JURNAL MANAJEMEN PENDIDIKAN
Homepage : https://ejurnal.stkip-pessel.ac.id/index.php/jmp
Email : jmp@stkip-pessel.ac.id

p-ISSN : 2548-4826 ; e-ISSN : 2548-4834
Vol. 11, No. 5, October 2026
Page 10559-10568
© Author
Jurnal Manajemen Pendidikan

PENERAPAN PENDEKATAN TEACHING AT THE RIGHT LEVEL (TARL) BERBANTUAN NUMI-QUEST CARD TERINTEGRASI QR CODE UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR BILANGAN CACAH SISWA KELAS III SDN MOJOROTO 3

Dyah Ayu Fitriani[1], Ika Santia[2], Fibriyanti Eko Pujiastutik[3]
[1,2,3]Universitas Nusantara PGRI Kediri, Indonesia

Email: dyahayufitriani48@gmail.com

Check for updates OPEN ACCESS

DOI: https://doi.org/10.34125/jmp.v11i5.3595

Sections Info

Article history:
Submitted: 9 August 2026
Final Revised: 28 August 2026
Accepted: 26 September 2026
Published: 28 October 2026

Keywords:
TaRL
Numi-Quest Card
Whole Numbers

ABSTRACT

*The objective of this research and development study was to determine the effectiveness of implementing the *Teaching at the Right Level* (TaRL) approach – supported by QR code-integrated Numi-Quest Cards – in improving the learning outcomes regarding whole numbers for third-grade students at SDN Mojoroto 3. The study employed the Classroom Action Research (CAR) method, utilizing a cyclical model based on the framework developed by Kemmis and Taggart. The research subjects consisted of 28 third-grade students from SDN Mojoroto 3. Data analysis involved both qualitative and quantitative descriptive techniques, while data collection utilized observation sheets, interview guides, and pre- and post-tests covering the whole number curriculum. The results indicate that implementing the TaRL approach, supported by QR code-integrated Numi-Quest Cards, successfully improved students' learning outcomes. This improvement was evidenced by a progressive increase in learning mastery: at the pre-cycle stage, 9 students (32.1%) met the learning mastery criteria (KKTP); this figure rose to 18 students (64.2%) in Cycle I and further increased to 26 students (92.9%) in Cycle II. These improved outcomes demonstrate the effectiveness of applying the TaRL approach in a manner tailored to the students' actual proficiency levels.*

ABSTRAK

Tujuan penelitian dan pengembangan ini yakni untuk mengetahui efektivitas penerapan Pendekatan Teaching At The Right Level (TaRL) Berbantuan Numi-Quest Card Terintegrasi QR Code Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Bilangan Cacah Siswa Kelas III SDN Mojoroto 3. Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK), model siklus yang digunakan mengacu pada model yang dikembangkan oleh Kemmis dan Taggart. Subyek penelitian ini yaitu 28 siswa kelas III SDN Mojoroto 3. Teknik analisis data yang digunakan yaitu analisis deskriptif kualitatif dan kuantitatif. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu lembar observasi, lembar wawancara, pretest dan posttest materi bilangan cacah kelas III SDN Mojoroto 3. Hasil penelitan ini menunjukkan bahwa penerapan pendekatan Teaching at the Right Level (TaRL) berbantuan Numi-Quest Card terintegrasi QR Code pada materi bilangan cacah dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. Hal tersebut ditunjukkan melalui peningkatan ketuntasan belajar secara bertahap, yaitu pada tahap pra-siklus terdapat 9 peserta didik (32,1%) yang mencapai KKTP, kemudian meningkat menjadi 18 peserta didik (64,2%) pada Siklus I, dan meningkat kembali menjadi 26 peserta didik (92,9%) pada Siklus II. Peningkatan hasil belajar tersebut menunjukkan bahwa penerapan TaRL yang disesuaikan dengan tingkat kemampuan peserta didik.

Kata kunci: *TaRL, Numi-Quest Card, Bilangan Cacah.*

PENDAHULUAN

Pendidikan bertujuan untuk mengembangkan karakter etis, ketangkasan fisik, dan kemampuan intelektual anak guna menjamin keselarasan mereka dengan lingkungan alam dan norma-norma sosial (Putri & Istianah, 2021). Pendidikan adalah upaya yang bertujuan untuk meningkatkan keterampilan dan karakter individu melalui metode atau kegiatan yang terarah seperti pendampingan, pengajaran, pelatihan, dan interaksi dengan lingkungan guna membentuk manusia yang utuh (Ritonga et al., 2022). Kemajuan teknologi dan informasi berkembang pesat seiring dengan transformasi kontemporer, mendorong perubahan dan perkembangan dalam kehidupan manusia saat ini. Menurut Pangestu et al. (2021), Pesatnya perkembangan teknologi informasi memberikan pengaruh yang signifikan dan bermanfaat di berbagai bidang, khususnya dalam pendidikan terutama pada mata pelajaran matematika.

Matematika merupakan ilmu yang berperan penting dalam kehidupan sehari-hari (Lusianisita & Rahaju, 2020). Matematika merupakan bidang dasar yang sangat penting bagi siswa untuk meningkatkan penalaran logis dan sistematis, mengartikulasikan konsep, serta memecahkan masalah praktis, di samping menumbuhkan keterampilan analitis yang diperlukan bagi kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi (Ningrum et al., 2023). Pada jenjang sekolah dasar, pendidikan matematika meletakkan dasar bagi peserta didik untuk memahami gagasan-gagasan yang lebih kompleks pada tahap pendidikan selanjutnya. Namun demikian, kesulitan dalam memahami materi sering kali menjadi hambatan besar bagi peserta didik, yang berujung pada hasil akademik yang kurang memuaskan serta berkurangnya minat terhadap mata pelajaran tersebut (Nurhaswinda et al., 2025). Terdapat berbagai materi yang dipelajari pada mata pelajaran matematika, salah satunya materi bilangan cacah.

Materi bilangan cacah merupakan materi yang kompleks, hal ini membuat siswa kurang tertarik pada materi bilangan cacah dan menganggap materi tersebut membosankan. Permasalahan materi bilangan cacah ini juga dialami oleh siswa kelas III SDN Mojoroto 3. Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan di kelas III SDN Mojoroto 3, ditemukan bahwa dalam proses pembelajaran matematika materi bilangan cacah banyak siswa yang merasa kesulitan dalam menyelesaikan soal bilangan cacah yang diberikan oleh guru, dan siswa kurang antusias dalam pembelajaran karena pembelajaran hanya terfokus pada buku paket yang telah disediakan oleh Sekolah. Siswa memiliki kemampuan yang berbeda-beda, sehingga siswa yang belum paham masih kesulitan mengikuti alur pembelajaran dan merasa tertinggal. Kemudian, berdasarkan hasil wawancara yang telah dilakukan oleh guru wali kelas III SDN Mojoroto 3, diketahui bahwa dalam pembelajaran guru menggunakan metode ceramah dan pemberian tugas, pembelajaran yang dilakukan guru berpusat pada buku paket, dan guru belum optimal dalam menggunakan media pembelajaran pada materi bilangan cacah. Hal ini berdampak pada rendahya hasil belajar materi bilangan cacah yang diperoleh siwa kelas III SDN Mojoroto 3.

Hasil pemberian soal pretest yang diberikan sebelum pembelajaran berlangsung menunjukan data dari 28 siswa, hanya 9 siswa yang berhasil memenuhi Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP). Hasil belajar siswa yang diperoleh menunjukkan nilai rata-rata 65. Rendahnya hasil belajar siswa kelas III SDN Mojoroto 3 juga disebabkan oleh kurangnya kemampuan numerasi yang dimiliki oleh siswa. Kondisi tersebut dilihat dari kurangnya kemampuan siswa dalam memvariasikan bentuk dan penyajian bilangan. Sebanyak 20 atau 71% siswa mengalami kesulitan apabila diberikan bentuk soal numerasi yang membutuhkan eksplorasi serta variasi strategi penyelesaian, hal ini disebabkan karena siswa cenderung fokus dengan contoh soal yang disampaikan guru.

Uraian diatas merupakan suatu permasalahan yang harus segera ditangani. Solusi yang diberikan dalam mengatasi permasalahan diatas yaitu dengan menerapkan Pendekatan *Teaching at the Right Level* (TaRL) untuk pembelajaran bilangan cacah kelas III SDN Mojoroto 1. Pendekatan *Teaching at the Right Level* atau sering disingkat TaRL adalah metodologi pendidikan yang memanfaatkan pencapaian, kemampuan, atau tingkat kemahiran nyata peserta didik sebagai dasar pengajaran (Hidayah & Artharina, 2024). TaRL dapat mengoptimalkan pemahaman peserta didik ketika mempelajari materi pembelajaran (Azlina, NurAisy & Mas'ula, 2025). Pendekatan pendidikan TaRL memfasilitasi perkembangan siswa sesuai dengan tingkat penguasaan pengetahuan mereka, sehingga memungkinkan mereka untuk menangani aspek-aspek pengembangan yang selaras dengan kemampuan kognitif mereka (Wirjana & Sumandya, 2023). Penerapan TaRL dapat mendorong pembelajaran yang bermakna, yang memungkinkan siswa memperoleh pengetahuan pada tingkat kognitif yang sesuai dengan dukungan pendidik. Metodologi TaRL yang digunakan dalam penelitian ini dipadukan dengan pemanfaatan media pembelajaran Numi-Quest Card Terintegrasi QR.

Media pendidikan merupakan sarana yang meningkatkan pengalaman belajar-mengajar, menjamin kejelasan materi yang disampaikan serta keberhasilan pencapaian tujuan pendidikan (Nurfadhillah et al., 2021). Sejalan dengan pendapat Maharani et al. (2024), Media pendidikan berfungsi sebagai sarana interaksi antara pendidik dan peserta didik, memfasilitasi penyajian materi pembelajaran dengan cara yang lebih menarik dan dinamis, sehingga meningkatkan motivasi siswa serta memperbaiki prestasi akademik. Media yang diterapkan yaitu Numi-Quest Card, media ini berbentuk kartu level tantangan bertingkat yang terdiri dari beberapa tingkatan level. Media ini menyajikan materi bilangan cacah kelas III Sekolah Dasar yang diintegrasikan dengan persoalan numerasi. Menurut pendapat Susilawati et al. (2024) menyampaikan bahwa media pembelajaran kartu sangat efektif dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa.

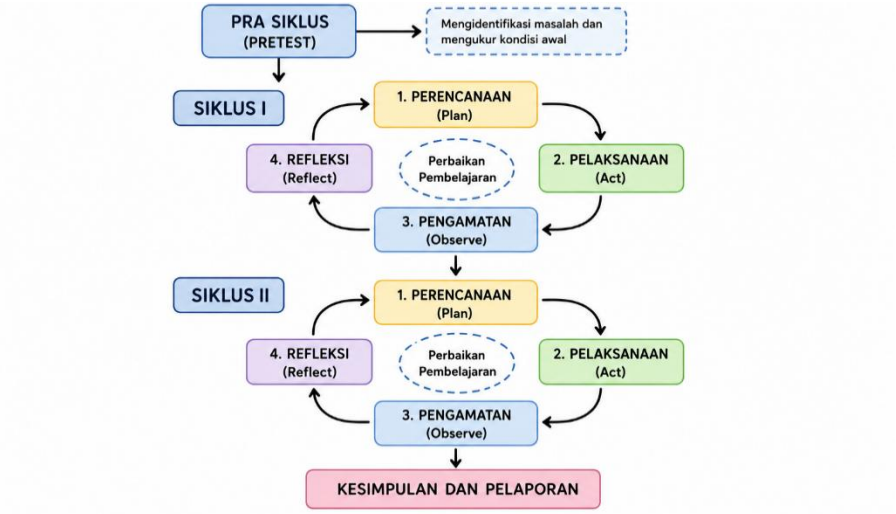
Penelitian terdahulu yang dilakukan oleh (Azhari & Yuliana, 2025) hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan pendekatan TaRL secara signifikan meningkatkan hasil belajar siswa. Metodologi TaRL telah terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa dan disarankan untuk diterapkan pada berbagai mata pelajaran serta kelompok siswa dengan karakteristik yang beragam. Hal ini didukung oleh penelitian Hartanto et al. (2025), hasil penelitian menunjukkan penerapan intervensi tersebut menghasilkan peningkatan yang signifikan dalam pemahaman siswa sebagaimana ditunjukkan oleh hasil posttest, serta meningkatkan keterlibatan siswa dalam kegiatan pembelajaran melalui penggunaan metode pembelajaran berbasis kartu tantangan yang disesuaikan dengan kebutuhan pendidikan mereka.

Novelty dari penelitian ini yaitu 1) penerapan pendekatan TaRL mengintegrasikan penggunaan media kartu tantangan yang memuat berbagai level sesuai dengan tingkat kemampuan siswa, 2) media kartu dapat digunakan sebagai bentuk permainan edukasi karena memuat misi dan tantangan dalam setiap level, 3) media kartu yang dikembangkan dapat digunakan secara konkret dan digital, media ini dilengkapi dengan pengintegrasian QR Code yang berisi permainan edukasi materi bilangan cacah. Mengacu pada penjelasan yang telah dipaparkan, maka judul penelitian yang diambil adalah "Penerapan Pendekatan *Teaching At The Right Level* (TaRL) Berbantuan Numi-*Quest Card* Terintegrasi QR Code Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Bilangan Cacah Siswa Kelas III SDN Mojoroto 3."

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK), model siklus

yang digunakan mengacu pada model yang dikembangkan oleh Kemmis dan Taggart. Penelitian tindakan kelas adalah upaya investigatif yang berpusat pada pelaksanaan intervensi yang dirancang untuk mengatasi permasalahan atau meningkatkan kualitas pendidikan di dalam kelas (Misnahwati et al., 2024). Metodologi penelitian ini dipilih karena memungkinkan peneliti untuk memfasilitasi peningkatan berkelanjutan dalam proses pendidikan dengan berfokus pada tantangan nyata di dalam kelas (Azhari & Yuliana, 2025). Metodologi yang diterapkan dalam penelitian tindakan kelas ini mengikuti kerangka kerja yang bersifat siklikal, yang berkembang berdasarkan tingkat keberhasilan dan pencapaian tujuan yang telah ditetapkan (Nandifa et al., 2023). Penelitian ini dilaksanakan dalam dua siklus, di mana setiap siklus terdiri dari empat tahapan: perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Jika target yang ditetapkan belum tercapai pada siklus pertama, maka perencanaan akan diperbaiki dan diulang pada siklus kedua. Tahapan penelitian tindakan kelas dapat dilihat pada gambar sebagai berikut.



Gambar 1. ***Desain Penelitian Tindakan Kelas (PTK) Model Kemmis dan Taggart***

Subyek penelitian dalam penelitian ini terdiri dari 28 siswa kelas III SDN Mojoroto 3. Instrumen utama penelitian ini yaitu soal test yang diperoleh siswa setelah melaksanakan pembelajaran dengan pendekatan *Teaching at the Right Level* (TaRL) berbantuan Numi-*Quest Card* Terintegrasi QR Code pada materi bilangan cacah kelas III SDN Mojoroto 3. Penilaian soal pretest dan soal posttest digunakan untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa dari setiap siklus pembelajaran yang telah dilakukan. Instrumen lain yang digunakan dalam penelitian ini yaitu lembar observasi, lembar wawancara, dan soal tes.

Data Hasil belajar siswa dianalisis dengan cara menghitung ketuntasan individual dan ketuntasan klasikal dengan rumus sebagai berikut :

a. Menghitung hasil belajar setiap siswa (individu) dengan menggunakan rumus berikut:

$$\text{Nilai Hasil Belajar Siswa} = \frac{Jumlah\ Skor\ Perolehan}{Jumlah\ Skor\ Maksimal}\ x\ 100\%$$

b. Kelulusan di presentase secara klasikal dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

$$\text{Persentase} = \frac{Jumlah\ Siswa\ yang\ Lulus\ KKTP}{Jumlah\ Seluruh\ Siswa}\ x\ 100\%$$

c. Nilai rata-rata kelas

Nilai rata-rata hasil belajar peserta didik dihitung dengan rumus:

$$\bar{X} = \frac{\sum X}{N}$$

Keterangan :
$\bar{X}$ = nilai rata-rata kelas
$\sum X$ = jumlah seluruh nilai peserta didik
N = jumlah peserta didik

Penelitian tindakan kelas dinyatakan berhasil apabila terjadi peningkatan hasil belajar peserta didik yang ditunjukkan oleh peningkatan nilai rata-rata dan persentase ketuntasan klasikal dari pra-siklus ke siklus I dan siklus II. Tindakan dinyatakan berhasil apabila sekurang-kurangnya 80% peserta didik telah mencapai KKTP yang ditetapkan setelah melaksanakan pembelajaran dengan pendekatan *Teaching at the Right Level* (TaRL) berbantuan Numi-*Quest Card* Terintegrasi QR Code pada materi bilangan cacah kelas III SDN Mojoroto 3.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berikut merupakan analisis hasil belajar siswa yang telah diperoleh dalam penelitian ini:

Analisis Hasil Belajar Pra-Siklus

Kegiatan Pra-Siklus dilakukan dengan memberikan *assesment awal* (pretest) untuk mengetahui kemampuan awal siswa sebelum melaksanakan pembelajaran dengan pendekatan *Teaching at the Right Level* (TaRL) berbantuan Numi-*Quest Card* Terintegrasi QR Code pada materi bilangan cacah kelas III SDN Mojoroto 3. Hasil pretest yang diperoleh dapat digunakan sebagai perbandingan untuk hasil belajar (posttest) yang diperoleh pada siklus 1 dan siklus 2. Berikut merupakan hasil belajar siswa yang diperoleh dari soal pretest:

Tabel 1. Hasil belajar Pra-Siklus (Pretest)

Kategori	Jumlah Siswa	Persentase
Tuntas (≥ KKTP)	9	32,1%
Belum Tuntas (< KKTP)	19	67,9%
Jumlah	28	100%

Sumber: Data Penelitian, 2026

Berdasarkan tabel 1 Hasil belajar Pra-Siklus (Pretest) yang telah diperoleh menunjukkan bahwa hasil belajar (pretest) siswa kelas III SDN Mojoroto 3 masih tergolong rendah. Data pretest menunjukkan sebanyak 9 siswa (32%) dinyatakan tuntas dan sebanyak 19 siswa (68%) dinyatakan belum tuntas. Hasil yang diperoleh kemudian dijadikan sebagai data awal kemampuan siswa dan dasar pertimbangan dalam pelaksanaan tindakan penelitian dengan pendekatan *Teaching at the Right Level* (TaRL) berbantuan Numi-*Quest Card* Terintegrasi QR Code pada materi bilangan cacah kelas III SDN Mojoroto 3.

Analisis Hasil Belajar Siklus I

Pelaksanaan tindakan dalam Siklus I mencakup pembagian kelompok, penjelasan aturan kartu tantangan, pelaksanaan sesi permainan dan diskusi hasil tantangan. Selama proses pembelajaran, pengamatan dilakukan untuk memantau aktivitas dan keterlibatan peserta didik serta kendala yang muncul (Hartanto et al., 2025). Dari tindakan yang telah dilakukan pada siklus 1, pembelajaran dengan pendekatan *Teaching at the Right Level* (TaRL) berbantuan Numi-*Quest Card* Terintegrasi QR Code pada materi bilangan cacah kelas III SDN

Mojoroto 3 memperoleh hasil belajar (posttest) sebagai berikut.

Tabel 2. Hasil belajar Siklus 2

Kategori	Jumlah Siswa	Persentase
Tuntas (≥ KKTP)	18	64,2%
Belum Tuntas (< KKTP)	10	35,8%
Jumlah	28	100%

Sumber: Data Penelitian, 2026

Berdasarkan tabel diatas menunjukkan hasil belajar Siklus 1, sebanyak 18 siswa (64,2%) dinyatakan tuntas dan sebanyak 10 siswa (35,8%) dinyatakan belum tuntas. Hasil belajar yang diperoleh pada siklus 1 menunjukkan adanya peningkatan kemampuan belajar siswa setelah pelaksanaan tindakan penelitian dengan pendekatan *Teaching at the Right Level* (TaRL) berbantuan Numi-*Quest Card* Terintegrasi QR Code pada materi bilangan cacah kelas III SDN Mojoroto 3. Meskipun demikian, persentase ketuntasan klasikal sebesar 64,3% belum mencapai indikator keberhasilan penelitian sebesar 80%, sehingga tindakan perlu dilanjutkan pada Siklus II.

Hasil refleksi tindakan siklus 1 menunjukkan bahwa masih terdapat siswa yang belum memahami teknis penggunaan media Numi-*Quest Card,* ditemukan beberapa soal pada kartu yang memiliki tingkat kesulitan kurang sesuai dengan level kemampuan peserta didik, dan kurangnya waktu diskusi sehingga belum mampu dimanfaatkan secara optimal. Dari hasil refleksi siklus 1, dilakukan perbaikan pembelajaran yaitu dengan menambah instruksi penggunaan media Numi-*Quest Card* agar memudahkan siswa dalam menggunakan media, menyesuaikan kesulitan soal Numi-*Quest Card* yang sesuai dengan levelnya, dan menambah waktu untuk kegiatan berdiskusi agar pembelajaran lebih optimal. Selain itu, pembelajaran dilaksanakan secara lebih terstruktur dengan tanya jawab reflektif setelah diskusi kelompok. Proses pembelajaran materi bilangan cacah dengan media Numi-*Quest Card* dilaksanakan kembali dengan penyesuaian yang telah direncanakan. Perbaikan tersebut diharapkan dapat meningkatkan keterlibatan peserta didik dan hasil belajar pada Siklus II sehingga mencapai indikator keberhasilan yang telah ditetapkan.

Analisis Hasil Belajar Siklus II

Pelaksanaan tindakan pada Siklus II mencakup pembagian kelompok, penjelasan kembali aturan penggunaan kartu tantangan, pelaksanaan sesi permainan, diskusi hasil tantangan, serta kegiatan tanya jawab reflektif. Perbaikan pembelajaran dilakukan berdasarkan hasil refleksi pada Siklus I, khususnya dalam pemberian instruksi penggunaan Numi-*Quest Card*, penyesuaian tingkat kesulitan soal dengan kemampuan peserta didik, dan penambahan waktu diskusi. Selama proses pembelajaran, dilakukan pengamatan terhadap aktivitas dan keterlibatan peserta didik serta kendala yang muncul selama pembelajaran. Setelah pelaksanaan tindakan pada Siklus II, peserta didik diberikan posttest untuk mengetahui hasil belajar dengan pendekatan *Teaching at the Right Level* (TaRL) berbantuan Numi-*Quest Card* Terintegrasi QR Code pada materi bilangan cacah. Hasil posttest peserta didik pada Siklus II disajikan pada Tabel 3 berikut.

Tabel 3. Hasil belajar Siklus II

Kategori	Jumlah Siswa	Persentase
Tuntas (≥ KKTP)	26	92,9%

Belum Tuntas (< KKTP)	2	7,1%
Jumlah	28	100%

Sumber: Data Penelitian, 2026

Berdasarkan tabel diatas, diketahui bahwa dari 28 peserta didik yang mengikuti posttest pada Siklus II, sebanyak 26 peserta didik (92,9%) telah mencapai KKTP, sedangkan 2 peserta didik (7,1%) belum mencapai KKTP. Hasil tersebut menunjukkan adanya peningkatan ketuntasan klasikal dibandingkan dengan Siklus I, yaitu dari 64,3% menjadi 92,9%. Peningkatan tersebut juga ditunjukkan oleh bertambahnya jumlah peserta didik yang mencapai KKTP dari 18 peserta didik pada Siklus I menjadi 26 peserta didik pada Siklus II, atau meningkat sebanyak 8 peserta didik.

Peningkatan tersebut menunjukkan bahwa perbaikan tindakan yang dilakukan pada Siklus II memberikan dampak positif terhadap hasil belajar peserta didik. Ketuntasan klasikal sebesar 92,9% telah melampaui indikator keberhasilan penelitian yang ditetapkan sebesar 80%. Dengan demikian, penerapan pendekatan *Teaching at the Right Level* (TaRL) berbantuan Numi-*Quest Card* Terintegrasi QR Code pada materi bilangan cacah dapat dinyatakan berhasil meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas III SDN Mojoroto 3. Karena indikator keberhasilan penelitian telah tercapai, penelitian tindakan kelas dihentikan pada Siklus II.

Analisis Peningkatan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Bilangan Cacah

Pendekatan pembelajaran TaRL dapat membantu peserta didik memperoleh pemahaman yang lebih mendalam mengenai materi pelajaran yang mereka pelajari, serta menumbuhkan rasa kompetensi dan optimisme terhadap potensi mereka untuk mencapai penguasaan penuh. Selain itu, TaRL dapat diterapkan melalui strategi pembelajaran berdiferensiasi, yang memungkinkan pendidik mengelompokkan siswa berdasarkan kebutuhan pendidikan dan tingkat kompetensi mereka (Balqis et al., 2024). Untuk mengetahui peningkatan hasil belajar peserta didik setelah diterapkan pendekatan *Teaching at the Right Level* (TaRL) berbantuan Numi-*Quest Card* Terintegrasi QR Code, dilakukan perbandingan hasil belajar pada tahap pra-siklus, Siklus I, dan Siklus II. Perbandingan dilakukan berdasarkan jumlah peserta didik yang mencapai KKTP dan persentase ketuntasan klasikal pada setiap tahap pembelajaran.

Tabel 4. Peningkatan Ketuntasan Hasil Belajar Peserta Didik

Tahap Pembelajaran	Tuntas	Belum Tuntas	Ketuntasan Klasikal
Pra-Siklus	9 siswa	19 siswa	32,1%
Siklus I	18 siswa	10 siswa	64,3%
Siklus II	26 siswa	2 siswa	92,9%
Tahap Pembelajaran	Tuntas	Belum Tuntas	Ketuntasan Klasikal

Sumber: Data Penelitian, 2026

Berdasarkan tabel diatas, terlihat adanya peningkatan hasil belajar peserta didik secara bertahap dari pra-siklus hingga Siklus II. Pada tahap pra-siklus, sebanyak 9 dari 28 peserta didik telah mencapai KKTP dengan persentase ketuntasan klasikal sebesar 32,1%, sedangkan 19 peserta didik atau 67,9% belum mencapai KKTP. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa sebagian besar peserta didik belum mencapai ketuntasan belajar sebelum diberikan tindakan

pembelajaran.

Setelah diterapkan pendekatan *Teaching at the Right Level* (TaRL) berbantuan Numi-*Quest Card* Terintegrasi QR Code pada Siklus I, jumlah peserta didik yang mencapai KKTP meningkat menjadi 18 peserta didik atau 64,3%. Dengan demikian, terjadi peningkatan ketuntasan klasikal sebesar 32,2 poin persentase dibandingkan dengan kondisi pra-siklus. Peningkatan tersebut menunjukkan bahwa tindakan yang diberikan pada Siklus I mulai memberikan dampak positif terhadap hasil belajar peserta didik. Peserta didik mulai memperoleh pengalaman belajar yang disesuaikan dengan kemampuan mereka melalui pengelompokan berdasarkan tingkat kemampuan dan penggunaan Numi-*Quest Card* sebagai media pembelajaran.

Meskipun demikian, ketuntasan klasikal pada Siklus I sebesar 64,3% belum mencapai indikator keberhasilan penelitian yang ditetapkan sebesar 80%. Hasil refleksi menunjukkan bahwa masih terdapat beberapa kendala, seperti peserta didik yang belum memahami teknis penggunaan Numi-*Quest Card*, adanya beberapa soal yang tingkat kesulitannya belum sepenuhnya sesuai dengan kemampuan peserta didik, serta keterbatasan waktu diskusi. Oleh karena itu, dilakukan perbaikan tindakan pada Siklus II.

Setelah dilakukan perbaikan pada Siklus II, hasil belajar peserta didik kembali mengalami peningkatan. Jumlah peserta didik yang mencapai KKTP meningkat menjadi 26 peserta didik atau 92,9%, sedangkan peserta didik yang belum mencapai KKTP berkurang menjadi 2 peserta didik atau 7,1%. Jika dibandingkan dengan Siklus I, terjadi peningkatan ketuntasan klasikal sebesar 28,6 poin persentase, yaitu dari 64,3% menjadi 92,9%. Jumlah peserta didik yang mencapai KKTP juga bertambah sebanyak 8 peserta didik, dari 18 peserta didik pada Siklus I menjadi 26 peserta didik pada Siklus II.

Secara keseluruhan, jika dibandingkan dengan kondisi pra-siklus, ketuntasan klasikal meningkat dari 32,1% menjadi 92,9%, atau mengalami peningkatan sebesar 60,8 poin persentase. Jumlah peserta didik yang mencapai KKTP juga meningkat dari 9 peserta didik menjadi 26 peserta didik, atau bertambah sebanyak 17 peserta didik. Sebaliknya, jumlah peserta didik yang belum mencapai KKTP mengalami penurunan dari 19 peserta didik pada pra-siklus menjadi hanya 2 peserta didik pada Siklus II.

Peningkatan tersebut menunjukkan bahwa penerapan pendekatan *Teaching at the Right Level* (TaRL) berbantuan Numi-*Quest Card* Terintegrasi QR Code memberikan kontribusi positif terhadap peningkatan hasil belajar peserta didik pada materi bilangan cacah. Pendekatan TaRL memungkinkan pembelajaran disesuaikan dengan tingkat kemampuan aktual peserta didik sehingga peserta didik memperoleh materi dan tantangan yang lebih sesuai dengan kebutuhan belajarnya. Penggunaan Numi-*Quest Card* juga memberikan pengalaman belajar yang lebih aktif melalui kegiatan permainan, penyelesaian tantangan, diskusi kelompok, dan pemanfaatan QR Code.

Perbaikan yang dilakukan pada Siklus II semakin mengoptimalkan proses pembelajaran. Instruksi penggunaan media yang lebih jelas membantu peserta didik memahami langkah-langkah kegiatan, sedangkan penyesuaian tingkat kesulitan soal berdasarkan kemampuan peserta didik membuat tantangan yang diberikan menjadi lebih sesuai. Penambahan waktu diskusi juga memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk bertukar pemahaman, menjelaskan strategi penyelesaian soal, serta memperbaiki kesalahan bersama anggota kelompok. Kondisi tersebut mendukung peserta didik dalam memahami materi bilangan cacah secara lebih baik.

Dengan demikian, peningkatan hasil belajar yang terjadi tidak hanya ditunjukkan oleh perubahan persentase ketuntasan klasikal, tetapi juga oleh bertambahnya jumlah peserta didik

yang mencapai KKTP dan berkurangnya jumlah peserta didik yang belum tuntas pada setiap tahap penelitian. Ketuntasan klasikal pada Siklus II sebesar 92,9% telah melampaui indikator keberhasilan penelitian sebesar 80%. Oleh karena itu, tindakan penelitian dinyatakan berhasil dan penelitian dihentikan pada Siklus II. Penelitian ini sejalan dengan (Ulviani, 2025). Hasil-hasil ini menunjukkan bahwa metodologi TaRL berhasil meningkatkan kinerja akademik siswa. Studi ini mengindikasikan bahwa metodologi TaRL dapat menjadi alternatif yang layak untuk meningkatkan kualitas pendidikan bahasa Indonesia dengan berfokus pada pengelompokan siswa berdasarkan tingkat kemampuan awal mereka.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang telah dilaksanakan pada peserta didik kelas III SDN Mojoroto 3, dapat disimpulkan bahwa penerapan pendekatan *Teaching at the Right Level* (TaRL) berbantuan Numi-*Quest Card* terintegrasi QR Code pada materi bilangan cacah dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. Hal tersebut ditunjukkan melalui peningkatan ketuntasan belajar secara bertahap, yaitu pada tahap pra-siklus terdapat 9 peserta didik (32,1%) yang mencapai KKTP, kemudian meningkat menjadi 18 peserta didik (64,2%) pada Siklus I, dan meningkat kembali menjadi 26 peserta didik (92,9%) pada Siklus II. Peningkatan hasil belajar tersebut menunjukkan bahwa penerapan TaRL yang disesuaikan dengan tingkat kemampuan peserta didik, didukung penggunaan Numi-*Quest Card* terintegrasi QR Code, mampu menciptakan pembelajaran yang lebih sesuai dengan kebutuhan belajar peserta didik. Ketuntasan klasikal pada Siklus II sebesar 92,9% telah melampaui indikator keberhasilan penelitian yang ditetapkan sebesar 80%. Dengan demikian, penerapan pendekatan *Teaching at the Right Level* (TaRL) berbantuan Numi-*Quest Card* terintegrasi QR Code efektif dalam meningkatkan hasil belajar materi bilangan cacah pada peserta didik kelas III SDN Mojoroto 3.

REFERENSI

Azhari, A., & Yuliana, A. (2025). Peningkatan Hasil Belajar Siswa melalui Pendekatan Teaching At The Right Level (TaRL). *PTK: Jurnal Tindakan Kelas*, *5*(2), 373–383.

Azlina, NurAisy, P. R., & Mas'ula, S. (2025). Efektivitas Pendekatan Teaching At The Right Level (Tarl) Dalam Meningkatkan Hasil Belajar. *Journal of Innovation and Teacher Professionalism*, *3*(3). https://doi.org/10.17977/um084v3i32025p728-738

Balqis, N., Nurhaedah, & Iskandar, H. (2024). Penerapan Pendekatan TaRL untuk Mengingkatkan Hasil Belajar Bahasa Indonesia siswa kelas VB di SD Negeri Unggulan Mongisidi 1. *Pinisi Journal PGSD*, *4*(2), 772–779.

Hartanto, M. F., Effendi, Y. R., & Dewi, N. A. (2025). Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Kartu Tantangan terhadap Peningkatan Pemahaman Hak dan Kewajiban Peserta Didik Kelas X-1 di SMAN 6 Malang. *Seminar Nasional PPG UNIKAMA*, *2*(1), 547–558.

Hidayah, N., & Artharina, F. P. (2024). Implementasi Pendekatan Teaching At The Right Level (Tarl) Pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila Kelas II. *Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri*, *10*(04).

Lusianisita, R., & Rahaju, E. B. (2020). Proses Berpikir Siswa SMA dalam Menyelesaikan Soal Matematika Ditinjau dari Adversity Quotient. *Jurnal Penelitian Pendidikan Matematika Dan Sains*, *4*(2).

Maharani, A. S., Nasuha, S. U., & Maulida3, S. R. (2024). Media Pembelajaran Sebagai Alternatif Meningkatkan Gairah Belajar. *Journal BIOnatural*, *11*(1), 76–83.

Misnahwati, M., Rahman, A., & Nurul, M. (2024). Penerapan Pendekatan TARL untuk

Meningkatkan Hasil Belajar Matematika. *Pinisi Journal PGSD*, *4*(1), 7–14.

Nandifa, N. K., Nuvitalia, D., Azizah, M., & Saraswati, D. (2023). Penerapan Model Problem Based Learning Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas 1 Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Di SD Negeri Sawah Besar 01. *Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri*, *09*(02), 4019–4031.

Ningrum, K. S., Roshayanti, F., & Wuryandini, E. (2023). Pengaruh Model Pembelajaran Problem Based Learning Terhadap Hasil Belajar Matematika Kelas IV Sdn Rejosari 01. *Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri*, *09*(02).

Nurfadhillah, S., Ningsih, D. A., Ramadhania, P. R., & Sifa, U. N. (2021). Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sd Negeri Kohod Iii. *PENSA : Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, *3*(2), 243–255. https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/pensa

Nurhaswinda, Zibar, C., & Parisu. (2025). Kesulitan Belajar Matematika di Sekolah Dasar dan Solusinya. *Jurnal Pendidikan Multidisiplin*, *1*(1), 50–58.

Pangestu, M. F., Ristiana, R., & Ratnaningsih, N. (2021). Pengembangan Bahan Ajar Segitiga dan Segiempat Berbasis Etnomatematika dengan Menggunakan Macromedia Flash Professional 8. *FARABI: Jurnal Matematika Dan Pendidikan Matematika*, *4*(2), 181–188. https://doi.org/10.47662/farabi.v4i2.228

Putri, D. A. Y., & Istianah, F. (2021). Pengembangan Media E-Comic Pada Materi Gaya dan Gerak Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, *9*(1), 1425–1439.

Ritonga, A. P., Andini, N. P., & Iklmah, L. (2022). Pengembangan Bahan Ajaran Media. *Jurnal Multidisiplin Dehasen (MUDE)*, *1*(3), 343–348. https://doi.org/10.37676/mude.v1i3.2612

Susilawati, W. O., Apreasta, L., Zurni, R. A., Sari, A. M., & Anggrayni, M. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Kartu Pertolongan Dan Tantangan Pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Di Kelas Iv Sdn 09 Koto Baru. *DE_JOURNAL (Dharmas Education Journal*, *5*(2), 917–927.

Ulviani, M. (2025). Pendekatan TaRL untuk Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Indonesia di SDN Taeng. *JURNAL WISTARA Jurnal Pendidikan Dan Bahasa*, *6*(1), 59–68. https://doi.org/10.23969/wistara.v6i1.22753

Wirjana, I. M. A. Y., & Sumandya, I. W. (2023). Penerapan Teaching At The Right Level (Tarl) Untuk Meningkatkan Partisipasi Belajar Matematika Peserta Didik Kelas XI SMA. *Jurnal Pendidikan Widyadari*, *24*(2). https://doi.org/10.59672/widyadari.v24i2.3190

Zafari, K. A., & Iskandar, M. Y. (2024). Interactive Multimedia Development With The Autorun Pro Enterprise Ii Application Version 6.0 In Ict Guidance In Secondary Schools. *JERIT: Journal of Educational Research and Innovation Technology*, *1*(1), 20–26. https://doi.org/10.34125/jerit.v1i1.3

Copyright holder:
© Author

First publication right:
Jurnal Manajemen Pendidikan

This article is licensed under:
CC-BY-SA