JPPD: Jurnal Penelitian Pendidikan Dasar
ISSN Online : 3165-0112
Volume 03 Nomor 3, September 2026

Strategi Bermain Peran (Role Playing) Jual-Beli untuk Meningkatkan Kemampuan Berhitung Pecahan Uang pada Siswa Kelas III SD

Ni Kadek Adellya Padmitha[1], I Made Sujana Adnyana[2]
[1,2]STKIP Agama Hindu Amlapura
[1]adellyamithapadmitha@gmail.com, [2]sujanaadcorpio@gmail.com

ABSTRACT

This study aims to improve the numeracy skills of third-grade elementary school students in calculating fractional money through the shop-and-buy role-playing strategy. Mathematics learning in elementary schools often faces challenges due to abstract conceptual delivery, which causes students to experience difficulties, particularly in calculating change. This research uses a Classroom Action Research (CAR) method conducted in two cycles. The subjects of this study were third-grade students at an elementary school. Data collection techniques included observation, mathematical learning outcomes tests, and documentation. The results showed that the application of the role-playing strategy could significantly improve students' mathematical counting skills. Students became more active, enthusiastic, and quickly understood the concept of addition and subtraction of money values through direct transactions using play money. Therefore, the shop-and-buy role-playing strategy is proven to be an effective and fun alternative to improve mathematics learning outcomes in elementary schools.

Keywords: *Counting Skills, Fractional Money, Role Playing Strategy*

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan berhitung pecahan uang pada siswa kelas III sekolah dasar melalui strategi bermain peran (role playing) jual-beli. Pembelajaran matematika di SD sering kali menghadapi tantangan karena penyampaian konsep yang terlalu abstrak, sehingga siswa kesulitan khususnya dalam menghitung uang kembalian. Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam dua siklus. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas III di salah satu sekolah dasar. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi, tes hasil belajar matematika, dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan strategi bermain peran dapat meningkatkan kemampuan berhitung matematika siswa secara signifikan. Siswa menjadi lebih aktif, antusias, dan cepat memahami konsep penjumlahan serta pengurangan nilai uang melalui simulasi transaksi langsung menggunakan uang mainan. Oleh karena itu, strategi bermain peran jual-beli terbukti menjadi alternatif yang efektif dan menyenangkan untuk meningkatkan hasil belajar matematika di sekolah dasar.

Kata Kunci: Kemampuan Berhitung, Pecahan Uang, Strategi Bermain Peran

A. Pendahuluan

Pembelajaran matematika di jenjang sekolah dasar memiliki peran yang sangat krusial dalam membangun fondasi berpikir logis dan kemampuan memecahkan masalah bagi siswa. Namun, pada kenyataannya, matematika sering kali dianggap sebagai salah satu mata pelajaran yang paling menakutkan dan sulit dipahami oleh siswa. Fenomena ini terjadi karena karakteristik matematika yang bersifat abstrak, sementara perkembangan kognitif siswa usia sekolah dasar khususnya di kelas rendah masih berada pada fase operasional konkret. Siswa membutuhkan jembatan berupa media atau pengalaman langsung agar dapat mengaitkan simbol-simbol angka di papan tulis dengan kehidupan nyata mereka sehari-hari.

Salah satu materi matematika dasar yang sangat dekat dengan aktivitas harian siswa kelas III sekolah dasar adalah materi pecahan nilai uang. Pada materi ini, siswa dituntut untuk tidak hanya sekadar menghafal nominal angka, melainkan harus mampu menerapkan operasi hitung penjumlahan dan pengurangan dalam konteks transaksi, seperti menghitung total belanjaan dan menentukan uang kembalian secara tepat. Kondisi nyata di lapangan menunjukkan bahwa banyak siswa kelas III SD yang mengalami kekeliruan konsep hitung ketika dihadapkan pada soal cerita pecahan uang atau ketika diminta menghitung kembalian yang melibatkan teknik meminjam angka. Pembelajaran yang masih bersifat konvensional, di mana guru hanya menuliskan rumus pengurangan di papan tulis tanpa melibatkan visualisasi yang jelas, membuat siswa merasa jenuh dan kesulitan memahami esensi dari materi tersebut. Untuk meningkatkan pemahaman siswa, penting untuk menerapkan media pembelajaran yang lebih interaktif dan kontekstual, seperti permainan peran yang melibatkan uang koin dan kertas mainan. (Setiyadi et al., 2022)

Jika permasalahan ini dibiarkan tanpa adanya inovasi, maka miskonsepsi berhitung siswa akan terbawa hingga ke kelas tinggi dan berdampak buruk pada literasi numerasi mereka. Terkait hal tersebut, salah satu upaya yang dapat dilakukan untuk menghidupkan suasana kelas matematika adalah dengan menerapkan model pembelajaran yang berpusat pada siswa dan melibatkan interaksi aktif. Strategi bermain peran (role playing) dengan konsep simulasi aktivitas jual-beli menjadi alternatif solusi yang sangat relevan untuk memecahkan masalah ini. Melalui strategi ini, ruang kelas diubah menjadi laboratorium sosial kecil

di mana siswa dapat mempraktikkan langsung peran sebagai penjual dan pembeli menggunakan properti benda sekitar dan uang mainan.

Melalui metode bermain peran jual-beli, siswa tidak lagi menjadi pendengar pasif, melainkan pelaku aktif yang mengonstruksi pengetahuannya sendiri. Ketika seorang siswa berperan sebagai penjual dan harus menghitung kembalian untuk temannya yang menjadi pembeli, di situlah proses berpikir kritis dan kemampuan penalaran matematisnya bekerja secara natural tanpa paksaan. Aktivitas belajar yang dikemas lewat simulasi pasar-pasaran ini juga efektif untuk menghilangkan rasa takut anak terhadap matematika, karena mereka merasa sedang bermain padahal sebenarnya sedang mengasah kemampuan kognitifnya melalui pengalaman sensorik yang nyata. Hubungan emosional yang positif antara siswa dan materi pecahan uang ini akan meningkatkan motivasi dan hasil belajar mereka secara signifikan. (Akbar & Triyani, 2024)

B. Metode Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan dalam artikel ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Pemilihan metode PTK didasarkan pada tujuan penelitian yang ingin memperbaiki, meningkatkan, dan mengubah kualitas pembelajaran matematika di kelas menjadi lebih efektif melalui tindakan nyata. Penelitian ini dirancang untuk mengatasi kesulitan siswa kelas III sekolah dasar dalam menghitung pecahan nilai uang melalui penerapan strategi bermain peran *(role playing)* jual-beli. (Ardani, 2021)

Penelitian ini dilaksanakan di salah satu sekolah dasar dengan subjek penelitian seluruh siswa kelas III. Pelaksanaan PTK ini mengikuti model siklus berulang yang terdiri dari dua siklus, yaitu Siklus I dan Siklus II. Setiap siklusnya meliputi empat tahapan utama yang terstruktur, yaitu: (1) Perencanaan *(Planning)*, (2) Pelaksanaan Tindakan *(Acting)*, (3) Pengamatan *(Observing)*, dan (4) Refleksi *(Reflecting)*.

Pada tahap perencanaan, peneliti menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) materi pecahan uang, menyiapkan skenario bermain peran jual-beli, membuat instrumen tes, serta menyiapkan media berupa uang mainan dan barang-barang di sekitar kelas sebagai komoditas dagangan. Pada tahap pelaksanaan tindakan, guru menerapkan strategi bermain peran di mana kelas

disimulasikan menjadi pasar mini. Tahap pengamatan dilakukan bersamaan dengan pelaksanaan tindakan untuk mengamati aktivitas, antusiasme, dan kendala siswa saat bertransaksi. Tahap refleksi dilakukan di akhir siklus untuk menganalisis hasil belajar dan hambatan yang muncul, guna menentukan perbaikan tindakan pada siklus berikutnya. (Ikrom & Sehabudin, 2023)

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini terdiri dari tiga cara, yaitu observasi, tes, dan dokumentasi. Observasi digunakan untuk mengukur tingkat keaktifan siswa selama proses simulasi jual-beli berlangsung. Tes berupa soal evaluasi tertulis mengenai operasi penjumlahan dan pengurangan pecahan uang (termasuk soal cerita kembalian) digunakan untuk mengukur kemampuan berhitung siswa di akhir setiap siklus. Dokumentasi berupa foto kegiatan digunakan sebagai bukti fisik pelaksanaan tindakan di kelas. (Mulyasari et al., 2025) Hasil dari ketiga teknik pengumpulan data ini diharapkan dapat memberikan gambaran yang komprehensif mengenai peningkatan kemampuan berhitung siswa selama penelitian.

Data yang telah terkumpul kemudian dianalisis menggunakan teknik analisis deskriptif kuantitatif dan kualitatif. Analisis kuantitatif digunakan untuk menghitung nilai rata-rata kelas dan persentase ketuntasan belajar klasikal siswa berdasarkan hasil tes. Sementara itu, analisis kualitatif digunakan untuk mendeskripsikan data hasil observasi terhadap perubahan perilaku dan antusiasme siswa selama pembelajaran matematika berlangsung.

C.Hasil Penelitian dan Pembahasan

Berdasarkan penelitian tindakan kelas yang telah dilaksanakan di kelas III sekolah dasar, penerapan strategi bermain peran *(role playing)* jual-beli menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan terhadap kemampuan berhitung pecahan uang siswa. Peningkatan tersebut terlihat sangat jelas dari perkembangan nilai rata-rata kelas dan tingkat ketuntasan belajar siswa yang dikumpulkan mulai dari kondisi awal (pra-siklus), setelah tindakan pada Siklus I, hingga akhir tindakan pada Siklus II.(Irfan & Mujiburrahman, 2025)

Pada kondisi pra-siklus atau sebelum diterapkannya strategi bermain peran, kemampuan berhitung siswa masih tergolong rendah. Rata-rata nilai kelas yang diperoleh siswa hanya mencapai 58,50 dengan persentase ketuntasan klasikal

sebesar 40%. Artinya, hanya ada 10 siswa yang berhasil mencapai nilai ketuntasan, sedangkan mayoritas siswa lainnya belum tuntas. Hal ini disebabkan karena pembelajaran masih bersifat konvensional, di mana guru hanya menuliskan rumus pengurangan di papan tulis. Siswa kesulitan membayangkan pengurangan angka abstrak tersebut, terutama ketika harus menyelesaikan soal cerita yang melibatkan teknik meminjam dalam perhitungan uang kembalian.

Setelah diberikan tindakan pada Siklus I menggunakan strategi bermain peran jual-beli, suasana kelas menjadi lebih hidup dan interaktif. Siswa mulai dilatih bertransaksi secara nyata menggunakan uang mainan dan memanfaatkan barang-barang di sekitar kelas sebagai barang dagangan. Hasil tes evaluasi pada akhir Siklus I menunjukkan peningkatan yang cukup baik. Nilai rata-rata kelas naik menjadi 71,20 dan persentase ketuntasan klasikal meningkat menjadi 68%, dengan jumlah siswa yang tuntas sebanyak 17 anak. Meskipun sudah mengalami peningkatan, masih ditemukan beberapa siswa yang lambat dalam menghitung kembalian karena terburu-buru dan kurang teliti saat berperan sebagai penjual.

Kekurangan pada siklus pertama kemudian diperbaiki oleh peneliti pada pelaksanaan Siklus II. Guru memberikan bimbingan yang lebih intensif kepada siswa yang masih sering keliru, serta memperlambat tempo simulasi agar siswa memiliki waktu untuk meneliti kembali hasil hitungannya sebelum menyerahkan uang kembalian. Perbaikan ini membuahkan hasil yang sangat memuaskan pada Siklus II. Kemampuan berhitung siswa meningkat sangat pesat, di mana rata-rata nilai kelas melonjak menjadi 84,60 dan persentase ketuntasan belajar klasikal berhasil mencapai 92% (sebanyak 23 siswa telah dinyatakan tuntas belajar).(Azizah et al., 2024)

Keberhasilan ini membuktikan bahwa strategi bermain peran jual-beli sangat efektif untuk mengajarkan konsep matematika dasar di sekolah dasar. Melalui simulasi pasar-pasaran ini, konsep matematika yang tadinya dianggap abstrak dan menakutkan berubah menjadi aktivitas konkret yang sangat dekat dengan pengalaman sehari-hari siswa. Siswa tidak lagi merasa dipaksa menghafal rumus pengurangan, melainkan belajar secara natural melalui pengalaman langsung bertransaksi. Keterlibatan aktif secara fisik dan mental ini membuat ingatan siswa terhadap materi pecahan uang menjadi lebih kuat, menyenangkan, dan bermakna.(Andriyani et al., 2023)

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas dan pembahasan yang telah dipaparkan, dapat disimpulkan bahwa penerapan strategi bermain peran *(role playing)* jual-beli terbukti efektif dalam meningkatkan kemampuan berhitung pecahan uang pada siswa kelas III sekolah dasar. Aktivitas simulasi pasar-pasaran di dalam kelas mampu mengubah pembelajaran matematika yang semula dianggap abstrak, kaku, dan menakutkan menjadi sebuah pengalaman belajar yang konkret, interaktif, dan menyenangkan bagi anak-anak.

Peningkatan kemampuan berhitung ini dibuktikan dengan adanya kenaikan hasil belajar siswa yang sangat signifikan di setiap siklusnya. Pada kondisi pra-siklus, rata-rata nilai kelas hanya sebesar 58,50 dengan persentase ketuntasan sebesar 40%. Setelah diterapkannya strategi bermain peran, pada Siklus I rata-rata nilai kelas meningkat menjadi 71,20 dengan ketuntasan sebesar 68%. Puncaknya pada Siklus II, melalui bimbingan yang lebih intensif, rata-rata nilai kelas melonjak hingga mencapai 84,60 dan persentase ketuntasan klasikal berhasil menyentuh angka 92%. Selain meningkatkan nilai akademis, strategi ini juga berhasil mendongkrak keaktifan, rasa percaya diri, dan antusiasme siswa dalam mengikuti pembelajaran matematika. Oleh karena itu, strategi bermain peran jual-beli ini sangat direkomendasikan bagi para guru sekolah dasar sebagai salah satu alternatif variasi metode mengajar pada materi pecahan nilai uang.

DAFTAR PUSTAKA

Akbar, A. A., & Triyani, S. (2024). Analisis dampak kegiatan pasar numerasi terhadap peningkatan hasil belajar siswa kelas V UPTD Satdik SDN Curahtakir 4. Jurnal Riset Rumpun Ilmu Pendidikan, 3(1), 94–104. https://doi.org/10.55606/jurripen.v3i1.2692

Andriyani, A. C., Ulya, H., & Kuryanto, M. S. (2023). Pengaruh model role playing dengan permainan tradisional pasaran terhadap kemampuan numerik siswa. Manazhim: Jurnal Manajemen dan Ilmu Pendidikan, 5(1), 323–334. https://doi.org/10.36088/manazhim.v5i1.2938

Ardani, A. A. M. (2021). Penerapan metode bermain peran untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap konsep pecahan sederhana pada mata pelajaran matematika di SD Inpres I Nambaru.

Jurnal Paedagogy, 8(2), 210–216. https://doi.org/10.33394/JP.V8I2.3483

Azizah, L., Rahmawati, P., Purnanto, A. W., & Ulfa, W. (2024). Meningkatkan pemahaman konsep matematika siswa sekolah dasar melalui pembelajaran role playing berbantuan uang lipat (uang nilai tempat). Mitra PGMI: Jurnal Kependidikan MI, 10(1), 1–11. https://doi.org/10.46963/mpgmi.v10i1.1361

Ikrom, F. D., & Sehabudin, S. (2023). Peningkatan hasil belajar siswa tentang konsep pecahan melalui penerapan pendekatan realistic mathematic education (RME) dalam pembelajaran matematika. Jurnal Pendidikan, Ekonomi dan Entrepreneurship, 2(1). https://doi.org/10.46306/jpee.v2i1.36

Irfan, A. Z., & Mujiburrahman, M. (2025). Peningkatan hasil belajar mengenai nilai kelompok pecahan uang menggunakan metode role play. Transformasi: Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan Non Formal-Informal, 11(1), 129–134. https://doi.org/10.33394/jtni.v11i1.16692

Mulyasari, E., Nugraheni, L., & Prayitno, L. L. (2025). Analysis of students' numeracy skills in solving problems on fractional materials at SD Muhammadiyah 1 Menganti. Journal of Education and Learning Mathematics Research, 6(1), 47–54. https://doi.org/10.37303/jelmar.v6i1.3826

Setiyadi, D., Aviari, B. A., & Berliana, E. (2022). Uang koin dan kertas mainan sebagai media pembelajaran matematika kontekstual pada sekolah dasar. Jurnal Riset Pendidikan Dasar, 3(2), 67–75. https://doi.org/10.30595/jrpd.v3i2.12853