

## **PENGARUH ROLE PLAY BELANJA TERHADAP HASIL BELAJAR PENGENALAN KESETARAAN MATA UANG SISWA KELAS II SEKOLAH DASAR**

Aldila Putri Monalisa<sup>1</sup>, Muhammad Juliansyah Putra<sup>2</sup>, Nora Surmilasari<sup>3</sup>  
PGSD FKIP Universitas PGRI Palembang

Alamat e-mail : [1aldilaputrimonalisa072@gmail.com](mailto:aldilaputrimonalisa072@gmail.com), [2juliansyah.putra@sbm-itb.ac.id](mailto:juliansyah.putra@sbm-itb.ac.id),  
[3norasurmilasari@univpgri-palembang.ac.id](mailto:norasurmilasari@univpgri-palembang.ac.id)

### **ABSTRACT**

*Introduction to currency equivalence is one of the materials that has many applications in everyday life. This study aims to determine whether role-playing shopping games have an effect on mathematics learning outcomes in the subject of currency equivalence at SD Negeri 13 Tungkal Ilir. The method used in this study is a quasi-experimental research method, with a posttest-only control group design. The population in this study is all students at SD Negeri 13 Tungkal Ilir. The sample in this study consisted of class II A as the experimental class with 28 students and class II B as the control class with 27 students. The data collection techniques used were tests and documentation. The data analysis techniques used were data normality tests, data homogeneity tests, and hypothesis tests. From the results of the hypothesis test calculations, a sig. (2-tailed) of  $0.000 < 0.05$ . Therefore, it can be concluded that  $H_0$  is rejected and  $H_a$  is accepted, meaning that there is an effect of the shopping role-play game on mathematics learning outcomes in the currency equivalence introduction material for Class II at SD Negeri 13 Tungkal Ilir.*

*Keywords: mathematics learning outcomes, currency equivalence, role-play game*

### **ABSTRAK**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah ada pengaruh permainan *role play* belanja terhadap hasil belajar matematika materi pengenalan kesetaraan mata uang di SD Negeri 13 Tungkal Ilir. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian *quassy eksperimen*, dengan desain penelitian menggunakan *posttest-only control group design*. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa di Sd Negeri 13 Tungkal Ilir. Sedangkan yang menjadi sampel dalam penelitian ini ialah kelas II A sebagai kelas eksperimen berjumlah 28 siswa dan kelas II b sebagai kelas kontrol berjumlah 27 siswa. Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu tes dan dokumentasi. Teknik analisis data yang digunakan yaitu uji normalitas data, uji homogenitas data dan uji hipotesis. Dari hasil perhitungan uji hipotesis diperoleh nilai sig. (2-tailed) sebesar  $0,000 < 0,05$ . Maka dapat disimpulkan bahwa  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima, yang berarti bahwa terdapat pengaruh dalam permainan *role play* belanja terhadap hasil belajar matematika materi pengenalan kesetaraan mata uang kelas II SD Negeri 13 Tungkal Ilir.

Kata Kunci: hasil belajar matematika, kesetaraan mata uang, permainan *role play*

## **A. Pendahuluan**

Pembelajaran merupakan segala upaya yang dilakukan oleh pendidik agar terjadi proses belajar pada diri peserta didik (Putri, Djunaidi, & Firdaus, 2023, p. 124). Pendidikan sebagai fondasi pembentukan karakter dan peningkatan kualitas sumber daya manusia memiliki peran sentral dalam membentuk generasi penerus yang berkualitas. Pendidikan yaitu upaya untuk mencapai kecerdasan bangsa. Melalui pendidikan, terciptalah sumber daya manusia unggul yang dapat meningkatkan kualitas bangsa (Safitri, Rina, & Hetilaniar, 2024, p. 201). Pada tingkat Sekolah Dasar (SD), fase inilah yang menjadi pijakan awal bagi siswa dalam memahami dunia sekitarnya. Pendidikan adalah suatu proses bimbingan yang diberikan oleh orang dewasa terhadap kematangan perkembangan anak, agar anak cukup mampu menyelesaikan tugas-tugas kehidupannya secara mandiri, bukan dengan bantuan orang lain (Ekasari, Muhammad, & Sunedi, 2023).

Di tingkat sekolah dasar (SD), pendidikan memberikan berbagai

keterampilan dasar yang akan menjadi landasan awal pengetahuan siswa (Putri, Nora, & Ali, 2023). Oleh karena itu, peran pembelajaran di tingkat ini menjadi sangat vital, khususnya dalam membentuk dasar pengetahuan dan keterampilan yang akan membimbing siswa ke tingkat pendidikan selanjutnya (Aviari et al., 2024). Salah satu aspek fundamental yang harus dikuasai oleh siswa di tingkat sekolah dasar adalah pemahaman tentang nilai mata uang (Hariani, 2019).

Pada pendidikan dasar di tingkat sekolah dasar materi kesetaraan mata uang itu ada pada pembelajaran matematika yang berfungsi untuk mempersiapkan siswa agar mampu menggunakan pola pikir matematika dalam kehidupan kesehariannya dan dalam mempelajari ilmu pengetahuan lain. Kemampuan penggunaan nilai uang pada peserta didik sangat penting diberikan karena uang merupakan sebuah barang atau benda yang setiap hari dibawa dan digunakan semua orang dalam kehidupan sehari-hari. Apabila peserta didik dengan tidak mampu menggunakan nilai mata uang,

maka mereka tidak dapat hidup secara mandiri.

Berdasarkan hasil observasi selama kegiatan Kampus Mengajar di SDN 13 Tungkal Ilir hasil belajar matematika siswa kelas II pada materi kesetaraan mata uang masih belum optimal. Mengajar di sekolah tersebut banyak siswa yang tidak bisa membedakan mana angka ribuan, ratusan bahkan puluhan, dan Ketika ditanya banyak siswa yang kesulitan membaca nominal uang yang diberikan. Dari analisis hasil observasi tersebut maka perlu adanya solusi untuk mengatasi permasalahan yang telah ada.

Permainan dengan metode *role playing* atau bermain peran merupakan pendekatan pembelajaran yang melibatkan siswa dalam simulasi situasi nyata (Ali, 2022). Dalam konteks pembelajaran nilai mata uang, metode ini memungkinkan siswa untuk bermain peran sebagai penjual dan pembeli. Dengan demikian, mereka dapat memahami konsep nilai mata uang secara langsung dan praktis. Metode ini juga memungkinkan siswa untuk belajar melalui pengalaman nyata.

Menurut Khasanah et al., (2019)

adalah salah satu cara dalam menguasai bahan pelajaran melalui perkembangan penghayatan siswa melalui imajinasi siswa. Dilihat dari pengertian di atas, penghayatan siswa melalui imajinasi dapat diwujudkan melalui metode *Role Playing*. *Role playing* dapat diartikan pada bermain peran atau pura-pura, banyak yang sudah ditulis dalam beberapa tahun terakhir tentang bermain peran. Metode *role playing* bermain peran merupakan suatu cara atau jalan agar dapat memerankan suatu tingkah laku pada seseorang pada posisi yang berbeda antara peran per-individu, *Role playing* sebagai metode pembelajaran yang mengarah untuk kreasi peristiwa sejarah, kreasi peristiwa nyata, setra kejadian yang bermunculan pada masa depan (Baihaqi, 2019).

Penelitian menggunakan *role play* juga didukung oleh penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Rolis Alfiati, Eka Melani Yosafa, Ulhaq Zuhdi & Rian (2024) menunjukkan bahwa penerapan metode *role playing* efektif meningkatkan hasil belajar. Selain itu, penerapan metode *role playing* juga mampu meningkatkan aktivitas dan

antusiasme siswa dalam pembelajaran. Dengan begitu penggunaan metode role playing efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas II UPT SD Negeri Ngampelrejo pada materi nilai mata uang.

Selain penelitian tersebut, terdapat pula penelitian lain yang mendukung kajian mengenai *role play* yakni penelitian oleh (Saidah, 2023), hasil penelitian ini menunjukkan penerapan permainan *role play* pada materi nilai mata uang dapat meningkatkan hasil belajar Matematika di kelas IV SDN Songgokerto 01 Batu.

Melihat pentingnya pengenalan mata uang terhadap hasil belajar matematika, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “ Pengaruh permainan *role play* belanja terhadap hasil belajar matematika materi pengenalan kesetaraan mata uang siswa kelas II Sd Negeri 13 Tungkal Ilir”.

## **B. Metode Penelitian**

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian *quassy eksperimen*, dengan desain penelitian menggunakan *posttest-*

*only control group design*. Populasi pada penelitian ini adalah seluruh siswa di Sd Negeri 13 Tungkal Ilir tahun ajaran 2024/2025 yaitu:

**Tabel 1. Populasi**

No	Kelas	Jumlah Kelas	Jumlah Siswa
1.	I	2	53
2.	II	2	55
3	III	2	43
4	IV	2	45
5	V	2	39
6	VI	2	46
Jumlah			281

(sumber : staf tata usaha)

Jenis sampel yang dilakukan pada penelitian ini adalah menggunakan metode *Purposive sampling*. seluruh siswa kelas II A untuk menjadi kelompok eksperimen, yang akan menerima intervensi melalui permainan *role play* belanja. Sedangkan untuk seluruh kelas II B sebagai kelompok kontrol, yang tidak menerima intervensi.

**Tabel 2. Sampel**

No	Kelas	Jumlah	Keterangan
1.	II A	28	Kelas eksperimen
2.	II B	27	Kelas kontrol
Jumlah		55	

(sumber : staf tata usaha)

Rancangan Perlakuan yang dilakukan pada penelitian ini adalah *posstest only control design*, menurut (Sugiyono, 2021, h. 132) rancangan perlakuan dengan menggunakan *posstest only control design* dapat di gambarkan sebabgai berikut:

**Tabel 3. Rancangan Perlakuan**

R1	X	O1
R2		O2

Adapun tahap rancangan perlakuan penelitian sebagai berikut: dengan menggunakan permainan *role play* belanja, tanpa menggunakan permainan *role play* belanja, dan tahap pemberian posttest. Adapun Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini, antara lain: tes dan dokumentasi. Teknik Validasi Instrument terbagi menjadi uji validitas menggunakan *Pearson product moment*, uji reliabilitas menggunakan *Alpha Cronbach*, dan Tingkat kesukaran. Dari perhitungan uji validitas didapatkan hasil pada table berikut ini:

**Tabel 4. hasil perhitungan uji validitas**

No soal	Pearson		Keterangan
	Correlation <i>r</i> hitung	<i>r</i> tabel	
1	0.727	0.4821	valid
2	0.638	0.4821	Valid
3	0.605	0.4821	Valid
4	0.643	0.4821	Valid
5	0.496	0.4821	Valid
6	0.624	0.4821	Valid
7	0.314	0.4821	Tidak valid
8	0.588	0.4821	Valid
9	0.349	0.4821	Tidak valid
10	0.639	0.4821	Valid

(sumber diolah peneliti menggunakan spss)

Berdasarkan analisis uji validasi dengan menggunakan rumus *Pearson product moment* pada tabel diatas

dapat dilihat dari 10 soal yang telah diuji cobakan dan hanya 8 soal tersebut yang dinyatakan valid, maka 8 soal tersebut layak digunakan dalam penelitian.

**Tabel 5. Hasil Uji Reliabilitas**

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.780	10

(sumber diolah peneliti menggunakan SPSS)

Berdasarkan hasil uji reliabilitas menggunakan teknik *Alpha Cronbach* yaitu  $r_i = 0.780$ . artinya,  $r$  hitung = 0.780 lebih besar  $r$  tabel = 0.4821 sehingga instrument tersebut dinyatakan reliabel.

**Tabel 6. Hasil uji coba tingkat kesukaran**

No Soal	Tingkat kesukaran	Keterangan
1	0.762	Mudah
2	0.742	Mudah
3	0.858	Mudah
4	0.6	Sedang
5	0.706	Mudah
6	0.624	Sedang
8	0.258	Sukar
10	0.224	Sukar

(sumber diolah peneliti menggunakan SPSS)

Berdasarkan hasil uji coba yang telah dilakukan, dinyatakan dari 10 butir soal hanya 8 soal saja yang dinyatakan valid, diantara 8 butir soal tersebut hanya 5 butir soal yang di pakai saat penelitian. 5 butir soal yang di pakai ialah soal yang mewakili 2 indikator, soal nomor 1,2,3 mewakili indikator 3.5.1 dan soal 4,5 mewakili indikator 3.1.2. Untuk soal no 1 tetap

menjadi no 1, soal no 2 tetap menjadi no 2, soal no 3 tetap menjadi no 3, soal no 6 diubah menjadi no 4 dan soal no 8 diubah menjadi no 5

Teknik Analisis Data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu Uji normalitas Kolmogorov-Smirnov dengan bantuan SPSS, Uji homogenitas memakai metode levene's test berbantu SPSS, dan uji hipotesis menggunakan uji t-test.

### **C. Hasil Penelitian dan Pembahasan**

Penelitian ini dilakukan di SD Negeri 13 Tungkal Ilir, yang beralamat di Jl. Komplek Pendidikan, Desa Sidomulyo, Kecamatan Tungkal Ilir, Kabupaten Banyuasin, Provinsi Sumatera Selatan pada bulan april 2025. Adapun pelaksanaan dalam penelitian ini untuk mengetahui pengaruh permainan *role play* belanja terhadap hasil belajar siswa pada pembelajaran matematika.



### **Gambar 1. Proses Pembelajaran**

Dalam penelitian ini terdapat tiga variable yaitu permainan *role play* belanja (X), hasil belajar matematika (Y) dan materi pengenalan kesetaraan mata uang (Z). Data hasil belajar matematika dilihat dari perolehan jawaban siswa dalam mengisi soal tes yang terdiri dari 5 soal pertanyaan dan masing-masing jawaban yang benar mendapatkan skor 20. Soal tersebut digunakan untuk mengetahui hasil belajar matematika siswa materi pengenalan kesetaraan mata uang setelah diterapkannya permainan *role play* belanja pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Berikut adalah hasil penelitian dari kelas eksperimen dan kelas kontrol. Adapun hasil penelitian posttest kelas kontrol yang di sajikan pada table berikut ini :

**Tabel 7. Hasil nilai posttest kelas kontrol**

No	Nama	Keterangan	Nilai posttest
1	AKF	L	50
2	APN	L	70
3	AQ	P	60
4	AGT	P	65
5	AF	L	55
6	AM	L	75
7	AAA	L	75
8	AAM	P	65
9	AST	L	70
10	CA	P	60
11	DE	L	80
12	DR	L	60
13	EAS	L	60

14	FR	L	75
15	KA	P	75
16	LA	P	85
17	MAR	P	80
18	NR	P	60
19	RH	L	65
20	RAA	L	65
21	ROP	L	70
22	RAF	L	70
23	SM	P	90
24	S	L	85
25	TS	L	80
26	WV	P	55
27	ZSE	P	55

Untuk kelas eksperimen sebagai berikut:

**Tabel 8. hasil nilai posttest kelas eksperimen**

No	Nama	Keterangan	Nilai posttest
1	ASM	L	55
2	AAR	L	60
3	AFA	L	70
4	AA	P	85
5	ALP	P	65
6	AA	P	95
7	AAR	P	75
8	AZ	P	90
9	FNS	P	80
10	FYA	L	100
11	FAM	L	60
12	GDM	L	90
13	GPA	L	70
14	IZ	L	100
15	I	P	80
16	LF	L	75
17	MTP	P	65
18	MHB	L	95
19	MR	L	75
20	NO	P	70
21	NRW	P	85
22	RZ	L	95
23	RANH	L	85
24	RDS	L	90
25	RA	P	80
26	SS	L	95
27	YND	P	85

28	WS	L	100
----	----	---	-----

Uji normalitas adalah uji yang digunakan untuk mengetahui apakah data yang didapatkan ini berdistribusi normal atau tidak normal. Data pada normalitas diketahui berdistribusi normal jika p-value > 0.05, data dianggap berdistribusi normal (Ho diterima). Berikut telah dilakukan uji normalitas pada table dan dapat dilihat hasilnya

**Table 9. tabel uji Kolmogorov-smirnov dengan SPSS**

Tests of Normality			
Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>			
	Statistic	df	Sig.
KELAS_ESKPERIMEN	.114	27	.200*
KELAS_KONTROL	.129	27	.200*

(Sumber : diolah peneliti menggunakan SPSS)

Berdasarkan hasil dari data uji normalitas pada tabel diatas dipeloreh nilai signifikan untuk hasil posttest 0.200 dengan  $\alpha = 0.05$ , jika  $0.200 > 0.05$  maka data dapat dikatakan berdistribusi normal.

Uji homogenitas adalah uji yang digunakan untuk mengetahui apakah data dua atau lebih kelompok sampel data yang memiliki varians yang sama. Uji homogenitas ini peneliti memakai metode leven's test berbantu SPSS. Varians sampel dinyatakan homogen apabila nilai signifikan  $\geq 0,05$ . Hasil olah data

homogenitas ditampilkan pada table berikut ini:

**Tabel 10. tabel uji leven's test dengan SPSS**  
**Test of Homogeneity of Variance**

		Levene	df1	df2	Sig.
hasil	Based on Mean	1.596	1	53	.212
	Based on Median	1.564	1	53	.217
	Based on Median and with adjusted df	1.564	1	51.095	.217
	Based on trimmed mean	1.588	1	53	.213

(sumber : diolah peneliti menggunakan SPSS)

Berdasarkan table uji perhitungan uji homogenitas diatas, diperoleh nilai signifikan posttest pada kelas eksperimen dan kelas kontrol adalah 0.212 dengan  $\alpha = 0.05$ . Maka diperoleh nilai signifikan  $0.212 > 0.05$ , sesuai dengan syarat homogenitas yang berarti data tersebut bersifat homogenitas.

Uji-t dilakukan apabila kedua sampel memiliki sebaran distribusi normal dan homogen. Kriteria pengambilan keputusannya adalah jika  $\text{Sig. (2-tailed)} < 0,05$  maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Pengujian hipotesis yang dilakukan pada data posttest dapat dilihat pada table berikut ini:

**Tabel 11. Perbandingan kelas eksperimen dan kelas kontrol dengan SPSS**

Group Statistics	
------------------	--

	kelas	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
hasil belajar	eksperimen	28	80.8913	10.056	2.467
	kontrol	27	68.7010	10.524	2.025

(sumber: diolah peneliti menggunakan SPSS)

Tabel diatas menunjukkan deskriptif hasil posttest siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol menggunakan SPSS. Berdasarkan tabel diatas diperoleh rata- rata kelas eksperimen 80.89 dan rata-rata kelas kontrol 68.70. hal tersebut menunjukkan bahwa nilai rata-rata kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan nilai rata-rata kelas kontrol, untuk menguji nilai tersebut signifikan atau tidak dapat dilihat dari tabel berikut ini

**Tabel 12. uji t-test berbantu SPSS**

		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means				95% Confidence Interval of the Difference	
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Lower	Upper
hasil belajar matematika	Equal variances assumed	1.596	.212	3.80353	.000	12.189	3.205	5.761	18.617
	Equal variances not assumed			3.81851	40.000	12.189	3.192	5.782	18.597

(sumber : diolah peneliti menggunakan SPSS)

Berdasarkan tabel diatas memperjelas pengelola data yang telah dilakukan, diperoleh nilai  $\text{Sig. (2-tailed)} \text{ sebesar } 0,000 < 0,05$ . Maka berdasarkan kriteria pengambilan Keputusan, pengujian hipotesis dapat disimpulkan bahwa  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima dengan pernyataan “ada

pengaruh permainan *role play* belanja terhadap hasil belajar matematika materi pengenalan kesetaraan mata uang kelas II SD Negeri 13 Tungkal Ilir”.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh permainan *role play* belanja pada kesetaraan mata uang terhadap hasil belajar siswa kelas II SD Negeri 13 Tungkal Ilir. Dari tujuan tersebut, maka penelitian ini dilakukan dengan melibatkan dua kelas. Kedua kelas dilakukan dengan 2 perlakuan yang berbeda dalam permainan *role play* belanja pada proses belajar mengajar materi kesetaraan mata uang. Siswa pada kelas kontrol hanya diberikan media buku yang biasanya dipakai dan pendekatan konvensional, sedangkan pada kelas eksperimen diberikan permainan *role play* belanja dan menggunakan pendekatan CTL (*Contextual Teaching and Learning*).

Berdasarkan hasil dari nilai akhir (*posttest*) yang dilakukan peneliti pada dua kelas terlihat bahwa kelas yang pembelajaran menggunakan permainan *role play* belanja nilai *posttest* lebih besar dibandingkan dengan kelas yang pembelajaran hanya menggunakan media buku. Hal

tersebut karena dengan menggunakan permainan *role play* belanja peserta didik lebih memahami konsep jual beli secara langsung dan menyenangkan melalui pendekatan pembelajaran yang melibatkan siswa dalam simulasi situasi nyata (Ali, 2022). Pembelajaran dengan menggunakan permainan *role play* belanja siswa akan merasa seperti sedang mengalami kejadian nyata atau pengalaman nyata. Apa yang dipelajari siswa benar-benar dirasakan dan menyentuh hatinya, sehingga hasil belajar yang diharapkan bisa tercapai. Dalam hal ini, siswa dilatih untuk dapat mengembangkan kreativitas dalam belajar, supaya dengan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran diharapkan mampu memahami materi dengan lebih baik, jika materi sudah dipahami dengan baik, berarti permainan *role play* belanja ini dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Sedangkan pembelajaran yang dilakukan pada kelas kontrol ialah pembelajaran dengan menggunakan buku, jadi proses pembelajaran hanya terfokus pada buku dan penjelasan guru saja. Hal tersebut membuat guru sulit mengetahui

kemampuan siswa, karena minimnya interaksi dari siswa ke guru. Dan siswa tidak terlalu aktif bahkan bosan dalam proses pembelajaran berlangsung. Oleh karena itu, kemampuan berpikir komputasi siswa pada kelas kontrol lebih rendah di bandingkan dengan kelas eksperimen.

Berdasarkan uji-t diperoleh  $H_0$  dengan taraf signifikan 0.05 atau 5%, maka diperoleh nilai Sig. (2-tailed) sebesar  $0,000 < 0,05$ . Kesimpulan berdasarkan data tersebut diketahui bahwa  $H_a$  diterima artinya terdapat pengaruh permainan *role play* belanja terhadap hasil belajar matematika materi kesetaraan mata uang kelas II SD Negeri 13 Tungkal Ilir.

Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Lulus Saidah tahun 2023, penerapan *Role playing* pada materi nilai mata uang untuk meningkatkan hasil belajar matematika di kelas IV SDN Songgokerto 01 Batu. Pada siklus I siswa tuntas sebesar 66.7%, siklus II sebesar 100%, sehingga sudah mencapai ketuntasan sekurang-kurangnya 80% siswa aktif. Peningkatan skor hasil dan proses pembelajaran Matematika tentang

Mata Uang dengan metode *Role playing* dari 53,20 pada saat pra PTK meningkat menjadi 66,20 pada siklus 1 dan meningkat menjadi 85,80 pada siklus 2. Hasil tersebut berarti menunjukkan bahwa penerapan *Role playing* pada materi nilai mata uang dapat meningkatkan hasil belajar Matematika di kelas IV SDN Songgokerto 01 Batu.

Sejalan juga dengan penelitian yang dilakukan oleh Khoirunisa Wulandari tahun 2019, hasil peningkatan yang diperoleh pada tes pra tindakan Aj memperoleh nilai 47 meningkat menjadi 70 pasca tindakan siklus I dan meningkat lagi menjadi 89 pasca tindakan siklus II. Ft memperoleh nilai 39 meningkat menjadi 63 pasca tindakan siklus I dan meningkat lagi menjadi 85 pasca tindakan siklus II. Yang berarti Hasil penelitian menunjukkan bahwa bermain peran jual beli dapat meningkatkan kemampuan menggunakan uang bagi anak tunagrahita kategori ringan kelas VII di SLB Negeri 1 Sleman.

Berdasarkan hasil posttest sebanyak 8 dari 28 siswa (28%) masih belum mencapai nilai 75 keatas atau belum mencapai KKM meskipun telah

mengikuti kegiatan *role play* belanja. Setelah peneliti mengamati, diketahui bahwa siswa yang tidak mencapai KKM tersebut sebagian besar mengalami kesulitan dalam memahami materi pengenalan kesetaraan mata uang dan penggunaannya dalam melakukan kegiatan transaksi. Selama pelaksanaan penelitian permainan *role play* belanja, terdapat beberapa hambatan yang memengaruhi kegiatan pembelajaran.

Hambatan pertama adalah keterbatasan media pembelajaran. Kegiatan simulasi membutuhkan alat bantu seperti uang mainan, serta perlengkapan toko mini seperti label harga, dan barang-barang dagang, yang menghambat kelancaran simulasi dalam bermain peran, keterbatasan ini menyebabkan proses kegiatan permainan *role play* belanja tidak berjalan secara optimal. Hal ini berdampak pada keterlibatan siswa dalam kegiatan. Hal ini berdampak pada keaktifan siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Beberapa siswa tampak pasif atau bingung dengan perannya dikarenakan kurangnya media yang mendukung.

Hambatan kedua berkaitan

dengan pemahaman konsep, berdasarkan penelitian yang dilakukan. Beberapa siswa masih kesulitan memahami nilai pecahan uang dan menukar uang secara setara. Kesulitan ini disebabkan oleh keterbatasan pengalaman belanja siswa di kehidupan nyata, terutama dalam menggunakan uang dengan nominal yang cukup besar secara langsung untuk transaksi. Banyak siswa yang belum terbiasa menghitung uang berdasarkan nilai dan harga barang yang diambil. karena keterbatasan pengalaman belanja di kehidupan nyata.

Tantangan yang muncul dalam pelaksanaan metode permainan *role play* belanja adalah menjaga fokus dan konsentrasi siswa selama kegiatan berlangsung. Metode *role play* memang dirancang untuk menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan melibatkan siswa secara aktif melalui peran-peran tertentu, seperti menjadi pembeli, atau penjaga toko. Namun, justru karena sifatnya yang menyenangkan, sebagian siswa terlalu larut dalam suasana permainan.

Meskipun sebagian besar siswa menunjukkan antusiasme yang tinggi

dalam mengikuti permainan, terdapat sejumlah siswa yang memperlakukan kegiatan tersebut semata-mata sebagai hiburan. Mereka tampak lebih tertarik menjalani peran favorit seperti kasir atau penjaga toko. Hal ini tercermin dari hasil observasi setelah pertemuan pertama, di mana beberapa siswa tampak lebih sibuk dalam peran mereka, dibandingkan menyelesaikan tugas menghitung uang dan melakukan transaksi secara benar. Contohnya, ada siswa yang terlalu asyik berbicara atau bermain peran sebagai penjual, tanpa memperhatikan perhitungan uang kembalian atau nilai total belanja pembeli.

Menjaga fokus dan konsentrasi siswa selama kegiatan berlangsung, menjadi tantangan tersendiri bagi peneliti untuk memastikan bahwa kegiatan tetap berada dalam pembelajaran yang bermakna. Peneliti secara aktif mengarahkan dan mengingatkan siswa mengenai tujuan kegiatan permainan *role play* belanja, serta memberikan penekanan bahwa permainan ini adalah bagian dari proses belajar, bukan hanya hiburan semata. Upaya menjaga fokus siswa membutuhkan strategi yang tepat,

seperti pembagian peran yang seimbang, pemberian instruksi yang jelas. Dengan demikian, siswa tidak hanya menikmati permainan, tetapi juga memahami bahwa setiap aktivitas memiliki tujuan pembelajaran yang penting untuk perkembangan pemahaman mereka.

Jadi dapat disimpulkan berdasarkan penjelasan dan data di atas telah menjawab rumusan masalah yang telah dirumuskan sebelumnya yaitu ada pengaruh yang signifikan permainan *role play* belanja pada materi pengenalan kesetaraan mata uang terhadap hasil belajar matematika siswa kelas II di SD Negeri 13 Tungkal Ilir. Namun, masih terdapat hambatan dan tantangan yang perlu diatasi agar pelaksanaan pembelajaran berjalan optimal. Hambatan yang dihadapi meliputi keterbatasan media pembelajaran yang memengaruhi keterlibatan siswa secara merata, serta kesulitan dalam memahami konsep nilai uang akibat kurangnya pengalaman transaksi di kehidupan nyata. Selain itu, tantangan yang muncul selama kegiatan adalah menjaga fokus dan konsentrasi siswa agar tetap terarah pada tujuan pembelajaran. Beberapa siswa

cenderung menganggap kegiatan *role play* sebagai hiburan semata, sehingga perhatian mereka terhadap proses perhitungan uang menjadi berkurang

#### **D. Kesimpulan**

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, dilihat dari uji hipotesis dengan menggunakan uji-t ditemukan bahwa nilai signifikan  $(0,000) < (0,05)$ , yang berarti  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Hal ini juga dapat dibuktikan dengan jumlah rata-rata hasil belajar pada kelas eksperimen mencapai 80.89 sementara pada kelas kontrol hanya 68.70. Dari peningkatan rata-rata hasil belajar dua kelompok baik kontrol maupun eksperimen, sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh terhadap hasil belajar matematika materi pengenalan kesetaraan mata uang yang signifikan dengan menggunakan permainan *role play* belajar.

#### **DAFTAR PUSTAKA**

Agustianti, Rifka. (2022). Metode Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif. Makassar: CV. Tohar Media

Ali, rianto M. (2022). Pengaruh Metode Role Playing Terhadap Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran Matematika Siswa Kelas Iv Sd Inpres 26 Kabupaten Sorong. SAINTIFIK@: Jurnal Pendidikan MIPA, 7(1), 6–10. <https://doi.org/10.33387/saintifik.v7i1.4994>

Aviari, B. A., Rohyana, H., Guru, P., Ibtidaiyah, M., Tarbiyah, F., & Keguruan, D. (n.d.). Implementasi Pembelajaran Role Playing Pada Pelajaran IPS Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV SD Zubaidi\*\*\*. *Jurnal Elementaria Edukasia*, 7(1), 2289–2302. <https://doi.org/10.31949/jee.v7i1.8665>

Baihaqi, I., & Baihaqi, I. (2019). Pembelajaran Drama dengan Metode Role Playing Berbasis Project Learning bagi Mahasiswa PBSI Universitas Tidar. *CaLLs (Journal of Culture, Arts, Literature, and Linguistics)*, 5(2), 83–94. <http://ejournals.unmul.ac.id/index.php/CALLS/article/view/271>

Ekasari, R., Muhammad, J. P., & Sunedi. (2025). Analisis Nilai-Nilai Pendidikan Karakter Dalam Lagu Anak Sebagai Bahan Ajar Di Kelas 1 Sekolah Dasar. *Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri*, 9(4), 1383- 1394.

Fitry, T., Maizora, S., & Rusdi. (2019). Efektivitas Model Pembelajaran Role Playing Ditinjau dari Hasil Belajar Matematika Siswa SMP Negeri 21 Kota Bengkulu. *Jurnal*

- Penelitian Pembelajaran Matematika Sekolah (JP2MS), 3(1), 6–12. <https://doi.org/10.33369/jp2ms.3.1.6-12>
- Jaspar Jas, Said Suhil Achmad, R. R. A. (2020). Pengembangan Model Pembelajaran Role Playing dalam Meningkatkan Perilaku Belajar Mahasiswa Mata Kuliah Patologi Sosial. *Journal of Nonformal Education and Community Empowerment*, 4(2), 148–159. <https://doi.org/10.15294/JNECE.V4I2.43318>
- Khsanah, S. A., Damayani, A. T., & Rofian, R. (2019). Keefektifan Model Pembelajaran Role Playing Berbantu Media Multiply Cards terhadap Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 3(4), 529. <https://doi.org/10.23887/jisd.v3i4.22308>
- Leuwol, F. S. dkk. (2023). *Top 10 Model Pembelajaran Abad 21*. Indramayu: CV. Adanu Abimata
- Marlina, Y. (2021). Peningkatan hasil belajar ips melalui model Guided Discovery dalam materi kerja sama pada siswa kelas V SD Negeri 133 Halmamera Selatan. *Pendidikan Dasar*, 59
- Mayaratih, E, G., Leton, I, S., & Uskono, V, I. (2019). Pengaruh Disposisi Matematis Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa. *Asimtot: Jurnal Kependidikan Matematika*. 1(1), 41
- 49
- Putri, A. Y. M. M., Djunaidi., Firdaus, M. (2023). Pengaruh Pemberian Reward Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas V Di SD Negeri 160 Palembang. *INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research*, 3(3), 123-132. <https://j-innovative.org/index.php/Innovative>
- Putri, S. E., Nora, S., & Ali, F. (2023). Analisis Kesulitan Siswa dalam Pembelajaran Matematika pada Materi Pecahan di Kelas III SDN 195 Palembang. *Journal on Education*, 5(4), 12937-12947.
- Safitri, M., Rina., & Hetilaniar. (2024). PENINGKATAN MOTIVASI BELAJAR SISWA KELAS VIII SMP NEGERI 7 PALEMBANG MENGGUNAKAN MODEL PROJECT BASED LEARNING DENGAN PENDEKATAN CRT (CULTURALLY RESPONSIVE TEACHING). *Jurnal Sains Student Research*, 2(3), 201-209. DOI: <https://doi.org/10.61722/jssr.v2i3.1334>
- Said. (2019). Penerapan Model Pembelajaran Role Playing Untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Dan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Pada Siswa Kelas VI SD 2 Padurenan. *INOPENDAS: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 2(1), 9. <https://doi.org/10.24176/JINO.V2I1.343>
- Saidah, L. (2023). Penerapan Role Playing Mata Uang Untuk Meningkatkan Hasil Belajar

- Matematika Siswa Kelas Iv Sdn Songgokerto 01 Batu. *Jurnal Pendidikan Taman Widya Humaniora (JPTWH)*, 1236-1259
- Kepercayaan Diri Siswa pada Pembelajaran Matematika SMP. *Jurnal Studi Guru Dan Pembelajaran*, 3(1), 97–102.
- Sani, R. A. (2019). Strategi Belajar Mengajar. PT RajaGrafindo Persada.
- Sugiyono. (2021). Metode Penelitian Pendidikan. Alfabeta
- Swarjana, I.K. (2022). *Populasi-Sampel Teknik Sampling & Bias dalam Penelitian*. Yogyakarta: Penerbit Andi.
- Tasyah, N., & Abadi, A. P. (2019). Faktor Penyebab Rendahnya Hasil Belajar. *Prosiding Seminar Nasional Matematika dan Pendidikan Matematika*, 660
- Utami, R.A. (2020). Pengaruh Model Role Playing Terhadap Kemampuan Komunikasi Matematis Siswa Pada Materi Limit. *Variabel is licensed under*, 20-24.
- Utari, R, D., Wardana, S, Y, M., & Damayani, T, A. (2019). Analisis Kesulitan Belajar Matematika dalam Menyelesaikan Soal Cerita. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*. 3 (4), 534 –540
- Waneva, A. D., & Darmansyah, D. (2020). Pengembangan Media Audio Visual Dalam Pembelajaran Kosakata Bahasa Inggris Pada Siswa Kelas Vii Smp. *Inovtech*, 2(01).
- Yulianto, A., Nopitasari, D., Qolbi, I. P., & Aprilia, R. (2020). Pengaruh Model Role Playing terhadap