

PENGARUH PERMAINAN TRADISIONAL PASAR-PASARAN TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA PADA MATERI PERKALIAN**¹Martines, ²Marwah Nazhifah Sitorus, ³Muda Genali Sakti**¹Universitas Iskandar Muda, Banda Aceh²Universitas Iskandar Muda, Banda Aceh³Universitas Iskandar Muda, Banda Aceh¹martinesins@upi.edu, ²marwahnazhifahsitorus@gmail.com³mudagenalisakti16@gmail.com

Abstract. *The concept of multiplication is an abstract things, so it is not easy for elementary school students to understand it optimally without familiar context and visual aids. Related to this, a game is implemented that collaborates contextual approaches, cooperative learning, and meaningful learning through the application of traditional market games. In this game students act as sellers and buyers who directly apply the multiplication concept in simulating buying and selling transactions. This research will answer the problem of how to achieve student learning outcomes in the multiplication problem after implementing the traditional market games in fourth-grade students, besides that this research will answer the problem of whether the application of the traditional market games has a significant effect on student learning outcomes in fourth-grade students. This study uses a pre-experimental research method with the design of "the one shot case study". The population in this study is the learning outcomes of fourth-grade students at an elementary school located in Banda Aceh with a sample of one class consisting of 30 students. Retrieval of data using instruments such as test questions in the form of essay. Data were processed through statistical analysis paired sample t-test. The results of this study concluded that the application of traditional market games had a significant effect on student learning outcomes in the material for integer multiplication arithmetic operations, besides that the average score for achieving student learning outcomes was above the school's minimum average score limit.*

Keywords: *Traditional Market Games, students' learning outcomes, multiplication.*

Abstrak. Konsep perkalian merupakan konsep yang bersifat abstrak, sehingga tidak mudah bagi siswa sekolah dasar untuk memahami secara optimal tanpa adanya bantuan konteks dan alat peraga yang familiar. Terkait dengan hal itu, maka diterapkan suatu permainan yang mengkolaborasikan pendekatan kontekstual, pembelajaran kooperatif, dan pembelajaran bermakna dengan melalui penerapan permainan tradisional pasar-pasaran. Dalam permainan ini siswa berperan sebagai penjual dan pembeli yang secara langsung menerapkan konsep perkalian dalam melakukan simulasi transaksi jual beli. Penelitian ini mengangkat masalah tentang bagaimana pencapaian hasil belajar siswa pada materi perkalian setelah dilakukannya penerapan permainan tradisional pasar-pasaran di kelas IV SD, kemudian apakah penerapan permainan tradisional pasar-pasaran berpengaruh secara signifikan terhadap hasil belajar siswa di kelas IV SD. Penelitian ini menggunakan metode penelitian pre-eksperimen dengan desain "the one shot case study". Populasi pada penelitian ini adalah hasil belajar siswa kelas IV di salah satu SD yang berlokasi di Banda Aceh dengan sampelnya satu kelas yang terdiri dari 30 siswa. Pengambilan data menggunakan instrumen berupa tes dalam bentuk soal uraian (essay). Data diolah melalui analisis statistik *paired sample t-test*. Dari penelitian ini diperoleh kesimpulan bahwa penerapan permainan tradisional pasar-pasaran berpengaruh secara signifikan terhadap hasil belajar siswa pada materi operasi hitung perkalian, selain itu skor rata-rata pencapaian hasil belajar siswa berada diatas batas skor rata-rata minimum sekolah.

Kata Kunci: *Permainan Tradisional Pasar-Pasaran, Hasil Belajar, Perkalian.*

A. Pendahuluan

Operasi hitung perkalian diajarkan kepada anak sejak kelas II Sekolah Dasar. Banyak siswa memilih menghafal tabel perkalian namun tidak memahami konsep dari perkalian, padahal konsep perkalian dapat ditemui di kehidupan sehari-hari, baik saat bertransaksi di pasar maupun berbelanja jajanan saat di kantin sekolah. Di dalam PERMENDIKBUD No. 21 Tahun 2016 berdasarkan standar kelulusan SD disebutkan bahwa "Standar kompetensi inti yang harus dicapai salah satunya adalah siswa dapat menunjukkan keterampilan berfikir dan bertindak kreatif, produktif, kritis, mandiri, kolaboratif, dan komunikatif". Untuk menerapkan standar kompetensi tersebut maka pembelajaran matematika harus diterapkan secara kontekstual melalui proses eksplorasi, elaborasi, dan konfirmasi agar pengembangan kemampuan berpikir matematis serta pemahaman konsep matematika dapat tercapai dengan baik.

Penanaman konsep sangat dibutuhkan bagi siswa sekolah dasar, karena siswa sekolah dasar masih dalam tahap operasional konkret. Anak usia dari tujuh tahun sampai dengan dua belas tahun mendapati kesukaran untuk mengaplikasikan proses berpikir formal menjadi simbol-simbol verbal dan abstrak (Ismail & et.al, 2004). Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di suatu sekolah yang berlokasi di Banda Aceh, diperoleh informasi bahwa siswa di kelas IV masih belum memenuhi kriteria pencapaian nilai yang baik khususnya pada materi perkalian. Hal tersebut terjadi dimungkinkan karena perkalian termasuk materi yang cukup sukar dalam proses pemahamannya bagi siswa sekolah dasar karena tahapan perkembangan siswa sekolah dasar tergolong pada tahap oprasional konkret. Penanganan isu tersebut membutuhkan ide yang kreatif mengenai pendekatan dan cara belajar yang memungkinkan siswa untuk belajar matematika melalui konteks yang nyata.

Agar siswa lebih mudah memahami konsep perkalian, guru perlu menerapkan pembelajaran matematika dengan cara yang menarik dan bermakna bagi siswa, misalnya melalui permainan yang edukatif dan kontekstual. Sebagaimana yang disampaikan (Semiawan, 2008) bahwa anak seharusnya belajar konsep matematika melalui konteks nyata yang menghasilkan pengalaman bermakna dengan melalui permainan. Untuk membantu siswa memahami konsep perkalian, guru dapat menerapkan pembelajaran dengan menggunakan permainan yang edukatif dan cocok untuk memaknai konsep perkalian. Seperti halnya permainan tradisional pasar-pasaran. memaknai konsep perkalian bisa dilakukan secara menarik dan menyenangkan. Majesty dalam (Sujiono, 2010) menyatakan bahwa bermain sebagai wadah untuk berinteraksi dan dapat memberi kesempatan anak untuk menjelajah, menemukan, menunjukkan perasaan, berkreasi dan belajar secara bermakna". Sebagaimana hasil penelitian oleh (Martines & Vitoria, 2017) menunjukkan bahwa permainan pasar-pasaran memberikan kesan yang baik bagi siswa, dimana siswa menyatakan bahwa permainan tersebut menyenangkan dan dapat meningkatkan minat belajar mereka serta membantu mereka untuk dapat memahami konsep perkalian. Permainan tradisional pasar-pasaran merupakan permainan yang dimainkan secara berkelompok dengan menggunakan benda-benda bekas yang telah dibandrol harga untuk dihitung sesuai harga barang yang terambil saat melakukan simulasi berbelanja (USAID, 2006)

Melalui permainan tradisional pasar-pasaran, siswa menjadi pencipta aktif dalam memperoleh pengalaman belajar perkalian. Maka dari pada itu permainan tradisional pasar-pasaran dapat digunakan oleh guru sebagai perantara penanaman konsep perkalian kepada siswa agar hasil belajar siswa menjadi optimal. Berdasarkan uraian di atas, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian yang berhubungan dengan pengaruh permainan tradisional pasar-pasaran terhadap hasil belajar siswa pada materi perkalian di kelas IV Sekolah Dasar.

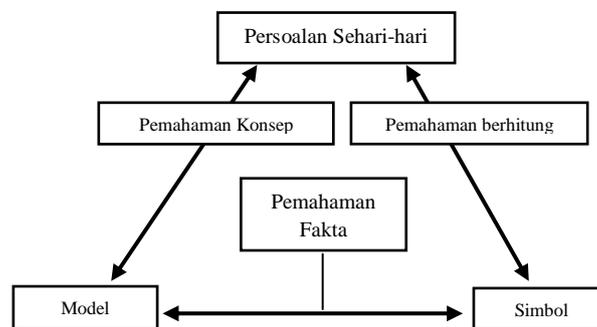
B. Konseptual/ Teori

Operasi Hitung Perkalian

Materi operasi hitung perkalian mulai diajarkan pada siswa kelas II Sekolah Dasar. Ditinjau dari teori perkembangan kognitif, pada usia anak di jenjang Sekolah Dasar memasuki tahap operasional konkrit. Oleh karena itu mengenalkan simbol matematika kepada siswa sekolah dasar tergolong hal yang masih abstrak bagi siswa. Menurut (Sulistiyowati, 2014)

pembelajaran matematika untuk siswa pada tahap operasinal konkret perlu diajarkan melalui pengaplikasian konsep secara nyata atau konkret. Secara pengaplikasiannya, siswa dapat menemukan arti dari perkalian dalam kehidupan nyata. Misalnya, saat siswa membeli permen sebanyak 5 buah dengan satuan harga Rp.500, Siswa belajar menghitung bahwa harga yang harus dibayar adalah $5 \times \text{Rp. } 500 = \text{Rp. } 500 + \text{Rp. } 500 + \text{Rp. } 500 + \text{Rp. } 500 + \text{Rp. } 500 = \text{Rp. } 2500$. Lanjut dari pendapat Sulistiowati, bahwa pengalaman tersebut berhubungan erat dengan definisi dari perkalian yaitu penjumlahan yang berulang (*Repeated Addition-Approch*). Jika a dan b adalah bilangan bulat dan $a > 0$ maka $a \times b = b + b + \dots + b$ (sebanyak a suku). Jika $a = 1$, maka $a \times b = 1 \times b$. jika $a = 0$, maka $a \times b = 0$ untuk semua b . dalam hal ini a dan b disebut faktor.

Menurut (Tarigan, 2006) bahwa di dalam semua kegiatan pengerjaan hitung hendaknya guru selalu memulai dengan persoalan sehari-hari, kemudian dilanjutkan dengan membuat model konkrit, Sesudah itu barulah dengan memakai simbol (lambang bilangan) beserta tanda operasi hitung. Berdasarkan pemaparan tersebut dapat diinterpretasikan melalui diagram konsep operasi hitung sebagai berikut:



Gambar 2.1 Diagram Konsep Operasi Hitung
Sumber: Tarigan (2006)

Pada pembelajaran operasi hitung perkalian terdapat 4 sifat yang dipelajari oleh siswa yaitu, sifat komutatif (pertukaran), sifat asosiatif (pengelompokan), dan sifat distributif (penyebaran). Berikut penjelasan singkat keempat sifat operasi tersebut menurut (Romdhoni, 2014).

1. Sifat komutatif

Operasi hitung bilangan dengan menggunakan sifat komutatif artinya menyelesaikan operasi hitung dengan sistem pertukaran. Secara umum sifat komutatif pada perkalian dapat di tulis $a \times b = b \times a$. Contohnya $2 \times 3 = 3 \times 2$.

2. Sifat Asosiatif

Operasi hitung bilangan dengan menggunakan sifat asosiatif artinya menyelesaikan operasi hitung dengan sistem pengelompokan. Secara umum sifat asosiatif pada perkalian dapat ditulis $(a \times b) \times c = a \times (b \times c)$. Contohnya $(2 \times 4) \times 5 = 8 \times 5 = 40$ atau $2 \times (4 \times 5) = 2 \times 20 = 40$.

3. Sifat Distributif

Operasi hitung bilangan dengan menggunakan sifat distributif artinya menyelesaikan operasi hitung menggunakan sistem penyebaran. Secara umum sifat distributif perkalian pada penjumlahan di tulis $a \times (b + c) = (a \times b) + (a \times c)$. Contohnya $2 \times (5 + 3) = (2 \times 5) + (2 \times 3)$.

Permainan tradisional pasar-pasaran dalam Pembelajaran Perkalian

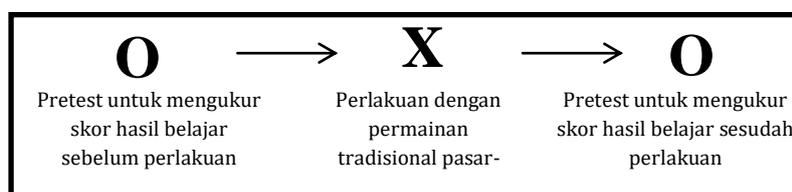
Permainan tradisional pasar-pasaran adalah permainan tradisional yang dimainkan oleh sekelompok anak dimana sekelompok anak tersebut terbagi atas 2 golongan peran yang terdiri dari peran penjual dan peran pembeli. Permainan tradisional pasar-pasaran atau dengan istilah lain permainan *dodolan* adalah sebuah permainan tradisional yang sering dilakukan oleh anak terutama di daerah Jawa Tengah (Widianto, 2016). Permainan tradisional pasar-pasaran ini melibatkan aktifitas simulasi peran menjadi penjual dan pembeli. Sebagian anak diminta untuk berperan sebagai penjual sedangkan sebagian yang lain menjadi pembelinya dengan

mempergunakan uang mainan sebagai modal. Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh (Prayitno et al., 2022) permainan tradisional pasar-pasaran baik dan efektif digunakan untuk anak usia di jenjang sekolah dasar. implementasi dalam permainan tradisional pasar-pasaran pada penelitian ini mengadopsi dan mengembangkan langkah-langkah permainan tradisional pasar-pasaran dari tahapan permainan pasar-pasaran yang dikemukakan oleh (Simbolon, 2022). berikut tahap langkah-langkah yang telah dikembangkan:

1. Tahap pertama adalah tahap menempelkan label harga misalnya, label harga kotak sabun Rp.2000, label harga kotak pasta gigi ukuran sedang Rp.6000, label harga botol mineral sedang Rp.3000, label harga buku tulis Rp.2500, label harga majalah bekas 12.000, dan label harga botol bedak bayi Rp.4500. Label harga yang diberikan diusahakan sesuai dengan harga di toko dikarenakan anak-anak akan semakin mudah dalam mengingatnya. Barang-barang yang dijual adalah barang-barang bekas yang ada di lingkungan sekitar.
2. Tahap Kedua adalah membagi siswa ke dalam kelompok pembeli dan kelompok penjual.
3. Tahap ketiga adalah menyediakan uang mainan sebagai modal awal bagi kelompok penjual dan alat membayar bagi kelompok pembeli. Uang mainan yang digunakan dalam permainan tradisional pasar-pasaran hampir menyerupai uang asli tetapi dapat dibedakan berdasarkan bahan material dan ukurannya. Uang mainan yang akan digunakan sudah disediakan oleh Guru sebelumnya.
4. Tahap keempat yakni Guru menjelaskan mengenai peraturan dan langkah-langkah dalam melakukan permainan tradisional pasar-pasaran yaitu :
 - a. Kelompok penjual menyiapkan produk-produk (dari barang bekas) yang ingin dijual sesuai tempat yang telah disediakan,
 - b. Kelompok pembeli menyiapkan daftar belanja, contohnya 5 buah air mineral, 2 botol sampo, 4 buku tulis, dan lain-lain, disesuaikan dengan barang yang tersedia,
 - c. Masing-masing kelompok melakukan transaksi jual beli dengan perlengkapan dan peralatan yang telah disediakan,
 - d. setiap kelompok mencatat transaksi jual beli dan menghitung total pengeluaran dan pemasukan (bagi penjual),
 - e. Guru melakukan umpan balik yaitu materi yang masih menggunakan uang diabstraksikan ke dalam bentuk bilangan atau simbol matematik melalui diskusi antara guru dengan siswa.
5. Tahap kelima adalah membuat pengaturan kelas yang disesuaikan dengan konteks permainan dan pelaksanaan permainan pasaran.
6. Tahap keenam adalah siswa melakukan permainan tradisional pasar-pasaran sesuai dengan langkah-langkah yang sudah dijelaskan di atas dalam waktu yang telah ditentukan oleh Guru. Siswa yang menjadi penjual maupun pembeli masing-masing menuliskan data hasil transaksi dari permainan pasaran yang telah dilakukan.
7. Setelah permainan selesai, guru melanjutkan memberikan penguatan melalui diskusi bersama siswa mengenai kegiatan yang telah dilaksanakan.

C. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode *pre-experimental* dengan desain *the one group pretest-posttes* yang bertujuan untuk mengetahui dampak dari penerapan permainan pasar-pasaran yang dikenakan pada satu kelompok yang telah ditentukan terhadap hasil belajar siswa. Desain penelitian *the one group pretest-posttes* yang digunakan dapat dilihat pada gambar berikut:



Gambar 1. Desain penelitian *the one group Pretest -Posttes*

Sumber: (Lestari & Yudhanegara, 2017)

Populasi yang diambil adalah hasil belajar siswa kelas IV di salah satu SD berlokasi di Banda Aceh dengan sampelnya yang terdiri dari satu kelas eksperimen berjumlah 30 siswa yang belum pernah memperoleh pembelajaran menggunakan permainan tradisional pasar-pasaran. Instrument yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes dalam bentuk soal uraian yang terdiri dari 5 butir soal cerita terkait konteks jual beli. Soal tes diberikan sebelum (*Pretest*) dan sesudah (*posttest*) siswa memperoleh pembelajaran melalui penerapan permainan tradisional pasar-pasaran. Soal tes yang diberikan bertujuan untuk mengetahui pengaruh permainan tradisional pasar-pasaran terhadap hasil belajar siswa pada materi perkalian. Untuk mengetahui pengaruh permainan tradisional pasar-pasaran terhadap hasil belajar siswa, maka Data hasil belajar yang diperoleh selanjutnya dilakukan analisis statistik uji beda yaitu *paired sampel t-test* dengan bantuan *Software* SPSS 21. Kemudian untuk melihat bagaimana pencapaian hasil belajar siswa dapat dilihat berdasarkan kriteria nilai kompetensi pengetahuan yang diberlakukan oleh sekolah tersebut yang disajikan pada tabel berikut:

Tabel 1. Penilaian Kompetensi Pengetahuan

Skala 100	Skala 4	Predikat (Pengetahuan dan keterampilan)
86-100	4	A
81-85	3.66	A-
76-80	3.33	B+
71-75	3.00	B
66-70	2.66	B-
61-65	2.33	C+
56-60	2	C
51-55	1.66	C-
46-50	1.33	D+
0-45	1	D

Sumber: Peraturan sekolah yang diteliti

Nilai minimal untuk kompetensi pengetahuan dianalisis dari dua hal yaitu hasil belajar siswa dan pencapaian materi pelajaran, keduanya dapat dianalisis secara perorangan atau perkelas. hasil belajar yang dimaksud dalam penelitian ini adalah batas minimum ketercapaian hasil belajar siswa pada predikat B dengan rentang nilai angka 71-75 yang ditetapkan oleh pihak sekolah.

D. Hasil Penelitian Dan Pembahasan

Hasil Penelitian

Pada penelitian ini, hasil belajar siswa dilihat dari *posttest* yang telah diberikan pada akhir pembelajaran. Hasil belajar yang diharapkan adalah semua siswa menyelesaikan soal cerita tentang perkalian dengan tepat setelah memperoleh pembelajaran melalui permainan tradisional pasar-pasaran. Untuk melihat bagaimana pengaruh permainan tradisional pasar-pasaran terhadap hasil belajar matematika siswa pada materi perkalian, maka dilakukan analisis data menggunakan uji-t untuk sampel berpasangan dengan mengambil skor *pretest* dan *posttest* hasil belajar siswa kelas IV SD. data skor hasil belajar siswa yang terkumpul akan dianalisis dengan bantuan *Software* IBM SPSS 21. Kemudian analisis pertama yang dilakukan adalah analisis statistik deskriptif untuk melihat pencapaian hasil belajar siswa, kemudian dilanjutkan dengan analisis statistik uji prasyarat yang terdiri dari uji normalitas untuk menentukan uji beda yang digunakan, kemudian jika data berdistribusi normal dan homogen, maka selanjutnya dilakukan uji parametrik yaitu uji-t. untuk melihat pencapaian hasil belajar siswa diperlukan data terkait skor *posttest* hasil belajar siswa yang dianalisis secara deskriptif dan disajikan pada tabel 1 berikut:

Tabel 2. Statistik Deskriptif *Pretest* dan *Posttest* Hasil Belajar Siswa

		Statistic	Std. Error	
Posttest	Mean	77.50	2.710	
	95% Confidence Interval for Mean	Lower Bound	71.96	
		Upper Bound	83.04	
	5% Trimmed Mean	77.78		
	Median	75.00		
	Variance	220.259		
	Std. Deviation	14.841		
	Minimum	50		
	Maximum	100		
	Range	50		
	Interquartile Range	16		
	Skewness	-.254	.427	
	Kurtosis	-.414	.833	

Sumber: Hasil Penelitian

Berdasarkan hasil pada tabel 1 di atas menunjukkan bahwa ternyata rata-rata pencapaian hasil belajar siswa setelah memperoleh pembelajaran melalui penerapan permainan tradisional pasar-pasaran adalah 77,50 dari skor maksimal ideal 100. Hasil tersebut menunjukkan bahwa skor rata-rata pencapaian hasil belajar siswa memperoleh predikat B+ dengan rentang nilai 76- 80. Kemudian, simpangan baku pada skor postes siswa yaitu 14,841, besaran simpangan baku tersebut menunjukkan bahwa penyebaran data *posttest* siswa beragam. Kemudian nilai *skewness* pada postes di kelas eksperimen adalah -254, hal itu menunjukkan bahwa kemiringan dari data skor postes siswa miring negatif yang berarti skor-skor tiap kelompok berkumpul pada skor-skor yang tinggi.

Selanjutnya untuk mengetahui apakah data *pretest* dan *posttest* yang telah terkumpul berdistribusi normal atau tidak, maka perlu adanya uji normalitas. Dikarenakan sampel pada penelitian ini berjumlah kurang dari seratus ($n < 100$), maka uji normalitas yang digunakan adalah uji Shapiro-wilk dengan memakai *Software* SPSS 24, maka hasilnya sebagai berikut:

Tabel 3. Hasil Uji Normalitas Data *Pretest* dan *posttest* Hasil Belajar Siswa

	Statistic	Shapiro-Wilk	
		df	Sig.
<i>Pretest</i>	.955	30	.229
<i>Posttest</i>	.933	30	.059

Sumber: Hasil Penelitian

Berdasarkan hasil uji normalitas data *Pretest* dan *posttest* yang disajikan pada tabel 3 diatas menunjukkan bahwa nilai *Sig.* pada *Pretest* dan *posttest* adalah 0.229 dan 0.59, nilai tersebut lebih besar dari nilai signifikansi dengan $\alpha = 0.05$, sehingga kesimpulannya adalah data *pretest* dan *posttest* hasil belajar siswa berdistribusi normal. Selanjutnya akan dilakukan analisis uji parametrik yaitu *paired sample t-test* untuk mengetahui apakah penerapan permainan tradisional pasar-pasaran berpengaruh secara signifikan terhadap hasil belajar siswa pada materi perkalian di kelas IV Sekolah Dasar. Hasil uji *paired sampel t-test* disajikan pada tabel 4, 5 dan 6 yang secara berturut turut adalah tabel hasil data *paired sample statistics*, *paired sample correlation*, dan *paired sample test*.

Tabel 4. Hasil Data *Paired Samples Statistics*

		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	<i>Pretest</i>	42.33	30	15.851	2.894
	<i>Posttest</i>	77.50	30	14.841	2.710

Sumber: Hasil penelitian

Tabel 5. Hasil Data *Paired Samples Correlations*

		N	Correlation	Sig.
Pair 1	<i>Pretest (X1) & Posttest (X2)</i>	30	.905	.000

Sumber: Hasil penelitian

Tabel 6. Hasil Data *Paired Samples Test*

		Paired Differences					t	Df	Sig. (2-tailed)
		Mean	Std. Deviation	Std. Error	95% Confidence Interval of the Difference				
					Lower	Upper			
Pair 1	<i>Pretest - Posttest</i>	35.167	6.757	1.234	-37.690	-32.643	-28.505	29	.000

Sumber: Hasil penelitian

Berdasarkan hasil di atas diperoleh tiga catatan penting yaitu: (i) *pre-test* dan *post-test mean* hasil belajar siswa berturut-turut adalah 42,33 dan 77,30 yang berarti adanya kemajuan nilai rata-rata siswa dari sebelum diberikannya pembelajaran melalui permainan tradisional pasar-pasaran dan sesudah diberikannya pembelajaran melalui permainan tradisional pasar-pasaran; (ii) Dari hasil koefisien korelasi antara skor pretes (X1) dan skor postes (X2), ternyata nilai koefisien korelasinya 0,905 dan nilai korelasi ini signifikan pada $\alpha = 0,05$. Yang berarti dengan nilai signifikansi 0,000, skor pretes berkorelasi positif terhadap skor postes hasil belajar siswa dan juga dapat dikatakan bahwa skor pretes berpengaruh positif terhadap skor postes hasil belajar siswa; dan (iii) Dari hasil *paired sample t-test* ternyata nilai *Sig.(2-tailed)* lebih kecil dari taraf signifikan $\alpha = 0,05$ yaitu 0,000, yang berarti bahwa penerapan permainan tradisional pasar-pasaran berpengaruh secara signifikan terhadap hasil belajar siswa pada materi operasi hitung perkalian.

Pembahasan

Berdasarkan hasil analisis statistik *paired sample t-test* diperoleh pernyataan bahwa terdapat pengaruh permainan tradisional pasar-pasaran terhadap hasil belajar siswa pada materi operasi hitung perkalian. Kemudian skor rata-rata pencapaian hasil belajar siswa pada materi perkalian adalah 77.50 dengan memperoleh predikat B+ dengan rentang nilai 76-80, hal ini sudah melampaui ketentuan batas pencapaian minimum yang telah ditentukan oleh sekolah terkait. Berdasarkan pengamatan yang telah dilakukan selama kegiatan pembelajaran berlangsung, penerapan permainan tradisional pasar-pasaran pada pembelajaran perkalian tidak hanya berdampak kepada aspek kognitif siswa saja, ternyata yang peneliti temukan bahwa penerapan permainan tradisional pasar-pasaran mendapati siswa lebih menjalin keakraban dengan teman kelompok dengan cara bekerjasama, dan berdiskusi di dalam kelompok masing-masing untuk menyelesaikan tugas-tugas yang diberikan dalam bentuk LKS. Melalui penerapan permainan tradisional pasar-pasaran dapat mendorong siswa untuk membangun pengetahuannya melalui proses pembelajaran secara berkelompok dalam bertukar ide dan berperan sebagai tutor sebaya bagi temannya. Interaksi dalam kelompok akan melatih mereka untuk dapat berinteraksi sosial dengan baik dalam lingkungan sekolah, keluarga, dan masyarakat. Dalam kelompok belajar siswa dapat belajar saling menghargai, melatih untuk mengeluarkan pendapat serta mempererat kekompakan dalam kelompok sehingga siswa memiliki tujuan yang sama untuk mengembangkan pemahamannya terhadap pembelajaran. Hal tersebut sejalan dengan pendapat Vygotsky yang menyatakan bahwa belajar bukanlah aktivitas individu, tetapi belajar adalah keterkaitan sosial dalam lingkungan belajar siswa yang memungkinkan siswa mengembangkan pemahamannya (Lin, 2015). Tampak selama pembelajaran perkalian melalui permainan tradisional pasar-pasaran bahwa bukan hanya hasil belajar siswa meningkat dan menarik perhatian siswa, tetapi juga siswa melatih diri untuk dapat bersikap penuh tanggung jawab dan teliti dalam berhitung.

Dengan penerapan permainan tradisional pasar-pasaran pada materi perkalian dimana dalam proses belajar mengajar guru mengarahkan semua kelompok siswa untuk menemukan konsep perkalian dan manfaat perkalian yang ada pada permainan yang siswa mainkan dengan perannya masing-masing baik peran penjual dan peran pembeli. Dengan berperan aktif dalam pembelajaran siswa dapat lebih terkesan dan mengingat konsep perkalian di kehidupan nyata. Sehingga memudahkan siswa dalam menyelesaikan soal perkalian tanpa harus menghafal tabel perkalian. konsep perkalian yang telah tersimpan di memori siswa, akan memudahkan siswa untuk mempelajari konsep matematika lainnya yang berkaitan dengan konsep perkalian. Hal tersebut sesuai dengan teori belajar menurut Gagne dalam (Trianto, 2011) bahwa memori siswa yang terdahulu sangat penting agar informasi baru dapat lebih mudah untuk dipahami dan siswa memperoleh hasil belajar yang diharapkan. .

Dalam proses pembelajaran melalui permainan tradisional pasar-pasaran, siswa mendiskusikan bersama anggota kelompoknya masing-masing bagaimana mencari total harga dari jumlah harga pada banyaknya barang yang terbeli dan barang yang terjual. Diskusi tersebut berlangsung antara peran penjual dan peran pembeli. Diskusi yang dilakukan siswa merupakan kerjasama dalam konteks saling bertukar pikiran untuk memecahkan masalah bersama-sama. Melalui diskusi kelompok kecil akan membentuk sebuah penerapan pembelajaran yang dinamakan pembelajaran kooperatif (Komalasari, 2011). Dalam proses pembelajaran, siswa membangun sendiri pengetahuannya tetapi tetap dalam bimbingan dan pengawasan guru. Guru membimbing siswa dengan memperjelaskan kepada siswa bagaimana mengalikan harga satuan barang dengan kuantitas barang yang dibeli atau dijual yaitu dengan cara konsep penjumlahan berulang, dimana penjumlahan total harga sebanyak kuantitas barang.

Langkah-langkah yang dilakukan dalam pembelajaran perkalian melalui permainan pasar-pasaran akan memberi kesempatan kepada siswa untuk aktif dalam belajar serta bergerak maju sesuai dengan kemampuannya masing-masing. Permainan tradisional pasar-pasaran menyebabkan siswa merasa terlibat dan termotivasi untuk belajar sehingga pembelajaran yang berlangsung dapat mengoptimalkan pemahaman konsep dan hasil belajar siswa. Keterlibatan siswa dalam pembelajaran merupakan salah satu penerapan pembelajaran melalui tindakan atau disebut *learning by doing* yang mendorong siswa untuk berperan aktif dalam pembelajaran (Komalasari, 2011). Permainan tradisional pasar-pasaran dapat memperkuat sosial siswa dengan lingkungan dan temannya dengan bertambahnya kepercayaan diri melalui proses yang kontekstual.

E. Kesimpulan

Kesimpulan yang dapat ditarik dari hasil penelitian ini adalah permainan tradisional pasar-pasaran berpengaruh secara signifikan terhadap hasil belajar siswa pada materi operasi hitung perkalian di kelas IV SD. Dari hasil tersebut menunjukkan bahwa permainan tradisional pasar-pasaran dapat digunakan untuk membantu siswa dalam memahami konsep perkalian melalui aktivitas nyata yang disimulasikan kedalam sebuah permainan yang menyenangkan. Selain itu, guru dapat menerapkan permainan-permainan yang bervariasi dengan mengkolaborasikannya dengan pendekatan ataupun model pembelajaran yang beragam, terutama permainan tradisional pasar-pasaran yang mengkolaborasikan pendekatan pembelajaran secara kontekstual, kooperatif, dan bermakna. Permainan tradisional pasar-pasaran dapat digunakan pada materi lainnya yang sesuai agar siswa terbiasa dengan konteks pembelajaran yang mendorong siswa untuk membangun sendiri pemahamannya terhadap konsep matematika yang sedang dipelajari.

F. Daftar Pustaka

- Ismail, & et.al. (2004). *Kapita Selektta Pembelajaran Matematika*. Pusat Penerbitan Unit Terbuka.
Komalasari, K. (2011). *Pembelajaran Kontekstual*. Refika Aditama.
Lestari, K. E., & Yudhanegara, M. R. (2017). Penelitian Pendidikan Matematika. In *PT.Refika Aditama*.

- Lin, L. (2015). Investigating Chinese HE EFL classrooms: Using collaborative learning to enhance learning. In *Investigating Chinese HE EFL Classrooms: Using Collaborative Learning to Enhance Learning*. <https://doi.org/10.1007/978-3-662-44503-7>
- Martines, & Vitoria, L. (2017). Students' perception of the implementation of trading game in learning multiplication. *Proceedings of The 1st National Conference on Teachers' Professional Development*, 87-95.
<http://tpd.unsyiah.ac.id/publication/index.php/TPD/article/viewFile/12/12>
- Prayitno, M., Studi, P., Guru, P., Dasar, S., & Pati, U. S. (2022). *MODEL ENTREPRENEUR EDUCATION BERBASIS PERMAINAN PASAR TRADISIONAL PADA ANAK USIA*.
- Romdhoni. (2014). *Buku Sakti Metode Per-BAB Matematika*. Niaga Swadaya.
- Semiawan, K. (2008). *Belajar dan Pembelajaran Prasekolah dan Sekolah Dasar*. Indeks.
- Simbolon, A. (2022). *Permainan Tradisional Pasar-Pasaran pada Anak Usia 4-6 Tahun di RA Nurul Ummi Kecamatan Bilah Hulu, Kabupaten Labuhan Batu*. universitas Islam Negri Sumatra Utara].Repository Uinsu.
- Sujiono, B. (2010). *Bermain Kreatif Berbasis Kecerdasan Jamak*. Indeks.
- Sulistyowati, E. (2014). Penggunaan Permainan dalam Pembelajaran Perkalian di Kelas II SD/MI. *Al-Bidayah*, 6(2).
- Tarigan, D. (2006). *Pembelajaran Matematika Realistik* (1st ed.). Dapertemen Pendidikan Nasional RI.
- Trianto. (2011). *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif*. Kencana.
- USAID. (2006). *Ayik Belajar dengan PAKEM: Matematika*. Managing Basic Education.
- Widianto, T. (2016). *Permainan Pasar-Pasaran dengan Mengoptimalkan Barang Bekas*. <https://tintusedu.wordpress.com/2016/05/06/permainan-pasaran-dengan-mengoptimalkan-barang-bekas/>