

PENGARUH MODEL ROLE PLAYING DENGAN PERMAINAN TRADISIONAL PASARAN TERHADAP KEMAMPUAN NUMERIK SISWA

Auliya Cindy Andriyani¹, Himmatul Ulya², M. Syafruddin Kuryanto³

Universitas Muria Kudus
auliyacindy32@gmail.com

Abstract

Education has an important role in the development and development of a nation to civilize humans. The process of transferring knowledge takes place continuously that occurs systematically from one person to another. The Transfer of knowledge that occurs is expected to change the attitude, behavior, morals, ethics, and maturity of one's thinking. Learning that uses a variety of learning methods provides a fun transfer of knowledge by involving teachers and students that is carried out in the world of education at school. Based on observations made by researchers, it was found that the low numerical ability of students in the study, so the researchers conducted a study using a role playing model using traditional market games in the learning process. This study aims to analyze the effect of role playing models with traditional games of the market on the numerical ability of students on the average difference pretest-posttest. Actors in the game markets are children who have not been so burdened with activities that require energy and mind. This study is a pre-experimental design with one-group pretest-posttest design. The study was conducted in Class V SDN 01 Gemiring Kidul, Nalumsari, Jepara. The independent variable of this research is role playing model using traditional market games, while the dependent variable is the numerical ability of students. Data analysis techniques used Are t test on pretest and posttest results with a significance level of 5%. Based on the results obtained it can be concluded that the application of role playing model using traditional market games have an influence on the numerical ability of students, with the average numerical ability of students before being given treatment of 52.5 and after using the role playing model with traditional market games of 82.83. The difference in the average result has a difference of 30.33 which shows a significant effect on students ' numerical ability.

Keywords : Role Playing Method ; Market Traditional Game ; Numerical Ability

Abstrak : Pendidikan memiliki peranan penting dalam pembangunan dan perkembangan suatu bangsa hingga membudayakan manusia. Proses pemindahan ilmu pengetahuan berlangsung terus menerus yang terjadi secara sistematis dari seseorang kepada orang lain. Transfer ilmu pengetahuan yang terjadi diharapkan dapat merubah sikap, tingkah laku, moral, etika, dan kedewasaan berpikir seseorang. Pembelajaran yang menggunakan berbagai macam metode belajar memberikan transfer ilmu pengetahuan yang berlangsung menyenangkan dengan melibatkan antara guru dengan siswa yang terlaksana di dunia pendidikan di sekolah. Berdasarkan pengamatan yang dilakukan peneliti, diperoleh bahwa rendahnya kemampuan numerik siswa di tempat penelitian, sehingga peneliti

Volume 5, Nomor 1, Februari 2023; 323-334

<https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/manazhim>



melakukan penelitian menggunakan model role playing dengan menggunakan permainan pasaran tradisional dalam proses pembelajarannya. Penelitian ini bertujuan menganalisa pengaruh model role playing dengan permainan tradisional pasaran terhadap kemampuan numerik siswa pada perbedaan rata-rata pretest-posttest. Pelaku yang ada di dalam permainan pasar-pasaran adalah anak-anak yang belum begitu terbebani dengan kegiatan yang membutuhkan tenaga maupun pikiran. Penelitian ini adalah pre-experimental design dengan one-group pretest-posttest design. Penelitian dilaksanakan di kelas V SDN 01 Gemiring Kidul, Nalumsari, Jepara. Variabel bebas dari penelitian ini adalah model role playing dengan menggunakan permainan tradisional pasaran, sedangkan variabel terikatnya adalah kemampuan numerik siswa. Teknik analisis data yang digunakan yaitu t test pada hasil pretest dan posttest dengan taraf signifikansi 5%. Berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh dapat disimpulkan bahwa penerapan model role playing dengan menggunakan permainan pasaran tradisional memberikan pengaruh terhadap kemampuan numerik siswa, dengan rata-rata kemampuan numerik siswa sebelum diberikan perlakuan sebesar 52,5 dan sesudah menggunakan model role playing dengan permainan tradisional pasaran sebesar 82,83. Perbedaan hasil rata-rata tersebut memiliki selisih sebesar 30,33 yang menunjukkan berpengaruh cukup signifikan terhadap kemampuan numerik siswa.

Kata Kunci : Model Role Playing; Permainan Tradisional Pasaran; Kemampuan Numerik

PENDAHULUAN

Kemajuan suatu bangsa didasari dengan kualitas sumber daya manusia yang baik dan mumpuni dengan dapat menciptakan serta meningkatkan kualitas pendidikan sangat diperlukan. Pendidikan di Indonesia telah merombak kurikulum sedemikian rupa hingga pada akhirnya kurikulum yang diberlakukan adalah kurikulum 2013. Kurikulum 2013 tersirat tujuan pendidikan yang menginginkan hasil yang dapat menjadi manfaat baik bagi diri sendiri, masyarakat luas, maupun bagi bangsa dan negara. Secara khusus tujuan pendidikan dalam kurikulum 2013 adalah memberi siswa peran sebagai pusat dari pendidikan dalam proses pembelajaran yang dilaksanakan.

Tujuan pendidikan tersebut dapat dicapai melalui proses pembelajaran yang berlangsung dengan pelaksanaan secara interaktif, inovatif, inspiratif, memberikan rasa senang dan memberikan motivasi tinggi kepada siswa untuk berpartisipasi aktif dalam kegiatan pembelajaran. Potensi akademik siswa juga diharapkan ikut serta berperan dalam keberhasilan menempuh pendidikannya (Nurdin & Adriantoni, 2016). Kemampuan numerik merupakan salah satu dari potensi akademik yang dimiliki oleh siswa.

Salah satu bagian dari operasi menghitung dan penyelesaian analisis masalah-masalah matematika serta menjadi faktor yang dapat mempengaruhi siswa dalam pembelajaran matematika adalah kemampuan numerik siswa yang merupakan potensi akademik yang dimiliki. Irawan (2014) menjelaskan bahwa kecerdasan numerik merupakan

kecerdikan seseorang dalam menggunakan angka-angka dan penalaran pemikiran dalam menyelesaikan permasalahan matematika. Menurut Indrawati (2013), kecerdasan numerik meliputi bidang sains, mengklasifikasikan informasi, berpikir dengan konsep abstrak untuk menemukan hubungan antara permasalahan dengan permasalahan, dan memecahkan masalah di bidang matematika secara logis (memanipulasi angka). Seseorang telah memiliki kemampuan numerik diartikan sebagai potensi alamiah dalam bidang matematika, potensi tersebut ditandai dengan kemampuan khusus dalam hitung menghitung, kemampuan menalar, kemampuan menghubungkan dan analisis, serta menguraikan berbagai hal rumit yang berhubungan dengan angka -angka secara logis.

Kemampuan numerik siswa sangat perlu diperhatikan, pemerhatian tersebut dikarenakan kemampuan numerik yang dimiliki dan diasah akan membantu siswa dalam memahami, menguasai, menganalisis, dan menerapkan konsep-konsep materi matematika dalam kehidupan sehari-hari. Semakin tinggi kemampuan numerik yang dimiliki oleh siswa maka akan menimbulkan semakin tinggi pula pengaruh kemampuan numerik terhadap penyelesaian permasalahan matematika yang dihadapi. Umumnya, matematika merupakan bidang ilmu yang mempelajari pola, struktur, perubahan dan ruang tentang bilangan serta angka (Hariwijaya, 2009).

Berdasarkan hasil observasi di SD Negeri Gemiring Kidul 01 Kecamatan Nalumsari Kabupaten Jepara memperlihatkan bahwa peserta didik memahami materi operasi pecahan yang diajarkan oleh guru, tetapi saat pemberian penugasan, siswa mengalami kendala dalam pengerjaan, dan juga diperoleh hasil pengamatan bahwa ada siswa yang belum dapat mengerjakan operasi perkalian pembagian. Pengamatan tersebut ditemukan bahwa hasil ulangan harian matematika kelas V SDN 01 Gemiring Kidul Nalumsari terdapat 15 siswa yang belum tuntas yang mendapat nilai hasil ulangan harian matematika berkisar 30 hingga 65. Sehingga hal ini melatarbelakangi peneliti untuk menganalisis dan meningkatkan kemampuan numerik siswa. Model pembelajaran role playing dapat dijadikan sebagai alternatif dalam meningkatkan kemampuan numerik siswa. Model pembelajaran role playing merupakan model pembelajaran yang mengajak siswa masuk dalam permainan gerak yang didalamnya terdapat aturan, tujuan dan unsur kebahagiaan. Pendapat serupa dikemukakan oleh Santoso (2011) yang mengatakan bahwa model role playing adalah suatu cara penguasaan bahan-bahan materi pelajaran melalui pengembangan gambaran imajinasi dan pendalaman peran siswa yang di dalamnya terdapat aturan, tujuan, dan unsur senang dalam proses belajar mengajar. Majid (2016) menjelaskan bahwa role playing adalah model

pembelajaran dengan simulasi yang diarahkan untuk mendesain peristiwa atau momen sejarah, peristiwa-peristiwa aktual, maupun peristiwa yang mungkin muncul pada masa depan.

Menurut Shoimin (2016) bahwa model role playing merupakan kegiatan pembelajaran yang memberikan kesempatan kepada siswa-siswi untuk melakukan peran dengan menempatkan diri mereka dalam situasi yang akan meningkatkan kesadaran terhadap nilai-nilai dan keyakinan mereka sendiri dan orang lain. Penerapan model pembelajaran Role Playing pada penelitian ini digabungkan menggunakan permainan tradisional pasaran. Menurut Musbukin (2016) bahwa permainan tradisional merupakan aset budaya suatu bangsa, dan salah satu unsur kebudayaan yang membawa identitas untuk mereka yang melestarikannya. Permainan tradisional anak-anak di Jawa dikatakan mengandung nilai-nilai budaya tertentu serta memiliki manfaat melatih pemainnya melakukan hal-hal yang akan menjadi penting bagi kehidupan mereka nanti di tengah masyarakat, seperti melatih kecakapan hitung menghitung, berfikir, ketangguhan, keberanian, kejujuran, sportif dan lain sebagainya.

Menurut Dharmamulya dkk., (2008) bahwa permainan tradisional sudah hampir terpinggirkan dan tergeser oleh permainan modern, terutama di kota-kota besar dan bahkan di daerah pedesaan juga sudah jarang ditemukan anak-anak memainkan permainan tradisional. Diketahui bahwa salah satu permainan tradisional, seperti permainan tradisional pasaran dapat memberikan gambaran pada siswa-siswa dalam berperan sebagai penjual dan pembeli. Penelitian Ulya dan Istiandaru (2016) mengungkapkan permainan tradisional pasaran akan meningkatkan pemahaman konsep aritmatika sosial dan mengenal kegiatan jual beli, untung rugi, dan lain-lain seperti halnya dalam dunia perdagangan yang sesungguhnya. Permainan tradisioanal pasar-pasaran yang ada di masyarakat, hingga saat ini tidak diketahui secara jelas keberadaannya sejarahnya, kapan permainan pasar-pasaran mulai ada dan siapa yang menciptakan belum diketahui secara pasti. Akan tetapi, sangat memungkinkan permainan tradisional pasar-pasaran mulai ada sejak manusia mengenal adanya sistem jual beli di masyarakat (Nugroho, 2015).

Relevansi dengan penelitian ini yaitu menggunakan permainan pasaran dan bermain peran yang dapat meningkatkan kemampuan numerik siswa dan hasil belajar siswa. Penelitian yang serupa dikemukakan oleh Kuryanto dan Pratiwi (2018) bahwa permainan tradisional memiliki hubungan yang kuat terhadap gerak lokomotor pada siswa. Permainan

tradisional pada penelitian Kuryanto dan Pratiwi (2018) adalah permainan bentengan, dengan menunjukkan hasil data yang menghubungkan dengan signifikan antara permainan tradisional terhadap gerak lokomotor siswa sebesar koefisien signifikansi 0,708 lebih besar dari 0,5 atau $0,708 > 0,5$, termasuk dalam kategori tingkat hubungan sangat kuat.

Peningkatan minat siswa dan memberikan pembelajaran secara langsung menggunakan model pembelajaran role playing atau model pembelajaran bermain peran diharapkan dapat meningkatkan stimulus siswa terhadap kemampuan numerik siswa. Penerapan model pembelajaran bermain peran dengan permainan tradisional pasaran mengajak siswa belajar jual beli seperti di pasar maupun tempat umum lainnya, dimana siswa dibagi menjadi ada yang berperan sebagai penjual dan pembeli, dengan peran ini siswa diharapkan lebih mudah memahami kemampuan numerik karena para siswa melakukan interaksi secara langsung. Penerapan model pembelajaran yang menarik, memungkinkan untuk dapat merangsang siswa agar lebih antusias dan bersemangat dalam mengikuti kegiatan pembelajaran, khususnya mata pelajaran matematika. Perpaduan antara model role playing dengan permainan tradisional pasaran diharapkan dapat menarik motivasi dan minat siswa dalam pembelajaran serta meningkatkan kemampuan numerik siswa.

Tujuan penerapan model pembelajaran role playing adalah untuk mengajak siswa lebih aktif melakukan interaksi dengan teman atau guru melalui suatu permainan peran. Yang mana dalam permainan peran tersebut guru akan memasukkan unsur belajar berhitung penjumlahan, pengurangan, dan pembagian sehingga melalui permainan peran jual beli tersebut siswa tidak akan mengalami kejenuhan untuk belajar serta dapat meningkatkan kemampuan numerik siswa. Berdasarkan permasalahan tujuan pada penelitian ini yaitu untuk mengetahui pengaruh model role playing dengan menggunakan permainan tradisional pasaran terhadap kemampuan numerik siswa di SD Negeri Gemiring Kidul 01 Kecamatan Nalumsari Kabupaten Jepara

METODE

Penelitian ini merupakan jenis penelitian kuantitatif eksperimen one group pretest-posttest design. Desain penelitian ini merupakan pengembangan dari pre experimental. Tempat penelitian ini dilaksanakan di kelas V SDN 01 Gemiring Kidul Kecamatan Nalumsari Kabupaten Jepara. Waktu penelitian ini yaitu pada bulan Januari 2022 hingga bulan Agustus 2022. Adapun sampel pada penelitian ini yaitu seluruh siswa kelas V SDN

Gemiring Kidul 01 Jepara yang berjumlah 30 siswa dengan teknik pengambilan sampel menggunakan teknik sampling jenuh.

Teknik pengumpulan data yaitu dengan pretest dan posttest kemampuan numerik matematika. Metode analisis data yang digunakan yaitu analisis uji validitas, uji reabilitas, uji normalitas, uji homogenitas, uji hipotesis menggunakan uji-T (t-test) paired sample test.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Data hasil penilaian kemampuan numerik dalam penelitian ini adalah pretest dan posttest kemampuan numerik. Hasil uji-t pretest dan posttest kemampuan numerik siswa digunakan untuk mengetahui perbedaan rata-rata kemampuan numerik yang diperoleh siswa SDN Gemiring Kidul 1 Jepara. Data pretest dan posttest kemudian dianalisis dengan menggunakan SPSS 25 for Windows. Adapun rekapan hasil rata-rata pretest dan posttest dapat dilihat sebagai berikut:

Perbandingan Data Hasil Rata-Rata *Pre-test* dan *Post-test* peserta didik SD Negeri Gemiring Kidul 01 Jepara

Berdasarkan hasil yang diperoleh sebelum pemberian perlakuan, peserta didik memperoleh nilai rata-rata sebesar 52,50. Dilihat dari tabel 1 setelah diberikan perlakuan model pembelajaran role playing menggunakan permainan pasaran tradisional terdapat perbedaan hasil rata-rata yang diperoleh, yaitu 82,83. Perbedaan cukup besar antara rata-rata pretest dan posttest, yakni sebesar 30,33; hasil tersebut dapat dilihat pada tabel 1 sebagai berikut:

Tabel 1 Hasil *Pretest* dan *Posttest* 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

	Minimum	Maximum
Pretest	35	75
Posttest	60	100
Total	35	100

Data pada tabel 1 menunjukkan bahwa nilai pretest dan nilai posttest jauh berbeda, terpaut selisih 30,33 poin. Pengujian analisis data pretest dan posttest dilakukan pengujian paired sample dimulai dengan uji normalitas dan uji homogenitas dengan tujuan untuk mengetahui distribusi normal dan homogen suatu data. Persyaratan analisis data dilakukan sebagai berikut:

Uji Normalitas

Pengujian ini untuk mengetahui apakah data penelitian yang didapatkan berdistribusi normal atau mendekati normal. Pengujian normalitas data nilai pretest dan posttest pada penelitian menggunakan metode kolmogrov-smirnov dengan taraf 5%. Hasil uji normalitas pretest dan posttest penelitian menunjukkan distribusi normal, dapat dilihat dari tabel 2 sebagai berikut:

Tabel 2. Hasil Uji Normalitas

	Tes	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
		Statistic	Df	Sig.	Statistic	Df	Sig.
Kemampuan numerik	Pretest-posttest	.112	60	.058	.949	60	.014

Data pada tabel 2 uji normalitas menurut metode Kolmogorov-Smirnov diperoleh nilai sig. sebesar $0,058 \geq 0,05$; maka berarti distribusi data tersebut menunjukkan bahwa distribusi data normal. Hasil ini sesuai dengan teori Kariadinata dan Abdurahman (2012) bahwa apabila nilai signifikansi $\geq 0,05$ maka data dinyatakan berdistribusi normal.

Uji Homogenitas

Uji homegenitas dilakukan untuk mengetahui apakah peserta didik di kelas mempunyai variansi yang homogen atau tidak. Uji homogenitas dua varians menggunakan uji levene dengan menggunakan SPSS 25 for window. Dari hasil pengujian data

berdistribusi homogen maka lanjut untuk melakukan tes hipotesis yaitu uji paired sample test, jika data tidak homogen maka lanjut uji non parametik wilcoxon pada SPSS 25 for window. Hasil uji homogenitas menunjukkan distribusi data homogen dapat dilihat pada tabel 3 sebagai berikut:

Tabel 3. Hasil Uji Homogenitas

Levene Statistic	df1	df2	Sig.
.001	1	58	.979

Data pada tabel 3 uji homogenitas menurut metode Levene diperoleh nilai sig. sebesar $0,979 > 0,05$; maka berarti distribusi data tersebut menunjukkan bahwa distribusi data homogen. Hasil ini sesuai dengan teori Arifin (2017) bahwa apabila nilai signifikansi $> 0,05$, data tersebut berdistribusi homogen.

Uji Hipotesis

Pengujian yang digunakan untuk mengkaji pengaruh perlakuan, ditandai dengan adanya perbedaan rata-rata sebelum dan sesudah diberikan perlakuan. Uji hipotesis ini dilakukan untuk mengetahui apakah data pretest dan posttest terdapat perbedaan signifikan atau tidak. Perbedaan selisih rata-rata tersebut adalah untuk menentukan signifikansi antara t_{hitung} dengan t_{table} dengan taraf signifikansi 5%. Uji hipotesis pada penelitian dilakukan dengan menggunakan paired sample test. Hasil uji hipotesis pada penelitian ini menunjukkan terdapat perbedaan signifikan pada data penelitian yang diperoleh, dapat dilihat pada tabel 4 sebagai berikut:

Tabel 4. Hasil Uji Paired Sample Test

		Paired Differences		T	Df	Sig. (2-tailed)
		95% Confidence Interval of the Difference				
		Upper				
Pair 1	PreTest – PostTest		-26.093	-10.375	29	.000

Hasil perhitungan pretest dan posttest pada tabel 4 menunjukkan nilai sig. (2-tailed) sebesar 0,000. Berdasarkan hasil perhitungan, maka nilai sig. (2-tailed) yang diperoleh $0,000 < 0,05$ sehingga H_0 ditolak dan H_1 diterima. Demikian dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan kemampuan numerik siswa sebelum dan sesudah diberikan perlakuan. Hal ini

membenarkan hipotesis penelitian yaitu terdapat pengaruh model role playing dengan menggunakan permainan tradisional pasaran terhadap kemampuan numerik siswa.

Pembahasan

Data hasil penelitian diambil dari peserta didik SD Negeri Gemiring Kidul 01 Jepara Tahun Pelajaran 2021/2022 yang terdiri dari 30 siswa. Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif eksperimen one group pretest-posttest design yang bertujuan untuk mengetahui Pengaruh Model Role Playing Dengan Menggunakan Permainan Tradisional Pasaran Terhadap Kemampuan Numerik Siswa. Penelitian ini dilaksanakan di SDN Gemiring Kidul 01 Jepara menggunakan metode role playing dipadukan dengan permainan pasar tradisional. Penggunaan model role playing bertujuan menerapkan metode bermain peran dengan permainan tradisional pasaran mengajak siswa belajar jual beli seperti di pasar maupun tepat umum lainnya, dimana siswa dibagi menjadi ada yang berperan sebagai penjual dan pembeli, dengan peran ini siswa diharapkan lebih mudah memahami kemampuan numerik karena para siswa melakukan interaksi secara langsung.

Penelitian ini menggunakan design penelitian One group pretest-posttest design untuk mengetahui perbedaan pengaruh pemberian pembelajaran menggunakan model role playing dengan dipadukan permainan tradisional pasaran. Pada pembelajaran sebelum pemberian model role playing dipadukan permainan tradisional pasaran dilakukan pretest, dan pemberian posttest setelah pemberian model role playing dipadukan permainan tradisional pasaran. Selanjutnya dilakukan uji-t dengan menggunakan data hasil pre-test dan post-test. Uji-t dilakukan dengan menggunakan program SPSS dengan taraf signifikansi 5%.

Berdasarkan hasil analisis data selisih nilai posttest dan pretest dengan menggunakan uji-t menunjukkan hasil yang signifikan. Selisih hasil posttest dan pretest pada kelas penelitian sama-sama dihitung menggunakan uji-t untuk melihat perbandingan hasil belajar kelas yang diberikan perlakuan sebelum dan sesudah menggunakan model pembelajaran role playing dengan menggunakan permainan tradisional pasaran. Pada hasil kemampuan numerik siswa sebelum dan sesudah mengalami perubahan nilai yang cukup signifikan. Kemampuan numerik siswa pada SDN Gemiring Kidul 01 terdapat pengaruh setelah pemberian pembelajaran model role playing dipadukan dengan permainan tradisional pasaran.

Penelitian yang serupa juga dikemukakan oleh Anwar, Syahribulan, dan Basri (2018) menyatakan penerapan model pembelajaran role playing (bermain peran) berpengaruh terhadap keaktifan dan keikutsertaan peserta didik dalam kegiatan pembelajaran. Dewi (2017) menjelaskan bahwa hasil belajar siswa yang diberikan model pembelajaran role playing memiliki hasil belajar yang lebih tinggi dibandingkan dengan penerapan model pembelajaran ceramah. Hal ini diperkuat bahwa hasil belajar kognitif dan kemampuan yang dimiliki peserta didik akan meningkat setelah menerima pengalaman belajar (Sudjana, 2011).

Penerapan model pembelajaran yang tepat dan bervariasi sesuai dengan keadaan peserta didik dapat memberikan dampak pengaruh yang berbeda kepada setiap siswa, terlebih lagi penggunaan model pembelajaran role playing. Dewi (2017) menjelaskan bahwa model Role Playing (bermain peran) menuntun siswa berperan atau memainkan peran dalam dramatisasi masalah/psikologis seperti tingkah laku, ungkapan, gerak-gerik seseorang yang memainkan perannya dalam hubungan sosial antar manusia, sehingga dengan kegiatan yang sedemikian rupa dapat memberikan stimulus yang kuat kepada siswa untuk mempunyai motivasi yang kuat dan tinggi dalam kegiatan pembelajaran. Hal ini diperkuat pendapat Kartini (2007) yang menjelaskan bahwa model pembelajaran bermain peran adalah model pembelajaran yang mengajak siswa siswi mendramatisasikan cara bertingkah laku mereka dalam posisinya dan membedakan peranan masing-masing dalam suatu organisasi atau kelompok di suatu masyarakat. Penerapan model pembelajaran role playing dengan menggunakan permainan pasaran memberikan pengaruh terhadap komunikasi siswa, hubungan antar siswa, eksplorasi ekspresi siswa dan kemampuan kerjasama serta kemampuan numerik siswa. Penelitian Ulya dan Istiandaru (2016) mengungkapkan permainan tradisional pasaran akan meningkatkan pemahaman konsep aritmatika sosial dan mengenal kegiatan jual beli, untung rugi, dan lain-lain seperti halnya dalam dunia perdagangan yang sesungguhnya.

Berdasarkan hasil analisis data selisih nilai posttest dan pretest dengan menggunakan uji-t menunjukkan hasil yang signifikan. Selisih hasil posttest dan pretest pada kelas penelitian sama-sama dihitung menggunakan uji-t untuk melihat perbandingan hasil belajar kelas yang diberikan perlakuan sebelum dan sesudah menggunakan model pembelajaran role playing dengan menggunakan permainan tradisional pasaran. Sebanyak 30 sampel siswa kelas V yang diberikan perlakuan dengan menggunakan model pembelajaran role playing terlihat rata-rata nilai siswa sebelum diberi perlakuan adalah 52,5

dan rata-rata nilai siswa setelah diberikan perlakuan dengan model pembelajaran role playing menggunakan permainan tradisional pasaran sebesar 82,83. Secara statistik ada perbedaan dan pengaruh yang signifikan antara rata-rata nilai siswa sebelum dan sesudah diberikan perlakuan, yaitu sebesar 30,33. Pada hasil kemampuan numerik siswa sebelum dan sesudah mengalami perubahan nilai yang cukup signifikan. Disimpulkan bahwa, kemampuan numerik siswa pada SDN Gemiring Kidul 01 terdapat pengaruh setelah pemberian pembelajaran model role playing dipadukan dengan permainan tradisional pasaran.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis data penelitian yang diperoleh dapat disimpulkan bahwa Penerapan model role playing dengan menggunakan permainan pasaran memberikan pengaruh terhadap kemampuan numerik siswa, dengan rata-rata kemampuan numerik siswa sebelum diberikan perlakuan sebesar 52,5 dan sesudah menggunakan model role playing dengan permainan tradisional pasaran sebesar 82,83. Perbedaan dan pengaruh yang signifikan antara rata-rata nilai siswa sebelum dan sesudah diberikan perlakuan, yaitu sebesar 30,33.

DAFTAR PUSTAKA

- 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 Siswa Subtema Hebatnya Cita-Citaku Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Persada: Kajian Ilmu Pendidikan Dasar*, 1(1), 36–44.
- Dharmamulya, S., Sumintarsih, & Rimanang, A. (2008). Permainan Tradisional Jawa. *Kepel Press*.
- Hariwijaya. (2009). *Meningkatkan Kecerdasan Matematika*. Tugu Publisher.
- 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).
- Kartini, K. (2007). Penggunaan Metode Role Playing untuk Meningkatkan Minat Siswa dalam Pembelajaran Pengetahuan Sosial di Kelas V SDN Cileunyi 1 Kecamatan Cileunyi Kabupaten Bandung. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 8.

- Kuryanto, M. S., & Pratiwi, I. A. (2018). Hubungan Permainan Tradisional Betengan Terhadap Gerak Lokomotor Siswa. *Jurnal Prakarsa Paedagogia*, 1(2), 133–138. <https://doi.org/10.24176/jpp.v1i2.2954>
- Majid, A. (2016). *Pembelajaran Tematik Terpadu*. Pt. Remaja Rosdakarya.
- Musbukin, I. (2016). *Medidik Anak Kreatif ala Einstein*. Mitra Pustaka.
- Nugroho, A. (2015). *Permainan Tradisional Anak-Anak sebagai Sumber Ide dalam Penciptaan Karya Seni Grafis (Pengantar Karya Tugas Akhir)*. Universitas Sebelas Maret.
- Nurdin, S., & Adriantoni. (2016). *Kurikulum dan Pembelajaran*. Rajawali Press.
- Santoso, E. B. (2011). *Metode Pembelajaran Bermain Peran (Role Playing)* [Blogspot]. <http://ras-eko.blogspot.com/2011/05/model-pembelajaran-role-playing.html>
- Shoimin, A. (2016). *68 Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum*. AR-RUZZ Media.
- Ulya, H., & Istiandaru, A. (2016). Permainan Pasaran dalam Pembelajaran Matematika Materi Aritmatika Sosial untuk Menumbuhkan Karakter Keriwausahaan. *Seminar Nasional Pendidikan Matematika Ahmad Dahlan 2016*.