai ke dalam sistem nilai pribadi.

e) Mengkarakterisasi (Characterization): Menjadikan nilai-nilai sebagai bagian dari kepribadian dan perilaku.

3) Hasil Belajar Psikomotorik

Hasil belajar psikomotorik berkaitan dengan keterampilan fisik dan koordinasi motorik yang diperlukan dalam pembelajaran matematika, seperti menggunakan alat ukur, menggambar grafik, atau menulis simbol matematika dengan tepat. Menurut (Taksonomi Bloom 2021), ranah ini terdiri dari enam tingkatan:

a) Persepsi (Perception): Kemampuan untuk menggunakan indra dalam

membimbing aktivitas motorik.

- b) Kesiapan (Set): Kesiapan fisik, mental, dan emosional untuk melakukan tugas.
- c) Respons Terpimpin (Guided Response): Melakukan gerakan di bawah bimbingan.
- d) Mekanisme (Mechanism): Melakukan gerakan dengan tingkat kepercayaan dan keterampilan tertentu.
- e) Respons Kompleks (Complex Overt Response): Melakukan gerakan kompleks dengan keterampilan tinggi.
- f) Adaptasi (Adaptation): Menyesuaikan gerakan untuk situasi baru.

5. Problem Based Learning dengan Media Kantong Bilangan

Problem Based Learning dengan kantong bilangan adalah strategi yang mengintegrasikan pemecahan masalah nyata dan alat konkret untuk memperkuat pemahaman bilangan. Pendekatan ini memfasilitasi siswa berpikir kritis sambil memanipulasi media konkret dalam menyelesaikan soal matematika (Pertiwi 2023)

Menggunakan media kantong bilangan dalam model *problem based learning* membuat pembelajaran menjadi lebih interaktif dan menyenangkan, sehingga meningkatkan hasil belajar. Media konkret mempermudah siswa dalam memahami materi yang diajarkan melalui pendekatan pemecahan masalah (Dani 2024)

Perpaduan ini mendorong siswa untuk menggunakan alat bantu nyata (kantong bilangan) dalam menyelesaikan masalah matematika berbasis soal cerita. *Problem based learning* dan kantong bilangan terbukti meningkatkan

kemampuan menyelesaikan soal cerita secara signifikan. Perpaduan ini mendorong siswa untuk menggunakan alat bantu nyata (kantong bilangan) dalam menyelesaikan masalah Matematika berbasis soal.

Dalam penelitian mengenai hasil belajar matematika, peneliti berhasil menunjukkan bahwa penerapan model *problem based learning* berbantuan media kantong bilangan dapat meningkatkan hasil belajar siswa secara signifikan.

6. Hasil Belajar yang Dicapai Dalam Model Problem Based Learning

Putri (2023), mengemukakan bahwa hasil belajar yang dicapai adalah sebagai berikut:

- a) Peningkatan nilai rata-rata siswa: Setelah perlakuan, nilai rata-rata siswa meningkat dari (nilai sebelum) menjadi (nilai sesudah), menunjukkan adanya peningkatan pemahaman konsep matematika.
- b) Peningkatan ketuntasan belajar: Persentase siswa yang mencapai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) meningkat dari (persentase awal)% menjadi (persentase akhir)%.
- c) Perubahan perilaku belajar siswa: Selain aspek kognitif, penelitian ini juga menunjukkan peningkatan dalam motivasi dan keaktifan siswa dalam proses pembelajaran matematika.

B. Kerangka Pikir

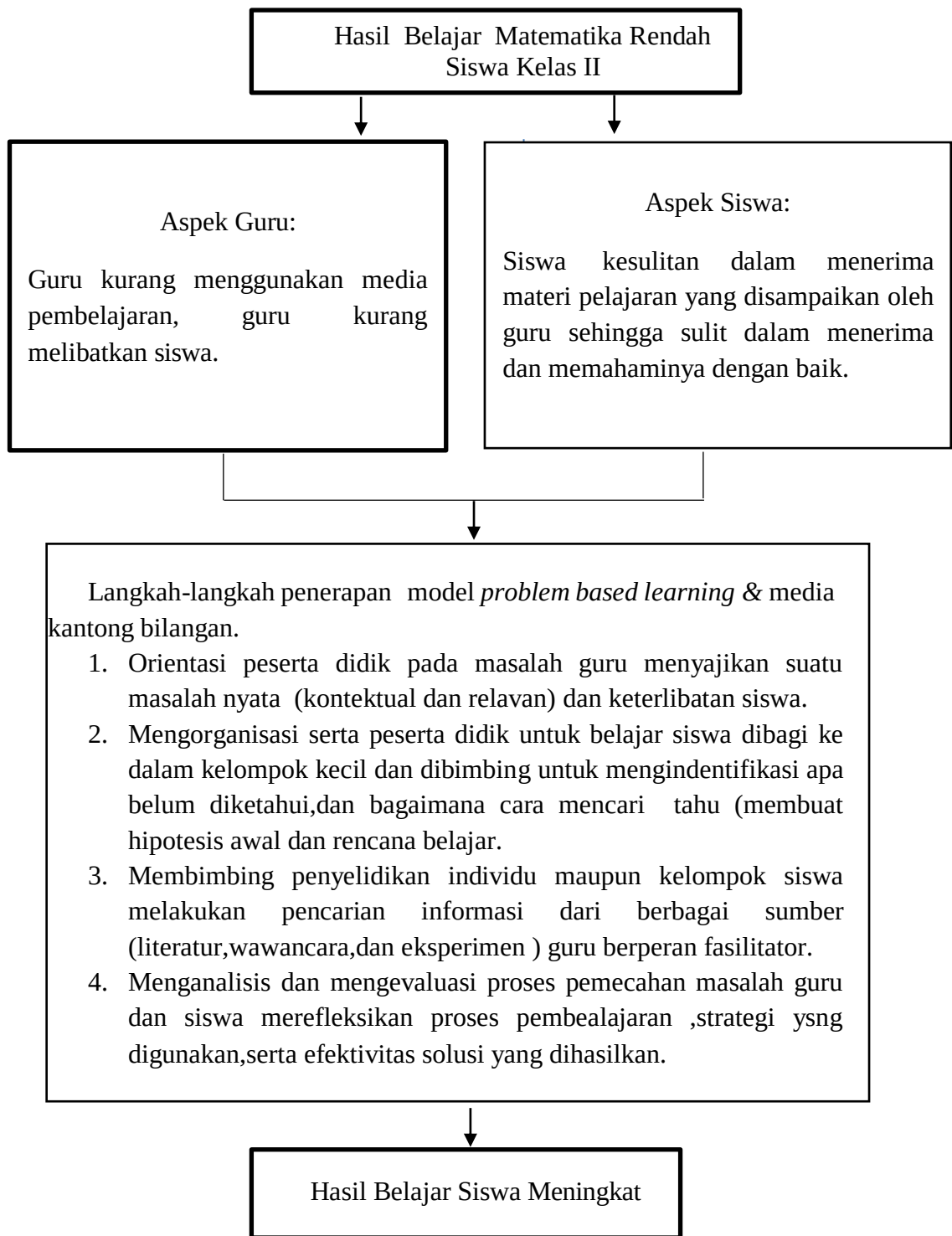
Pada kondisi, ditentukan bahwa hasil belajar siswa kelas II dalam pembelajaran Matematika masih rendah. Beberapa siswa menunjukkan kurangnya partisipasi aktif, cepat merasa bosan, dan tidak antusias saat mengikuti pembelajaran. Hal ini disebabkan karena pendekatan pembelajaran yang

digunakan oleh guru belum mampu mengakomodasi perbedaan kebutuhan, gaya belajar serta tingkat kesiapan secara optimal.

Model *problem based learning* sebagai solusi untuk mengatasi permasalahan tersebut. Model ini menekankan pada pengalaman belajar yang disesuaikan dengan perbedaan individu siswa, baik dari aspek kesiapan belajar. Guru bertindak sebagai fasilitator yang merancang pembelajaran agar lebih variatif, menyelesaikan konten, proses dan produk belajar sesuai dengan kebutuhan siswa.

Dengan menerapkan model *problem based learning*, diharapkan siswa lebih terlibat aktif dalam proses pembelajaran, merasa dihargai dalam perbedaan mereka, dan pada akhirnya hasil belajar siswa terhadap Matematika dapat meningkat hasil belajar siswa. Peningkatan hasil belajar ini diharapkan berdampak positif terhadap hasil belajar dan suasana yang lebih bermakna.

Berdasarkan uraian tersebut, maka dapat digambarkan melalui bagan berikut ini:



Gambar 2.1 Kerangka Pikir

C. Hipotesis

Dari uraian permasalahan kajian pustaka, dan kerangka pikir yang telah dipaparkan maka hipotesis tindakan yang diajukan dalam penelitian ini adalah “Jika *problem based learning* berbantuan media kantong bilangan diterapkan dalam proses pembelajaran Matematika, maka hasil belajar siswa kelas II UPT SDN 11 Makale akan meningkat.