**Pedagogy** **p-ISSN: 2502-3802**
**Volume 11 Nomor 4** **e-ISSN: 2502-3799**

# PENINGKATAN HASIL BELAJAR PADA MATERI MENGENAL JENIS UANG MELALUI MODEL PEMBELAJARAN *ROLEPLAY* BERBANTUAN MEDIA *FUNMART GAME* DI KELAS 1B SDN PENDRIKAN LOR

Dewi Widana Anggaraini[1], Meilan Arsanti[2], Budi Trapsilo Adi Nugroho[3]
Pendidikan Guru Sekolah Dasar /Pendidikan Profesi Guru[1,3],
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan [1,3], Universitas Islam Sultan Agung[1,3]
SD Negeri Pendrikan Lor 03 Semarang[2]
dewiwidana07@gmail.com[1], meilanarsanti@unissula.ac.id[2]
buditrapsilo_85@yahoo.co.id [3]

Abstrak

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh masih adanya murid kelas 1B SDN Pendrikan Lor 03 yang mengalami kesulitan dalam mengenali jenis dan nominal uang serta kurang aktif dalam mengikuti pembelajaran. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar murid pada materi mengenal jenis uang melalui penerapan model pembelajaran *roleplay* berbantuan media *Funmart Game*. Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam dua siklus, dengan setiap siklus meliputi tahap perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Subjek penelitian terdiri atas 28 murid kelas 1B. Pengumpulan data dilakukan melalui tes hasil belajar, observasi aktivitas murid, dan dokumentasi. Data dianalisis secara kuantitatif melalui perhitungan nilai rata-rata dan persentase ketuntasan belajar. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar murid. Nilai rata-rata pada tahap *pre-test* sebesar 54,64, meningkat menjadi 67,14 pada siklus I, dan mencapai 80,71 pada siklus II. Persentase ketuntasan belajar juga mengalami peningkatan dari 6,90% pada tahap *pre-test* menjadi 13,79% pada siklus I dan 75,86% pada siklus II. Penerapan *roleplay* berbantuan *Funmart Game* memberikan pengalaman belajar yang lebih konkret dan kontekstual melalui kegiatan jual beli sederhana, sehingga membantu murid memahami jenis dan nilai uang. Dengan demikian, penggunaan model *roleplay* berbantuan *Funmart Game* berkontribusi terhadap peningkatan hasil belajar murid pada materi mengenal jenis uang.

*Kata Kunci: Hasil Belajar, Roleplay, Funmart Game, Jenis Uang, Sekolah Dasar.*

## A. Pendahuluan

Pendidikan merupakan proses penting dalam membantu murid mengembangkan pengetahuan, keterampilan, sikap, dan karakter yang dibutuhkan dalam kehidupan sehari-hari. Pada jenjang sekolah dasar, pembelajaran tidak hanya diarahkan agar murid mampu memahami konsep secara teoritis, tetapi juga mampu

menghubungkan pengetahuan yang diperoleh dengan pengalaman nyata di lingkungan sekitarnya. Hal ini menjadi semakin penting pada kelas I sekolah dasar karena murid masih berada pada tahap perkembangan yang membutuhkan pengalaman belajar yang konkret, sederhana, menyenangkan, dan sesuai dengan kehidupan sehari-hari. Oleh karena itu, guru perlu merancang pembelajaran yang memberikan kesempatan kepada murid untuk melihat, mencoba, mengalami, dan mempraktikkan secara langsung materi yang dipelajari. (PRESIDEN REPUBLIK INDONESIA, 2003).

Penelitian tindakan kelas berasal dari istilah bahasa Inggris *Classroom Action Research*, yang dikenal dengan singkatan PTK yaitu penelitian yang dilakukan di kelas oleh guru/peneliti untuk mengetahui yang berarti penelitian yang dilakukan pada sebuah kelas untuk mengetahui akibat tindakan yang diterapkan pada suatu subjek penelitian di kelas tersebut. (Mata Pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan Sekolah Dasar Pengantar & Gunarto, 2013) (Afandi, 2014).

Salah satu materi yang memiliki keterkaitan erat dengan kehidupan sehari-hari murid adalah materi mengenal jenis uang. Uang merupakan alat pembayaran yang sering dijumpai murid, baik ketika menerima uang saku, menemani orang tua berbelanja, maupun melakukan kegiatan jual beli sederhana. Meskipun demikian, pengalaman tersebut belum tentu membuat murid memahami jenis dan nilai uang dengan baik. Murid kelas I masih dapat mengalami kesulitan dalam membedakan uang logam dan uang kertas, mengenali nominal uang, serta menghubungkan bentuk uang dengan nilai yang dimilikinya. Kondisi ini menunjukkan bahwa pembelajaran mengenai uang perlu disampaikan melalui pendekatan yang tidak hanya menekankan hafalan, tetapi juga memberikan pengalaman konkret dan bermakna bagi murid.

Berdasarkan hasil pengamatan awal pada pembelajaran di kelas 1B SDN Pendrikan Lor 03, masih ditemukan murid yang mengalami kesulitan dalam mengenali jenis dan nominal uang. Beberapa murid tampak kebingungan ketika diminta menyebutkan nilai uang yang ditunjukkan oleh guru, sedangkan sebagian lainnya masih tertukar dalam membedakan nilai uang yang satu dengan yang lainnya. Selain permasalahan pemahaman materi, keterlibatan murid selama pembelajaran juga belum optimal. Masih terdapat murid yang cenderung pasif,

menunggu arahan guru, dan kurang percaya diri ketika diminta menjawab pertanyaan secara individu. Permasalahan tersebut menunjukkan perlunya upaya perbaikan pembelajaran melalui model dan media yang mampu mengakomodasi karakteristik serta kebutuhan belajar murid kelas I.

Pembelajaran yang berlangsung secara aktif dan kontekstual menjadi salah satu alternatif untuk mengatasi permasalahan tersebut. Guru tidak hanya berperan sebagai penyampai informasi, tetapi juga sebagai fasilitator yang menciptakan pengalaman belajar sesuai dengan tahap perkembangan murid. Salah satu model pembelajaran yang dapat digunakan adalah *roleplay* atau bermain peran. Model *roleplay* memberikan kesempatan kepada murid untuk memerankan situasi tertentu yang berkaitan dengan materi pembelajaran. Dalam pembelajaran mengenal jenis uang, model ini dapat diterapkan melalui kegiatan jual beli sederhana dengan melibatkan peran sebagai penjual dan pembeli. Melalui kegiatan tersebut, murid dapat belajar mengenali jenis dan nominal uang, memilih uang sesuai dengan harga barang, serta mempraktikkan penggunaannya dalam situasi yang menyerupai kehidupan sehari-hari. (Situmorang *et al., n.d*.).

Penerapan *roleplay* dalam pembelajaran juga didukung oleh penelitian terdahulu. Penelitian Sari mengenai penggunaan metode *roleplaying* berbantuan media uang mainan pada pembelajaran matematika sekolah dasar menunjukkan adanya peningkatan ketuntasan hasil belajar dari 70% pada siklus I menjadi 93,3% pada siklus II. (Ratna Sari *et al*., 2021). Hasil tersebut memberikan gambaran bahwa penggunaan media konkret berupa uang mainan dapat mendukung pembelajaran yang berkaitan dengan pengenalan uang. Selain itu, penelitian Putra dan Sudirman (2017) menunjukkan bahwa penerapan metode *roleplaying* dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa, dengan persentase ketuntasan yang meningkat dari 66,66% pada siklus I menjadi 90% pada siklus II. Temuan tersebut memperlihatkan bahwa kegiatan bermain peran dapat menjadi salah satu alternatif untuk menciptakan pembelajaran yang lebih aktif dan memberikan kesempatan kepada murid untuk terlibat secara langsung. (Saidah, 2023).

Penelitian Monalisa mengenai pengaruh *roleplay* belanja terhadap hasil belajar pengenalan kesetaraan mata uang pada murid sekolah dasar juga memiliki keterkaitan dengan penelitian ini. Penelitian tersebut mengangkat kegiatan belanja

sebagai konteks pembelajaran mata uang yang dekat dengan pengalaman sehari-hari murid. (Putri Monalisa *et al*., 2025). Sementara itu, penelitian Laela dan Istiyati (2026) mengenai penerapan model *roleplaying* dalam pembelajaran IPAS menunjukkan bahwa model tersebut dapat mendukung peningkatan hasil belajar, aktivitas, dan keterlibatan murid dalam pembelajaran. (Nur Laela & Istiyati, 2026). Selain itu, kajian Karmila *et al*. (2026) menyimpulkan bahwa role playing berpotensi mendukung kemampuan numerasi siswa sekolah dasar, meskipun penelitian lanjutan dengan desain yang lebih kuat masih diperlukan. (Karmila et al., 2026) Meskipun demikian, penelitian-penelitian tersebut memiliki perbedaan dalam hal materi, karakteristik subjek, serta media pembelajaran yang digunakan. Penelitian ini secara khusus memanfaatkan media *Funmart Game* dalam pembelajaran materi mengenal jenis uang pada murid kelas 1B SDN Pendrikan Lor 03.

*Funmart Game* merupakan media pembelajaran yang dirancang dengan konsep toko atau minimarket sederhana di dalam kelas. Media ini memanfaatkan uang mainan, gambar atau benda yang menyerupai barang dagangan, serta kartu harga untuk mendukung kegiatan jual beli. Penggunaan *Funmart Game* diharapkan dapat membantu murid memahami hubungan antara barang, harga, dan uang melalui pengalaman yang konkret. Murid dapat berperan sebagai penjual maupun pembeli, mengamati jenis dan nominal uang, memilih barang, membaca harga, serta melakukan transaksi sederhana bersama teman. Selain membantu pemahaman konsep, kegiatan tersebut diharapkan dapat mendorong keberanian murid untuk berkomunikasi, meningkatkan kerja sama, dan membangun suasana belajar yang menyenangkan. Penggunaan model *roleplay* berbantuan media *Funmart Game* menjadi penting karena pembelajaran mengenal jenis uang tidak cukup dilakukan hanya melalui penjelasan guru atau latihan soal. Murid perlu memperoleh kesempatan untuk menghubungkan konsep yang dipelajari dengan situasi nyata yang mereka kenal. Melalui kegiatan bermain peran dalam suasana toko sederhana, murid dapat belajar sambil berinteraksi, mencoba, dan memperbaiki pemahaman mereka secara langsung. Guru juga dapat mengamati kemampuan murid selama proses pembelajaran serta memberikan pendampingan sesuai dengan kebutuhan masing-masing murid.

Berdasarkan permasalahan dan uraian tersebut, penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar murid pada materi mengenal jenis uang melalui penerapan model pembelajaran *roleplay* berbantuan media *Funmart Game* di kelas 1B SDN Pendrikan Lor 03. Selain itu, penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan penerapan model pembelajaran tersebut serta mengetahui perubahan keterlibatan murid selama proses pembelajaran berlangsung. Upaya pemecahan masalah dilakukan melalui Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam dua siklus. Setiap siklus meliputi tahap perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Hasil refleksi pada siklus I digunakan sebagai dasar untuk memperbaiki pelaksanaan pembelajaran pada siklus II.

Hipotesis tindakan dalam penelitian ini adalah bahwa penerapan model pembelajaran *roleplay* berbantuan media *Funmart Game* dapat meningkatkan hasil belajar murid pada materi mengenal jenis uang di kelas 1B SDN Pendrikan Lor 03. Melalui kegiatan jual beli sederhana yang melibatkan pengalaman langsung, murid diharapkan mampu memahami jenis dan nominal uang dengan lebih baik serta menunjukkan keterlibatan yang lebih aktif dalam proses pembelajaran.

## B. Metode Penelitian

### Rancangan Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang bertujuan untuk memperbaiki proses pembelajaran dan meningkatkan hasil belajar murid pada materi mengenal jenis uang melalui model pembelajaran *roleplay* berbantuan media *Funmart Game*. Penelitian dilaksanakan secara kolaboratif dengan memperhatikan kondisi nyata pembelajaran di kelas 1B SDN Pendrikan Lor 03. Rancangan penelitian mengacu pada model Kemmis dan McTaggart yang meliputi empat tahapan dalam setiap siklus, yaitu perencanaan (*planning*), pelaksanaan tindakan (*acting*), observasi (*observing*), dan refleksi (*reflecting*). Penelitian dilaksanakan dalam dua siklus. Setiap siklus dirancang berdasarkan hasil identifikasi permasalahan dan evaluasi terhadap pelaksanaan pembelajaran sebelumnya. Pada tahap perencanaan, peneliti menyiapkan perangkat pembelajaran, materi, media *Funmart Game*, instrumen observasi, dan soal evaluasi. Tahap pelaksanaan tindakan dilakukan melalui penerapan model *roleplay* dalam kegiatan jual beli sederhana. Selanjutnya, observasi dilakukan untuk

mengamati aktivitas murid dan proses pembelajaran. Hasil observasi dan evaluasi dianalisis pada tahap refleksi untuk menentukan perbaikan yang diperlukan pada siklus berikutnya. Pada siklus I, pembelajaran difokuskan pada pengenalan jenis dan nominal uang melalui kegiatan bermain peran sebagai penjual dan pembeli. Berdasarkan hasil refleksi, dilakukan perbaikan pada siklus II, terutama dalam hal pemberian contoh, penyampaian instruksi, pembagian peran, dan pendampingan bagi murid yang masih mengalami kesulitan. Penelitian dihentikan setelah seluruh siklus selesai dilaksanakan dan data hasil penelitian dianalisis.

**Ruang Lingkup dan Subjek Penelitian**

Penelitian ini dilaksanakan pada pembelajaran Matematika dengan materi mengenal jenis uang. Ruang lingkup penelitian meliputi penerapan model pembelajaran *roleplay* berbantuan media *Funmart Game*, aktivitas murid selama proses pembelajaran, serta peningkatan hasil belajar murid setelah diberikan tindakan. Subjek penelitian adalah murid kelas 1B SDN Pendrikan Lor 03. Berdasarkan laporan penelitian, jumlah murid yang digunakan dalam rancangan penelitian adalah 28 murid. Namun, jumlah tersebut perlu disesuaikan dengan jumlah murid sebenarnya yang mengikuti penelitian dan memiliki data lengkap. Penelitian dilaksanakan pada saat kegiatan pembelajaran berlangsung di kelas sehingga tindakan yang diberikan tetap sesuai dengan kondisi pembelajaran yang sebenarnya.

**Bahan dan Alat Penelitian**

Bahan dan alat yang digunakan dalam penelitian disesuaikan dengan kebutuhan pembelajaran materi mengenal jenis uang melalui kegiatan jual beli sederhana. Bahan utama yang digunakan adalah uang mainan dengan berbagai nominal, gambar atau benda yang menyerupai barang dagangan, serta kartu harga. Media *Funmart Game* dirancang menyerupai toko atau minimarket sederhana agar murid dapat mempraktikkan kegiatan jual beli secara langsung. Selain media pembelajaran, penelitian ini menggunakan perangkat pembelajaran berupa modul ajar, bahan ajar, lembar kerja peserta didik, dan soal evaluasi. Instrumen penelitian yang digunakan meliputi lembar observasi aktivitas murid, lembar observasi pelaksanaan pembelajaran, lembar evaluasi hasil belajar, serta dokumentasi

kegiatan pembelajaran. Seluruh bahan dan instrumen disiapkan sebelum pelaksanaan tindakan agar proses penelitian dapat berjalan secara terarah.

**Tempat dan Waktu Penelitian**

Penelitian dilaksanakan di SDN Pendrikan Lor 03, khususnya pada murid kelas 1B. Penelitian dilakukan dalam kegiatan pembelajaran materi mengenal jenis uang dengan memanfaatkan model pembelajaran *roleplay* berbantuan media *Funmart Game*. Berdasarkan rancangan penelitian dalam laporan, pelaksanaan penelitian berlangsung selama kurang lebih empat minggu. Minggu pertama digunakan untuk melakukan observasi awal dan menyiapkan perangkat penelitian. Siklus I dilaksanakan pada minggu kedua, sedangkan perbaikan dan pelaksanaan siklus II dilakukan pada minggu ketiga. Minggu keempat digunakan untuk mengolah data dan menyusun laporan penelitian.

**Teknik Pengumpulan Data**

Pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan melalui tes, observasi, dan dokumentasi. Ketiga teknik tersebut digunakan untuk memperoleh gambaran mengenai peningkatan hasil belajar sekaligus perubahan aktivitas murid selama proses pembelajaran.

**1. Tes**

Tes digunakan untuk mengetahui kemampuan murid dalam memahami materi mengenal jenis uang. Tes diberikan pada tahap awal sebelum tindakan serta setelah pelaksanaan pembelajaran pada setiap siklus. Instrumen tes disusun berdasarkan indikator pembelajaran yang meliputi kemampuan mengenali uang logam dan uang kertas, menyebutkan nominal uang, membedakan nilai uang, serta menghubungkan penggunaan uang dengan kegiatan jual beli sederhana. Hasil tes digunakan untuk mengetahui perkembangan kemampuan murid dari kondisi awal, siklus I, hingga siklus II.

**2. Observasi**

Observasi dilakukan selama proses pembelajaran berlangsung untuk memperoleh data mengenai aktivitas murid dan pelaksanaan pembelajaran. Pengamatan aktivitas murid meliputi perhatian terhadap penjelasan guru, keberanian menjawab pertanyaan, keaktifan mengikuti permainan, kemampuan menjalankan peran, kerja sama dengan teman, serta kemampuan mengikuti aturan

kegiatan. Observasi juga digunakan untuk mengidentifikasi hambatan selama pembelajaran. Hasil pengamatan pada siklus I menjadi bahan refleksi untuk melakukan perbaikan pada siklus II.

**3. Dokumentasi**

Dokumentasi digunakan untuk melengkapi data penelitian yang diperoleh melalui tes dan observasi. Dokumentasi dapat berupa foto kegiatan pembelajaran, daftar nilai, hasil pekerjaan murid, perangkat pembelajaran, dan dokumen lain yang relevan dengan pelaksanaan penelitian.

**Definisi Operasional Variabel Penelitian**

Penelitian ini melibatkan tindakan pembelajaran dan hasil belajar sebagai fokus utama penelitian.

**1. Model Pembelajaran *Roleplay* Berbantuan Media *Funmart Game***

Model pembelajaran *roleplay* berbantuan media *Funmart Game* merupakan tindakan pembelajaran yang memberikan kesempatan kepada murid untuk memerankan kegiatan jual beli sederhana melalui peran sebagai penjual dan pembeli. *Funmart Game* digunakan sebagai media pendukung berupa toko sederhana yang dilengkapi barang dagangan, kartu harga, dan uang mainan. Penerapan tindakan ini diamati melalui keterlaksanaan kegiatan bermain peran, keterlibatan murid dalam kegiatan jual beli, kemampuan menjalankan peran, kerja sama, serta kemampuan murid mengikuti aturan permainan.

**2. Hasil Belajar Murid**

Hasil belajar merupakan kemampuan murid setelah mengikuti pembelajaran materi mengenal jenis uang yang diukur melalui tes evaluasi. Hasil belajar dalam penelitian ini mencakup kemampuan mengenali jenis uang, mengidentifikasi nominal uang, membedakan nilai uang, serta menghubungkan penggunaan uang dengan kegiatan jual beli sederhana. Peningkatan hasil belajar ditunjukkan melalui perubahan nilai rata-rata kelas dan persentase ketuntasan belajar murid dari kondisi awal, siklus I, hingga siklus II.

**Teknik Analisis Data**

Data penelitian dianalisis secara kuantitatif dan deskriptif. Analisis kuantitatif digunakan untuk mengetahui peningkatan hasil belajar murid berdasarkan nilai tes, sedangkan analisis deskriptif digunakan untuk

menggambarkan aktivitas murid dan proses pembelajaran selama penerapan tindakan.

**1. Analisis Hasil Belajar**

Analisis hasil belajar dilakukan dengan menghitung nilai rata-rata kelas, jumlah murid yang mencapai ketuntasan, dan persentase ketuntasan belajar. Nilai rata-rata kelas dihitung menggunakan rumus:

**Nilai rata-rata = Jumlah seluruh nilai murid ÷ Jumlah seluruh murid**

Persentase ketuntasan belajar dihitung menggunakan rumus:

**Persentase ketuntasan = (Jumlah murid yang tuntas ÷ Jumlah seluruh murid) × 100%**

Hasil perhitungan pada kondisi awal, siklus I, dan siklus II kemudian dibandingkan untuk mengetahui perkembangan hasil belajar murid setelah diterapkannya model *roleplay* berbantuan *Funmart Game*.

**2. Analisis Data Observasi**

Data observasi dianalisis secara deskriptif dengan mengidentifikasi perubahan aktivitas murid selama proses pembelajaran. Aspek yang diamati meliputi perhatian, keberanian berpartisipasi, keaktifan dalam permainan, kemampuan menjalankan peran, kerja sama, dan kepatuhan terhadap aturan kegiatan. Hasil observasi pada siklus I dibandingkan dengan hasil observasi pada siklus II untuk mengetahui perubahan keterlibatan murid setelah dilakukan perbaikan pembelajaran.

**3. Indikator Keberhasilan Penelitian**

Penelitian ini menetapkan indikator keberhasilan berupa tercapainya ketuntasan belajar klasikal sekurang-kurangnya 80% dari jumlah murid yang mengikuti penelitian. Selain itu, keberhasilan tindakan ditinjau dari peningkatan keterlibatan murid dalam kegiatan pembelajaran, termasuk keberanian berpartisipasi, kemampuan menjalankan peran sebagai penjual maupun pembeli, dan kemampuan mengenali jenis serta nominal uang. Penelitian dinyatakan berhasil apabila indikator yang telah ditetapkan dapat tercapai. Apabila indikator belum terpenuhi, hasil refleksi digunakan untuk menentukan perbaikan tindakan pada siklus berikutnya.

## C. Hasil dan Pembahasan

### Hasil Penelitian

Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan untuk meningkatkan hasil belajar murid pada materi mengenal jenis uang melalui penerapan model pembelajaran *roleplay* berbantuan media *Funmart Game* di kelas 1B SDN Pendrikan Lor 03. Penelitian dilaksanakan melalui tahapan kondisi awal, siklus I, dan siklus II. Setiap siklus meliputi tahap perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Data hasil belajar diperoleh melalui tes yang diberikan sebelum tindakan, setelah pelaksanaan siklus I, dan setelah pelaksanaan siklus II. Penilaian dilakukan untuk mengetahui kemampuan murid dalam mengenali jenis uang, membedakan uang logam dan uang kertas, mengenali nominal uang, serta memahami penggunaan uang dalam kegiatan jual beli sederhana. Kriteria ketuntasan yang digunakan adalah nilai minimal 70.

Hasil pengolahan data menunjukkan adanya peningkatan nilai rata-rata hasil belajar murid dari kondisi awal hingga siklus II. Perkembangan hasil belajar murid dapat dilihat pada tabel berikut.

**Tabel 1. Perkembangan Hasil Belajar Murid pada Kondisi Awal, Siklus I, dan Siklus II**

| Tahap Penelitian | Nilai Rata-Rata | Nilai Terendah | Nilai Tertinggi | Persentase Ketuntasan |
|---|---|---|---|---|
| Kondisi awal | 54,64 | 30 | 80 | 6,90% |
| Siklus I | 67,14 | 40 | 90 | 13,79% |
| Siklus II | 80,71 | 70 | 100 | 75,86% |

Berdasarkan Tabel 1, nilai rata-rata murid pada kondisi awal sebesar 54,64. Setelah penerapan model pembelajaran *roleplay* berbantuan media *Funmart Game* pada siklus I, nilai rata-rata meningkat menjadi 67,14. Dengan demikian, terdapat peningkatan sebesar 12,50 poin dibandingkan dengan kondisi awal. Pada siklus II, nilai rata-rata kembali mengalami peningkatan menjadi 80,71. Jika dibandingkan dengan siklus I, peningkatan yang terjadi sebesar 13,57 poin. Secara keseluruhan, nilai rata-rata hasil belajar murid mengalami peningkatan sebesar 26,07 poin dari kondisi awal hingga siklus II. Peningkatan juga terlihat pada persentase ketuntasan belajar murid. Pada kondisi awal, persentase ketuntasan hanya mencapai 6,90%. Setelah pelaksanaan tindakan pada siklus I, persentase ketuntasan meningkat

menjadi 13,79%. Selanjutnya, pada siklus II, persentase ketuntasan meningkat menjadi 75,86%.

Meskipun persentase ketuntasan pada siklus II belum mencapai indikator keberhasilan yang telah ditetapkan, yaitu 80%, hasil tersebut menunjukkan adanya perkembangan kemampuan belajar murid setelah diterapkannya model *roleplay* berbantuan media *Funmart Game*.

**Tabel 2. Perbandingan Murid yang Mencapai dan Belum Mencapai Ketuntasan**

| Tahap Penelitian | Murid Tuntas | Murid Belum Tuntas | Persentase Ketuntasan |
|---|---|---|---|
| Kondisi awal | 2 murid | 27 murid | 6,90% |
| Siklus I | 4 murid | 25 murid | 13,79% |
| Siklus II | 22 murid | 7 murid | 75,86% |

Data tersebut memperlihatkan bahwa jumlah murid yang mencapai nilai minimal 70 mengalami peningkatan pada setiap tahap penelitian. Pada kondisi awal, hanya sebagian kecil murid yang mampu mencapai kriteria ketuntasan. Setelah tindakan dilakukan, semakin banyak murid yang menunjukkan pemahaman terhadap materi mengenal jenis uang. Pada siklus I, peningkatan hasil belajar belum berlangsung secara optimal. Beberapa murid masih mengalami kesulitan dalam membedakan nominal uang, menghubungkan harga barang dengan uang yang digunakan untuk membayar, serta mengikuti alur kegiatan jual beli. Selain itu, terdapat murid yang masih memerlukan arahan guru ketika menjalankan peran sebagai penjual maupun pembeli.

Berdasarkan hasil refleksi siklus I, guru melakukan beberapa perbaikan pada siklus II. Perbaikan tersebut meliputi penyampaian instruksi yang lebih sederhana, pemberian contoh transaksi secara langsung, pengaturan pembagian peran yang lebih terstruktur, serta pemberian pendampingan kepada murid yang masih mengalami kesulitan. Pada siklus II, murid terlihat lebih memahami aturan permainan dan lebih terbiasa menggunakan uang mainan dalam kegiatan jual beli. Murid juga memperoleh kesempatan untuk bertukar peran sehingga pengalaman belajar tidak hanya berpusat pada murid tertentu. Perbaikan tersebut turut mendukung peningkatan hasil belajar yang terlihat dari nilai rata-rata dan persentase ketuntasan murid.

**Pembahasan**

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran *roleplay* berbantuan media *Funmart Game* dapat membantu meningkatkan hasil belajar murid pada materi mengenal jenis uang. Peningkatan tersebut terlihat dari nilai rata-rata murid yang semula 54,64 pada kondisi awal menjadi 67,14 pada siklus I dan meningkat kembali menjadi 80,71 pada siklus II. Peningkatan hasil belajar tersebut menunjukkan bahwa kegiatan pembelajaran yang melibatkan pengalaman langsung dapat membantu murid kelas I memahami materi yang bersifat abstrak. Materi mengenal jenis uang tidak hanya disampaikan melalui penjelasan verbal, tetapi juga dipelajari melalui kegiatan bermain peran sebagai penjual dan pembeli. Dengan demikian, murid memperoleh kesempatan untuk mengamati bentuk uang, mengenali nominal, memilih uang yang sesuai, serta menggunakannya dalam kegiatan transaksi sederhana.

Penggunaan media *Funmart Game* memberikan suasana pembelajaran yang lebih dekat dengan pengalaman kehidupan sehari-hari murid. Melalui media tersebut, kegiatan pembelajaran dirancang menyerupai aktivitas berbelanja di toko atau minimarket. Murid berinteraksi dengan barang atau gambar barang, kartu harga, uang mainan, dan kartu peran. Situasi tersebut membantu murid menghubungkan materi yang dipelajari dengan pengalaman yang pernah mereka temui di lingkungan sekitar.(Situmorang *et al., n.d*.)

Pada pelaksanaan siklus I, peningkatan hasil belajar belum mencapai hasil yang optimal. Hal ini menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran yang baru membutuhkan penyesuaian, terutama bagi murid kelas I yang masih memerlukan instruksi sederhana dan pendampingan secara bertahap. Beberapa murid masih terlihat ragu ketika menjalankan peran, belum memahami aturan permainan secara menyeluruh, serta mengalami kesulitan dalam menentukan uang yang sesuai dengan harga barang. Kondisi tersebut menjadi bahan refleksi bagi guru untuk memperbaiki proses pembelajaran pada siklus II. Guru memberikan contoh transaksi dengan langkah yang lebih jelas, menyederhanakan aturan permainan, mengatur pembagian peran secara lebih terarah, serta memberikan bantuan kepada murid yang belum memahami kegiatan. Perbaikan tersebut menunjukkan bahwa

proses refleksi dalam penelitian tindakan kelas memiliki peran penting dalam menentukan tindakan pembelajaran berikutnya.

Pada siklus II, murid menunjukkan perkembangan yang lebih baik. Murid mulai terbiasa memainkan peran sebagai penjual dan pembeli serta lebih berani terlibat dalam kegiatan transaksi. Aktivitas belajar juga menjadi lebih bermakna karena murid tidak hanya mendengarkan penjelasan guru, tetapi terlibat langsung dalam proses mengamati, memilih, menghitung, dan menggunakan uang mainan. Kegiatan tersebut memberikan kesempatan kepada murid untuk belajar melalui pengalaman konkret dan interaksi dengan teman. Peningkatan nilai rata-rata dari 67,14 pada siklus I menjadi 80,71 pada siklus II menunjukkan bahwa perbaikan tindakan memberikan dampak positif terhadap pemahaman murid. Selain itu, persentase ketuntasan yang meningkat dari 13,79% menjadi 75,86% menunjukkan bahwa sebagian besar murid mulai mampu mencapai kriteria ketuntasan yang telah ditentukan.

Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian Sari, Sayidiman, dan Kasau yang menunjukkan bahwa model *roleplaying* berbantuan uang mainan dapat meningkatkan keterlibatan dan hasil belajar murid dalam memahami konsep uang. Penggunaan uang mainan dan simulasi transaksi memberikan kesempatan kepada murid untuk mempraktikkan konsep pembelajaran secara langsung. Temuan ini juga sejalan dengan penelitian yang membahas penggunaan permainan jual beli dalam pembelajaran pengenalan kesetaraan mata uang. Kegiatan bermain peran dalam situasi belanja dapat membantu murid memahami hubungan antara jenis uang, nominal, harga barang, dan proses pembayaran. Dengan demikian, kegiatan bermain peran tidak hanya berfungsi sebagai aktivitas permainan, tetapi juga menjadi sarana untuk membangun pemahaman konseptual melalui pengalaman yang kontekstual.

Meskipun demikian, hasil penelitian ini belum sepenuhnya mencapai indikator keberhasilan klasikal sebesar 80%. Pada siklus II, persentase ketuntasan mencapai 75,86%, sehingga masih terdapat beberapa murid yang memerlukan pendampingan lebih lanjut. Oleh karena itu, hasil penelitian ini menunjukkan bahwa model *roleplay* berbantuan *Funmart Game* memberikan perkembangan

positif terhadap hasil belajar, tetapi penerapannya perlu disesuaikan dengan karakteristik, kemampuan awal, dan kebutuhan belajar setiap murid.

Secara keseluruhan, penerapan model *roleplay* berbantuan media *Funmart Game* memberikan pengalaman belajar yang lebih konkret, aktif, dan kontekstual bagi murid kelas 1B SDN Pendrikan Lor 03. Model pembelajaran ini membantu murid memahami materi mengenal jenis uang melalui kegiatan yang menyenangkan dan dekat dengan kehidupan sehari-hari. Peningkatan nilai rata-rata dan persentase ketuntasan dari kondisi awal hingga siklus II menjadi bukti bahwa penggunaan pengalaman langsung dapat mendukung proses pemahaman murid terhadap materi pembelajaran.

## D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian, penerapan model pembelajaran *roleplay* berbantuan media *Funmart Game* dapat membantu meningkatkan hasil belajar murid pada materi mengenal jenis uang di kelas 1B SDN Pendrikan Lor 03. Hal ini terlihat dari peningkatan nilai rata-rata murid, yaitu dari 54,64 pada kondisi awal menjadi 67,14 pada siklus I dan 80,71 pada siklus II. Persentase ketuntasan belajar juga mengalami peningkatan dari 6,90% pada kondisi awal menjadi 13,79% pada siklus I dan 75,86% pada siklus II. Kegiatan bermain peran melalui simulasi jual beli memberikan pengalaman belajar yang konkret, menyenangkan, dan kontekstual sehingga membantu murid memahami jenis, nominal, serta penggunaan uang dalam kehidupan sehari-hari. Meskipun indikator ketuntasan klasikal sebesar 80% belum tercapai sepenuhnya, penerapan *role play* berbantuan *Fun Mart Game* menunjukkan perkembangan positif terhadap hasil belajar dan keterlibatan murid dalam proses pembelajaran.

## Daftar Pustaka

Afandi, M. (2014). Pentingnya Penelitian Tindakan Kelas Bagi Guru Dalam Pembelajaran Di Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar UNISSULA*, *1*(1), 1–19. https://doi.org/10.30659/pendas.1.1.1-19

Karmila, A. D., Wiryanto, W., & Ekawati, R. (2026). The Effectiveness of Role Playing Learning in Improving the Numeracy Skills of Primary School Students: A Systematic Literature Review. *Jurnal Pendidikan Indonesia Gemilang*, *6*(1), 21–38. https://doi.org/10.52889/jpig.v6i1.851

Mata Pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan Sekolah Dasar Pengantar, P., & Gunarto, H. (2013). *TEORI & PRAKTIK PENELITIAN TINDAKAN KELAS*.

Nur Laela, I., & Istiyati, S. (2026). Peningkatan Hasil Belajar IPAS Materi Kegiatan Ekonomi melalui Model Role Playing di Sekolah Dasar Kelas IV. *Jurnal Didaktika Dwija Indria*, *14*(3), 1136–1143. https://doi.org/10.20961/ddi.v14i3.14.3.1136-1143

*PRESIDEN REPUBLIK INDONESIA*. (2003).

Putri Monalisa, A., Juliansyah Putra, M., & Surmilasari, N. (2025). *PENGARUH ROLE PLAY BELANJA TERHADAP HASIL BELAJAR PENGENALAN KESETARAAN MATA UANG SISWA KELAS II SEKOLAH DASAR*. 2477–2143.

Ratna Sari, T., Guru Sekolah Dasar, P., & Pertiwi Makassar Artikel info Abstrak, S. (2021). *Pinisi: Journal of Teacher Professional MENINGKATKAN HASIL BELAJAR MATEMATIKA MENGGUNAKAN METODE ROLE PLAYING DENGAN BERBANTUAN MEDIA UANG MAINAN PADA SISWA KELAS 2 SDN KARANGASRI 1 NGAWI Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Korwil Dindik SD Negeri Karangasri 1 NgawiEmail: sayidiman@unm.ac.id*. https://ojs.unm.ac.id/TPJ

Saidah, L. (2023). *PENERAPAN ROLE PLAYING MATA UANG UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR MATEMATIKA SISWA KELAS IV SDN SONGGOKERTO 01 BATU*. *2*(2), 1236–1259. https://jurnal.widyahumaniora.org/

Situmorang, A. M., Sari Br Barus, N., Wati, P. L., Sriningsih Tamba, S., Pandiangan, M., Siboro, Y. E., Guru, P., Dasar, S., Katolik, U., & Medan, S. T. (n.d.). *Pengenalan Konsep Uang Pada Pembelajaran Matematika SD Melalui Media Mini Market dengan Metode Role Playing*.