



## Permainan Tradisional Pasaran dalam Meningkatkan Kemampuan Numerik Peserta didik

Mohammad Syafruddin Kuryanto\*<sup>1</sup>, Aulia Cindy Andriyani<sup>2</sup>, Himmatul Ulya<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup>Universitas Muria Kudus, Indonesia

E-mail: [syafruddin.kuryanto@umk.ac.id](mailto:syafruddin.kuryanto@umk.ac.id)

Article Info	Abstract
<b>Article History</b> Received: 2023-05-22 Revised: 2023-06-15 Published: 2023-07-01	The factor that can affect the learning of mathematics is a numerical ability which is part of the counting operation and is very much needed in solving mathematics learning problems. By using the roleplay model in the form of traditional market games in addition to increasing students' interest in learning, traditional market games can make it easier for students to learn numerical skills using the problems contained in the game. In this study, researchers used an experimental method with a one-group pretest-posttest design. This research was conducted from January 2022 to July 2022 at SD Negeri Gemiring Kidul 01 Jepara. The sample in this study were all fifth-grade students at SDN Gemiring Kidul 01 Jepara, totaling 30 students. The sampling technique used was the saturated sampling technique. Based on the research results, students experienced an average increase of 30.33 with an N-Gain result of 0.6450 with moderate criteria obtained. It can be concluded that the application of the roleplaying model using market games affects increasing students' numerical abilities.
<b>Keywords:</b> <i>School Literacy Movement;</i> <i>Traditional Market Games.</i>	

Artikel Info	Abstrak
<b>Sejarah Artikel</b> Diterima: 2023-05-22 Direvisi: 2023-06-15 Dipublikasi: 2023-07-01	Faktor yang dapat mempengaruhi pembelajaran matematika yaitu kemampuan numerik yang dimana hal tersebut merupakan bagian dari operasi menghitung dan sangat dibutuhkan dalam menyelesaikan masalah pembelajaran matematika. Dengan menggunakan model roleplay berupa permainan tradisional pasaran selain meningkatkan minat belajar peserta didik, permainan tradisional pasaran dapat memudahkan peserta didik untuk belajar kemampuan numerik menggunakan problem yang terdapat dalam permainan tersebut. Dalam penelitian ini Peneliti menggunakan metode eksperimen dengan desain one group pretest-posttest. Penelitian ini dilaksanakan pada bulan Januari 2022 hingga bulan Juli 2022 di SD Negeri Gemiring Kidul 01 Jepara. Sampel pada penelitian ini yaitu seluruh peserta didik kelas V SDN Gemiring Kidul 01 Jepara yang berjumlah 30 peserta didik dengan teknik pengambilan sampel yang digunakan yaitu menggunakan teknik sampling jenuh. Berdasarkan hasil penelitian peserta didik mengalami peningkatan rata-rata sebesar 30,33 dengan hasil N-Gain 0,6450 dengan kriteria sedang yang diperoleh dapat disimpulkan bahwa penerapan model roleplaying dengan menggunakan permainan pasaran memberikan pengaruh terhadap peningkatan kemampuan numerik peserta didik.
<b>Kata kunci:</b> <i>Gerakan Literasi Sekolah;</i> <i>Permainan Tradisional Pasaran.</i>	

### I. PENDAHULUAN

Bangsa yang maju adalah bangsa yang memiliki sumber daya manusia yang berkualitas, sehingga mutu pendidikan meningkat secara signifikan diperlukan untuk membentuk sumber daya manusia yang berkualitas (Julaeha, 2019). Kurikulum Indonesia beberapa kali direformasi hingga kurikulum akhirnya diluncurkan pada tahun 2013. Kurikulum 2013 menunjukkan bahwa tujuannya adalah agar hasil pelatihan menjadi sesuatu yang berguna bagi diri sendiri maupun masyarakat luas dan masyarakat. bangsa dan juga negara. Secara khusus, tujuan pendidikan dalam kurikulum 2013 adalah memberikan peran kepada peserta didik sebagai pusat peserta didik dalam proses pembelajaran. Student Center learning adalah pembelajaran yang berpusat pada peserta didik (Hariyanto et

al., 2017; Ramadhani, 2017). Tujuan tersebut dapat dicapai melalui pembelajaran dalam pembelajaran yang dilaksanakan secara interaktif, inovatif, inspiratif, menyenangkan dan memotivasi sehingga peserta didik berpartisipasi aktif dalam pembelajaran. Selain tujuan kurikulum, (2013) peserta didik juga diharapkan memiliki potensi akademik untuk berkontribusi pada keberhasilan peserta didik dalam melanjutkan pendidikannya (Nurdin & Adriantoni, 2016).

Potensi akademik terdiri dari 4 komponen, salah satunya adalah kemampuan numerik. Keterampilan numerik merupakan bagian dari operasi hitung ketika mempelajari matematika dan sangat diperlukan untuk memecahkan masalah matematika dan sebagai salah satu faktor internal yang dapat mempengaruhi pembelajaran matematika. (Irawan, 2014)

menjelaskan bahwa kecerdasan numerik merupakan kecerdasan dalam menggunakan angka-angka dan penalaran (logika). (Indrawati, 2013) menjelaskan kecerdasan numerik meliputi di bidang sains, mengklasifikasikan dan mengkategorikan informasi, berpikir dengan konsep abstrak untuk menemukan hubungan antara suatu hal dengan hal lainnya, dan memecahkan masalah secara logis terutama dalam bidang matematika (memanipulasi angka). Kompetensi numerik dipahami sebagai bakat alami seseorang di bidang matematika, yang ditandai dengan keterampilan aritmatika khusus, kemampuan bernalar dengan angka, menggunakan hubungan angka dan menggambarkan fakta yang berkaitan dengan angka secara logis.

Keterampilan numerik peserta didik sangat perlu diperhatikan karena keterampilan numerik membantu peserta didik memahami atau menguasai materi, menganalisis dan menerapkan konsep matematika dalam kehidupan sehari-hari. Semakin tinggi kemampuan numerik peserta didik, maka semakin besar pengaruhnya terhadap pemecahan masalah matematika yang dihadapi peserta didik. Keterampilan numerik sangat erat hubungannya dengan matematika. Secara umum, matematika merupakan disiplin ilmu yang mempelajari pola dan struktur serta perubahan dan keadaan, dan matematika secara khusus dapat dikatakan sebagai ilmu yang mempelajari bilangan dan bilangan. (Hariwijaya, 2009).

Berdasarkan hasil observasi aktivitas belajar peserta didik SDN Gemiring Kidul 01 Kecamatan Nalumsari Kabupaten Jepara menunjukkan bahwa peserta didik memahami materi sub operasional yang diberikan guru, namun dalam pemberian tugas peserta didik pengalaman Ada masalah dengan pengolahan dan diamati juga ada peserta didik yang tidak mampu melakukan operasi perkalian dan pembagian. Hasil observasi menunjukkan bahwa hasil ulangan matematika harian kelas V di SDN 01 Gemiring Kidul Nalumsar terdapat 15 peserta didik yang tidak tuntas antara lain ANS, BS, BZH, INN, MAA, MAR, MKA, MFK, MFH, MR, NMO, NAZ, RIM, SF, TSH, dan WNK, yang mendapat hasil belajar antara 30 dan 65 pada tes matematika harian. Hal ini memungkinkan para peneliti untuk menganalisis dan juga meningkatkan keterampilan numerik peserta didik.

Alternatif model pembelajaran untuk dapat meningkatkan kemampuan berhitung peserta didik adalah metode pembelajaran bermain peran dengan permainan tradisional pasaran.

permainan role play adalah salah satu permainan gerakan dengan aturan, tujuan, dan sekaligus unsur keberuntungan. Menurut (Shoimin, 2016) bahwa model bermain peran adalah pembelajaran yang memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk menempatkan dirinya dalam peran dan situasi yang menimbulkan kesadaran akan nilai dan keyakinan dirinya sendiri dan orang lain. Penelitian (Ulya & Istiandaru, 2016) mengungkapkan Melalui permainan tradisional pasaran, peserta didik akan memahami konsep aritmatika dalam aritmatika sosial dan belajar tentang jual beli, untung rugi dan lainnya seperti yang terjadi di dunia bisnis. Pentingnya penelitian ini terletak pada penggunaan permainan tradisional pasaran dan role-playing games, yang dapat meningkatkan kemampuan numerik peserta didik dan hasil belajar peserta didik.

Meningkatkan minat peserta didik dan memberikan pembelajaran langsung melalui role model atau metode role playing diharapkan dapat meningkatkan motivasi peserta didik terhadap keterampilan numerik. Penerapan metode bermain peran dengan permainan tradisional pasaran mengajak peserta didik untuk belajar tentang jual beli, misalnya di pasar atau tempat umum lainnya dimana peserta didik terbagi menjadi penjual dan pembeli. Dalam peran ini, peserta didik diharapkan lebih mudah memahami hal-hal numerik. Keterampilan karena peserta didik akan berinteraksi secara langsung. Perpaduan antara model roleplaying dengan permainan tradisional pasaran diharapkan dapat menarik minat peserta didik dalam pembelajaran. Dikaitkan dengan kemampuan numerik peserta didik, model roleplaying bisa dimainkan dengan permainan tradisional pasaran ada kegiatan jual beli di mana peserta didik berperan sebagai penjual dan pembeli dalam operasi hitung yang diajarkan. Model pembelajaran roleplaying merupakan model pembelajaran yang menarik yang kemungkinan dalam merangsang peserta didik untuk lebih antusias dalam mengikuti kegiatan pembelajaran, khususnya pelajaran Matematika yaitu kemampuan untuk menampilkan aritmatika dengan cepat atau kemampuan dan kepekaan untuk mengamati pola-pola garis dan numerik serta kemampuan berpikir rasional dan logis.

Tujuan penerapan model pembelajaran role playing adalah untuk mendorong peserta didik agar lebih aktif berinteraksi dengan teman atau guru melalui role playing (Nurhasanah et al., 2016). Pada permainan dimana guru meng-

integrasikan unsur pembelajaran penjumlahan, pengurangan dan pembagian agar peserta didik tidak bosan saat belajar melalui permainan ini untuk meningkatkan kemampuan numerik peserta didik. Berdasarkan permasalahan objektif penelitian ini yaitu pengaruh model bermain peran menggunakan permainan tradisional pasaran terhadap kemampuan numerik peserta didik SD Negeri Gemiring Kidul 01 Kecamatan Nalumsari Kabupaten Jepara.

## II. METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen kuantitatif dengan desain group pretest-posttest design. Model ini juga merupakan pengembangan lebih lanjut dari uji pendahuluan. Penelitian ini dilakukan di Kelas V SDN 01 Gemiring Kidul Kecamatan Nalumsari Kabupaten Jepara. Periode penelitian ini adalah Januari 2022 sampai dengan Juli 2022. Sampel dalam penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas V SDN Gemiring Kidul 01 Jepara yang berjumlah 30 orang. Metode pengambilan sampel yang digunakan adalah metode sampling jenuh.

Metode pengumpulan data adalah tes kemampuan matematika-numerik. Analisis kuantitatif yang meliputi uji validitas, uji reliabilitas, uji normalitas, uji homogenitas, uji hipotesis sampel berpasangan, dan uji N-score digunakan sebagai metode analisis data.

## III. HASIL DAN PEMBAHASAN

Data hasil penelitian berasal dari peserta didik SD Negeri Gemiring Kidul 01 Jepara tahun ajaran 2021/2022 sebanyak 30 peserta didik. Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen kuantitatif dengan desain single-group pretest-posttest design yang bertujuan untuk mengetahui pengaruh model role-playing menggunakan traditional marketing games terhadap kemampuan numerik peserta didik. Penelitian ini dilakukan di SDN Gemiring Kidul 01 Jepara dengan menggunakan model bermain peran yang dipadukan dengan permainan tradisional pasaran. Ketika menggunakan model bermain peran, tujuannya adalah menerapkan model bermain peran dengan permainan tradisional pasaran yang mengajak peserta didik untuk belajar tentang jual beli, seperti pasar atau tempat umum lainnya dimana peserta didik dibagi menjadi penjual dan pembeli, dan peran dimainkan oleh peserta didik diharapkan mereka lebih mudah memahami keterampilan berhitung ketika peserta didik berinteraksi secara langsung.

**Tabel 1.** Hasil Pre-test dan Post-test Peserta Didik SD Negeri Gemiring Kidul 1 Jepara

	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error	95% Confidence Interval for Mean	
					Lower Bound	Upper Bound
PreTest	30	52.50	11.045	2.016	48.38	56.62
PostTest	30	82.83	10.313	1.883	78.98	86.68
Total	60	67.67	18.605	2.402	62.86	72.47

Data tersebut menunjukkan bahwa nilai pretest dan posttest berbeda terpaut selisih 30,33 poin. Subyek sebanyak 30 peserta didik dengan diberlakukan perlakuan metode role-playing terlihat rata-rata nilai pretest 52.50 dan nilai rata-rata posttest yaitu 82.83 sehingga menunjukkan bahwa model roleplaying menggunakan permainan tradisional pasaran dapat meningkatkan kemampuan numerik peserta didik sebesar 30.33 point. Hal tersebut senada dengan penelitian (Anwar et al., 2018; Dewi, 2017) bahwa model pembelajaran roleplaying memiliki pengaruh terhadap keaktifan dan keikutsertaan peserta didik dalam pembelajaran dan hasil belajar peserta didik menjadi lebih tinggi daripada model pembelajaran ceramah. Sehingga kemampuan numerik peserta didik dapat meningkat secara signifikan.

Data hasil tes N-Gain pre dan post test kemampuan numerik peserta didik digunakan untuk mengetahui pertumbuhan kemampuan numerik peserta didik di SDN Gemiring Kidul 1 Jepara. Hasil analisis data menunjukkan hasil belajar rata-rata N-Gain sebesar 0,6450 pada hasil pretest dan posttest, hasil belajar tersebut menunjukkan N-Gain pada penelitian ini berkriteria sedang ( $0,3 \leq N\text{-Gain} < 0,7$ ). Berikut data analisis disajikan dalam tabel 1 sebagai berikut:

**Tabel 2.** Hasil Analisis Skor N-Gain

Kelas	Statistic	Std. Error
95% Confidence Interval for Mean	.5684	
5% Trimmed Mean	.6475	
Median	.6364	
Variance	.042	
Std. Deviation	.20492	
Minimum	.20	
Maximum	1.00	
Range	.80	
Interquartile Range	.33	
Skewness	-.094	.427
Kurtosis	-.733	.833

Hal tersebut menunjukkan bahwa tingkat efektivitas Model Roleplaying dengan menggunakan Permainan Tradisional Pasaran terhadap Kemampuan Numerik yaitu pada tingkat kriteria sedang dan menunjukkan penafsiran Model Roleplaying menggunakan Permainan Tradisional pasaran dalam meningkatkan kemampuan numerik peserta didik dapat dikategorikan cukup efektif. Sebanyak 30 subyek peserta didik kelas yang diberikan perlakuan dengan menggunakan model roleplaying terlihat hasil belajar peserta didik sebelum diberi perlakuan terdapat peserta didik yang belum tuntas sebanyak 27 dan peserta didik yang tuntas sebanyak 3. Serta, hasil belajar peserta didik setelah diberikan perlakuan dengan pembelajaran menggunakan model roleplaying, ketuntasan yang diperoleh peserta didik bahwa terjadi peningkatan peserta didik yang tuntas sebanyak 29 peserta didik dan peserta didik yang tidak tuntas sebanyak 1 peserta didik. Secara statistik ada peningkatan dan pengaruh yang signifikan antara hasil belajar peserta didik sebelum diberikan perlakuan dengan sesudah diberikan perlakuan, yaitu sebesar 26 peserta didik mengalami peningkatan.

**Tabel 3.** Hasil Analisis Kemampuan Numerik

	Ketuntasan		Persentase	
	Pre	Post	Pre	Post
Tuntas	3	29	10%	90%
Tidak Tuntas	27	1	90%	10%
Jumlah	30	30	100%	100%

Dalam hasil penelitian, kelas mengalami pertumbuhan yang signifikan. Hasil belajar peserta didik SDN Gemiring Kidul 01 ditemukan adanya pengaruh setelah mengkombinasikan pembelajaran model role playing dengan permainan tradisional pasaran. Kemampuan numerik peserta didik dapat berkembang dan mudah dipahami dengan peserta didik mengalami pengalaman secara langsung dalam menghitung di kehidupan nyata, hal ini didukung oleh (Anjarwani, 2016; Ulya & Istiandaru, 2016) dengan model roleplaying menggunakan permainan tradisional pasaran yang mengajak peserta didik untuk berperan sebagai penjual dan pembeli yang meningkatkan interaksi peserta didik dan daya berpikir peserta didik dalam berhitung.

Penggunaan model pembelajaran roleplaying menggunakan permainan tradisional pasaran memberikan dampak, hal ini didukung oleh pernyataan (Anwar et al., 2018; Dewi, 2017) bahwa model pembelajaran roleplaying digunakan untuk menjelaskan sikap, konsep, rencana,

menguji penyelesaian masalah, serta membantu murid menyiapkan situasi nyata, dan memahami situasi sosial secara lebih mendalam. Roleplaying sangat potensial digunakan mengapresiasi perasaan, mengembangkan pemahaman seseorang terhadap perasaan dan perspektif orang lain, serta mendemonstrasikan kreatifitas dan imajinasi dengan memerankan tokoh hidup.

Model roleplaying merupakan model yang penerapan pengajaran berdasarkan pengalaman. Melalui model ini dapat dikembangkan keterampilan mengamati, menarik kesimpulan, menerapkan dan mengkomunikasikannya (Djumati, 2019; Fardhani, 2019). Model ini bermanfaat untuk mempelajari masalah-masalah sosial dan juga memupuk komunikasi antar insani dikalangan peserta didik di kelas (Anggraini & Putri, 2019). Dalam roleplaying peserta didik dikondisikan pada situasi tertentu di luar kelas, meskipun saat itu pembelajaran terjadi di dalam kelas. Selain itu, roleplaying merupakan suatu cara penguasaan bahan pelajaran melalui pengembangan dan penghayatan peserta didik.

#### IV. SIMPULAN DAN SARAN

##### A. Simpulan

Berdasarkan dari hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa dengan menggunakan model roleplay berbantuan permainan tradisional pasaran dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik dan juga kemampuan numerik peserta didik dengan selisih rata-rata sebesar 30,33 dibandingkan menggunakan model pembelajaran konvensional, serta cukup efektif digunakan dalam pembelajaran matematika, hal ini didukung dengan hasil Uji N-Gain diperoleh sebesar 0,6450 dengan kriteria sedang.

##### B. Saran

Berdasarkan simpulan diharapkan guru dapat menerapkan model pembelajaran roleplaying dengan menggunakan permainan tradisional pasaran untuk meningkatkan kemampuan numerik peserta didik.

#### DAFTAR RUJUKAN

- Anggraini, W., & Putri, A. D. (2019). Penerapan metode bermain peran (role playing) dalam mengembangkan kognitif anak usia 5-6 tahun. *JECED: Journal of Early Childhood ...* <http://jurnalftk.uinsby.ac.id/index.php/ICE/D/article/view/466>
- Anjarwani, R. (2016). MEMBANGUN JIWA KEWIRAUSAHAAN PADA ANAK USIA

- DINIDENGAN PERMAINAN TRADISIONAL PASARAN. *Seminar Nasional Pgsd 2016*. <https://prosiding.upgris.ac.id/index.php/pgsd1/2016/paper/view/1050>
- Anwar, H., Syahribulan, & Basri, M. (2018). Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Role Playing Terhadap Hasil Belajar Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) Pada Murid Kelas V. *Jurnal Kajian Pendidikan Dasar*, 3(2), 486-495.
- Dewi, A. S. (2017). PENGARUH PENGGUNAAN METODE ROLE PLAYING TERHADAP HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK SUBTEMA HEBATNYA CITA-CITAKU KELAS IV SEKOLAH DASAR. In *Jurnal Persada: Kajian Ilmu Pendidikan Dasar* (Vol. 1, Issue 1).
- Djumati, F. (2019). Peningkatan Hasil Belajar Pendidikan Kewarganegaraan Melalui Metode Role Playing (Penelitian Tindakan Pada Peserta didik Kelas V SD Islamiyah 6 Kota Ternate). *EDUKASI*. <http://ejournal.unkhair.ac.id/index.php/edu/article/view/1079>
- Fardhani, M. A. (2019). *Peningkatan Motivasi Belajar Anak Menggunakan Metode Role Playing Berbantuan Media Wayang Angrek Pada Peserta didik Kelas 3 Sd 3 Padurenan, Gebog, Kudus*. eprints.umk.ac.id. <https://eprints.umk.ac.id/10388/2/turnitin%20Prosiding.pdf>
- Hariyanto, B., Kusbianto, D., & Nova, B. P. (2017). Pengembangan Sistem Informasi Proses Belajar Mengajar Online Dengan Menggunakan Metode Pembelajaran Student Centered Learning (Scl). *Jurnal Informatika Polinema*. <http://jip.polinema.ac.id/ojs3/index.php/jip/article/view/139>
- Hariwijaya. (2009). *Meningkatkan Kecerdasan Matematika*.
- Indrawati, F. (2013). *Pengaruh Kemampuan Numerik dan Cara Belajar Terhadap Hasil Belajar Matematika*. 3(3).
- Irawan, A. (2014). *Pengaruh Kemampuan Numerik dan Penguasaan Konsep Matematika Terhadap Berfikir Kritis Matematika*. 4(1).
- Julaeha, S. (2019). Problematika Kurikulum dan Pembelajaran Pendidikan Karakter. *Jurnal Penelitian Pendidikan Islam*, 7(2), 157. <https://doi.org/10.36667/jppi.v7i2.367>
- Nurdin, S., & Adriantoni. (2016). *Kurikulum dan Pembelajaran*.
- Nurhasanah, I. A., Sujana, A., Sudin, A., Studi, P., Upi, P., Sumedang, K., Mayor, J., & 211 Sumedang, A. N. (2016). *PENERAPAN METODE ROLE PLAYING UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK PADA MATERI HUBUNGAN MAHLUK HIDUP DENGAN LINGKUNGANNYA* (Vol. 1, Issue 1).
- Ramadhani, H. S. (2017). EFEKTIVITAS METODE PEMBELAJARAN SCL (STUDENT CENTERED LEARNING) DAN TCL (TEACHER CENTERED LEARNING) PADA MOTIVASI INSTRINSIK & EKSTRINSIK MAHAPESERTA DIDIK PSIKOLOGI UNTAG SURABAYA ANGKATAN TAHUN 2014 - 2015. *Jurnal Psikologi Indonesia*, 6(2).
- Shoimin, A. (2016). *68 Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum*.
- Ulya, H., & Istiandaru, A. (2016). Permainan Pasaran dalam Pembelajaran Matematika Materi Aritmatika Sosial untuk Menumbuhkan Karakter Keriuwahaan. *Seminar Nasional Pendidikan Matematika Ahmad Dahlan 2016*, 88-93.