

**STRATEGI BERMAIN PERAN UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN
LAMBAANG BILANGAN DI KELAS 1 SD NEGERI CIPAKU 2 KOTA BOGOR**

Leny Hidayanti¹, Hendro Prasetyono²

Pascasarjana Universitas Indraprasta PGRI Jakarta

Email : 1lenyhidayanti15@guru.sd.belajar.id, 2hendro_prasetyono@unindra.ac.id

ABSTRACT

This study aims to describe the implementation of role-play learning activities through a “mini-market” simulation in the first grade of SD Negeri Cipaku 2, Bogor City, as a strategy to help students recognize number symbols from 1 to 20. Early grade students are in the concrete operational stage of cognitive development, where learning is more effective when associated with real-life contexts and hands-on experiences (Piaget, 1972). Role-play as a method provides opportunities for students to engage actively, collaborate, and learn meaningfully in a fun atmosphere. In this activity, students act as sellers and buyers: sellers offer goods with price tags ranging from 1 to 20, while buyers bring play money with denominations from 1 to 20. This setting allows students to practice identifying, matching, and using number symbols in transactions. The study found that this method not only improved students’ ability to recognize and understand numbers but also enhanced communication, social interaction, and confidence in classroom activities. In addition, the role-play approach aligns with Vygotsky’s (1978) sociocultural theory, which emphasizes learning through social interaction and scaffolding. The results also show that contextual learning through simulation increases student engagement and reduces anxiety in learning mathematics, particularly in number recognition. This research suggests that role-play in a “mini-market” setting is an effective and innovative alternative for introducing number symbols, making mathematics more concrete, interactive, and meaningful for young learners. Teachers are encouraged to adopt similar contextual learning strategies to strengthen foundational numeracy skills.

Keywords: Role-play method, number symbols, mini-market activity, elementary mathematics learning, early grade

ABSTRAK

Pembelajaran matematika di kelas rendah Sekolah Dasar seringkali dianggap sulit dipahami siswa, terutama dalam hal pengenalan lambang bilangan. Salah satu strategi inovatif yang dapat digunakan guru adalah melalui metode bermain peran yang menyenangkan dan kontekstual. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan penerapan aktivitas pasar mini di kelas 1 SD Negeri Cipaku 2 Kota Bogor sebagai upaya memperkenalkan lambang bilangan 1–20. Metode yang digunakan adalah bermain peran, di mana siswa berperan sebagai penjual dan pembeli. Penjual bertugas menawarkan barang dengan label harga berupa bilangan 1–20, sementara pembeli membawa uang kertas yang juga dilambangkan dengan bilangan 1–20. Aktivitas ini dirancang untuk melibatkan siswa secara langsung dalam proses interaksi sosial dan transaksi sederhana yang mencerminkan kehidupan nyata. Hasil penerapan menunjukkan bahwa siswa lebih antusias, aktif, dan mampu mengenali serta membedakan lambang bilangan dengan lebih cepat dibandingkan pembelajaran konvensional. Teori belajar bermakna Ausubel dan teori Vygotsky tentang zona perkembangan proksimal mendukung temuan ini, bahwa pengalaman nyata serta interaksi sosial memfasilitasi pemahaman konsep abstrak pada anak usia dini. Selain itu, pembelajaran berbasis bermain terbukti menumbuhkan sikap percaya diri, kerja sama, dan komunikasi efektif antar siswa. Dengan demikian, metode bermain peran melalui aktivitas pasar mini dapat menjadi alternatif strategi pembelajaran matematika yang tidak hanya mengajarkan konsep bilangan, tetapi juga mengintegrasikan nilai-nilai kehidupan sehari-hari. Kegiatan ini relevan untuk diterapkan secara lebih luas dalam pembelajaran tematik di sekolah dasar.

Kata kunci: lambang bilangan, bermain peran, pasar mini, matematika SD, pembelajaran

A. Pendahuluan

Matematika sering dianggap abstrak bagi siswa sekolah dasar, khususnya dalam mengenal lambang bilangan. Padahal, pemahaman konsep bilangan merupakan dasar untuk mempelajari topik matematika lainnya. Menurut Piaget (dalam Santrock, 2011), siswa kelas 1 (usia 6–7 tahun) berada pada tahap operasional konkret, sehingga pembelajaran

sebaiknya berbasis benda nyata dan pengalaman sehari-hari.

Bruner (1966) menekankan pentingnya tahapan representasi dalam belajar, mulai dari pengalaman langsung (*enactive*), gambar (*iconic*), hingga simbol (*symbolic*). Dengan demikian, aktivitas pasar mini melalui bermain peran penjual dan pembeli merupakan strategi tepat untuk menghubungkan pengalaman nyata dengan konsep bilangan. Bermain

peran juga memberi kesempatan bagi siswa untuk belajar sosial, mengembangkan kemampuan komunikasi, serta menumbuhkan motivasi belajar melalui aktivitas yang menyenangkan (Slavin, 2011).

Berdasarkan latar belakang tersebut, penelitian ini bertujuan untuk:

1. Mendeskripsikan efektivitas metode bermain peran dalam membantu siswa kelas 1 sekolah dasar memahami lambang bilangan.
2. Menjelaskan bagaimana aktivitas pasar mini melalui peran penjual dan pembeli dapat mengaitkan pengalaman nyata dengan konsep simbolik.
3. Mengidentifikasi dampak metode bermain peran terhadap motivasi dan keterlibatan aktif siswa dalam pembelajaran matematika.

Dengan perumusan tujuan tersebut, diharapkan penelitian ini dapat memberikan kontribusi praktis dalam pengembangan strategi pembelajaran matematika di sekolah dasar, khususnya dalam pengenalan lambang bilangan yang sering dianggap sulit dipahami siswa.

B. KERANGKA TEORI

Pembelajaran matematika di sekolah dasar menekankan pada pengembangan pemahaman konsep yang bersifat konkret menuju abstrak. Salah satu konsep dasar yang penting dikuasai sejak dini adalah **lambang**

bilangan. Penguasaan terhadap bilangan tidak hanya mendukung kemampuan berhitung, tetapi juga menjadi landasan bagi topik-topik lanjutan seperti operasi hitung, pengukuran, hingga geometri.

Menurut teori perkembangan kognitif **Jean Piaget** (dalam Santrock, 2011), siswa kelas rendah (usia 6–7 tahun) berada pada **tahap operasional konkret**. Pada tahap ini, anak-anak memahami konsep melalui aktivitas langsung yang dapat mereka lihat, sentuh, dan lakukan. Oleh karena itu, strategi pembelajaran yang mengintegrasikan **benda nyata dan pengalaman sehari-hari** lebih efektif dibandingkan pembelajaran yang hanya mengandalkan penjelasan verbal atau simbol abstrak.

Selanjutnya, **Jerome Bruner (1966)** menjelaskan bahwa proses belajar berlangsung melalui tiga tahapan representasi:

1. **Enaktif** – siswa belajar melalui tindakan langsung terhadap objek.
2. **Ikonik** – siswa memahami konsep melalui gambar, model, atau representasi visual.
3. **Simbolik** – siswa mampu menghubungkan pengalaman dengan simbol-simbol abstrak, seperti angka atau lambang bilangan.

Bermain peran melalui **aktivitas pasar mini** dapat memfasilitasi ketiga tahapan representasi tersebut. Pada tahap enaktif, siswa berperan sebagai

penjual atau pembeli dengan menggunakan uang mainan dan benda konkret sebagai barang dagangan. Pada tahap ikonik, aktivitas ini dapat didukung dengan gambar label harga atau katalog mini. Selanjutnya, pada tahap simbolik, siswa diarahkan untuk mengenali dan menggunakan **lambang bilangan** dalam transaksi jual beli.

Selain itu, teori **konstruktivisme Vygotsky** menekankan pentingnya interaksi sosial dan **scaffolding** dari guru atau teman sebaya dalam membangun pemahaman. Dalam aktivitas pasar mini, interaksi antara siswa saat bertransaksi menjadi sarana untuk saling belajar, memperkuat konsep bilangan, sekaligus melatih keterampilan komunikasi matematis.

Dengan landasan teori tersebut, strategi pasar mini melalui bermain peran dapat dianggap sebagai pendekatan kontekstual yang mendukung perkembangan kognitif dan pemahaman konsep bilangan pada siswa sekolah dasar, khususnya kelas 1.

C. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan **Penelitian Tindakan Kelas (PTK)** dengan model siklus dari Kemmis dan McTaggart yang terdiri atas empat tahap, yaitu perencanaan (*planning*), tindakan (*acting*), observasi (*observing*), dan refleksi (*reflecting*). Penelitian dilaksanakan di kelas I salah satu sekolah dasar

negeri di Kota Bogor pada semester ganjil tahun ajaran 2025/2026. Subjek penelitian adalah 28 siswa yang terdiri atas 17 siswa laki-laki dan 11 siswa perempuan dengan kemampuan awal mengenal lambang bilangan yang beragam.

Desain penelitian dilakukan dalam dua siklus, di mana setiap siklus terdiri atas dua pertemuan dengan fokus pada aktivitas pasar mini berbasis bermain peran. Siklus pertama difokuskan untuk mengidentifikasi efektivitas awal strategi pembelajaran, sedangkan siklus kedua digunakan untuk memperbaiki serta memperkuat hasil pembelajaran.

Prosedur tindakan meliputi beberapa tahap. Pada tahap perencanaan, peneliti menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) berbasis aktivitas pasar mini, menyiapkan media konkret berupa uang kertas mainan, kartu angka, serta benda dagangan seperti buah plastik, alat tulis, dan makanan ringan, serta menyiapkan instrumen observasi keterlibatan siswa dan lembar evaluasi pemahaman lambang bilangan. Pada tahap pelaksanaan, guru memfasilitasi siswa dalam kegiatan bermain peran sebagai penjual dan pembeli, di mana siswa berlatih mengenali, menyebutkan, dan menggunakan lambang bilangan dalam transaksi sederhana. Guru juga memberikan penguatan melalui pertanyaan reflektif dan contoh tambahan. Tahap observasi dilakukan oleh guru sejawat sebagai kolaborator yang mencatat keterlibatan siswa,

kesulitan yang muncul, serta strategi siswa dalam memahami bilangan. Instrumen observasi mencakup skala partisipasi, keaktifan, serta kemampuan siswa dalam menghubungkan angka dengan nilai benda. Tahap terakhir yaitu refleksi, di mana guru bersama kolaborator menganalisis hasil observasi dan tes formatif siswa, kemudian hasilnya dijadikan dasar untuk memperbaiki pembelajaran pada siklus berikutnya.

Teknik pengumpulan data meliputi observasi untuk melihat keaktifan, partisipasi, dan interaksi siswa selama kegiatan pasar mini; tes tertulis dan lisan berupa latihan menyebutkan dan menuliskan lambang bilangan sesuai nilai; serta dokumentasi berupa foto, catatan lapangan, dan hasil karya siswa. Data dianalisis secara deskriptif kualitatif dan kuantitatif sederhana. Hasil tes dianalisis dengan menghitung persentase ketuntasan belajar, yakni minimal 75% dari total skor. Selain itu, data observasi dianalisis untuk melihat kecenderungan peningkatan partisipasi siswa dari siklus ke siklus.

D. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Pelaksanaan penelitian melalui aktivitas pasar mini dengan bermain peran penjual dan pembeli menunjukkan hasil yang positif terhadap pemahaman siswa kelas 1 dalam mengenal lambang bilangan. Dari 28 siswa yang menjadi subjek penelitian, yang terdiri atas 11 siswa perempuan dan 17 siswa laki-laki, sebagian besar mampu

menghubungkan antara jumlah benda nyata dengan lambang bilangan yang sesuai. Misalnya, ketika siswa membeli tiga buah pensil, mereka dapat menyebutkan dan menuliskan lambang bilangan "3" dengan tepat. Aktivitas transaksi jual beli membuat siswa lebih bersemangat, karena mereka merasa sedang bermain sekaligus belajar.

**Gambar 2.1 Kegiatan Jual beli
(Pasar Mini)**



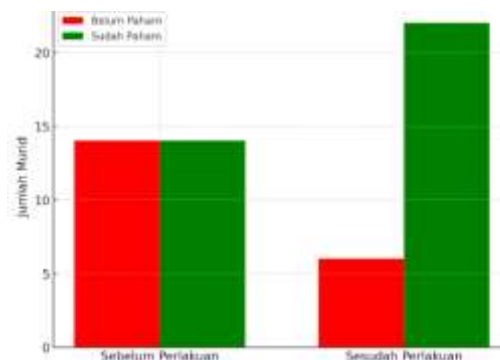
Selain itu, penggunaan uang mainan sebagai media konkret mempermudah siswa dalam menghitung, membandingkan, serta mengenal nilai angka. Siswa yang sebelumnya kesulitan membedakan lambang bilangan tertentu, misalnya antara angka 6 dan 9, menjadi lebih mudah memahami perbedaannya karena dilibatkan dalam proses langsung. Interaksi antarsiswa saat melakukan transaksi juga menumbuhkan kerja sama, komunikasi, dan kepercayaan diri.

Hasil observasi menunjukkan bahwa Sebelumnya, hanya sekitar 50% siswa yang mampu menyelesaikan aktivitas transaksi dengan benar. Untuk meningkatkan pemahaman,

siswa kemudian diberikan kegiatan bermain peran sebagai penjual dan pembeli, sehingga mereka dapat mengenal lambang bilangan 1–20 melalui pengalaman nyata. Sekitar 85% siswa dapat menyelesaikan aktivitas transaksi dengan benar, sementara 15% siswa lainnya masih memerlukan bimbingan, khususnya dalam hal menuliskan lambang bilangan yang sesuai dengan jumlah barang. Hal ini sejalan dengan pendapat Bruner (1966) mengenai pentingnya representasi enaktif dan ikonik sebelum menuju simbolik. Dengan keterlibatan pengalaman nyata melalui peran jual beli, siswa mampu melewati tahapan belajar dengan lebih terstruktur.

Dari sisi motivasi, siswa tampak lebih antusias dibandingkan saat belajar dengan metode ceramah atau hafalan angka semata. Mereka merasa pembelajaran lebih menyenangkan karena terkait dengan kehidupan sehari-hari. Temuan ini mendukung teori Piaget yang menyatakan bahwa siswa pada tahap operasional konkret membutuhkan pengalaman langsung dengan objek nyata untuk memahami konsep abstrak. Dengan demikian, kegiatan pasar mini terbukti efektif sebagai strategi pembelajaran dalam mengenalkan lambang bilangan pada siswa sekolah dasar.

Tabel.2.1 Hasil Belajar Sebelum dan setelah Mengikuti Kegiatan Pasar Mini



E. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian mengenai penerapan metode *deep learning* melalui kegiatan simulasi pasar mini di SD Negeri Cipaku 2 Kota Bogor, dapat disimpulkan bahwa pendekatan ini mampu meningkatkan pemahaman siswa terhadap konsep jual beli sekaligus menumbuhkan keterampilan sosial mereka. Data kuantitatif menunjukkan bahwa dari 28 siswa yang menjadi subjek penelitian, sebanyak 22 siswa (78,6%) mencapai ketuntasan belajar, sementara 6 siswa (21,4%) belum mencapai indikator yang ditetapkan. Hasil ini membuktikan bahwa pembelajaran berbasis praktik nyata lebih efektif dibandingkan dengan metode ceramah semata.

Selain itu, kegiatan pasar mini juga memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan, partisipatif, dan relevan dengan kehidupan sehari-hari siswa. Mereka tidak hanya memahami nilai tukar uang, tetapi juga melatih kejujuran, tanggung jawab, serta keterampilan komunikasi. Kegiatan ini sejalan dengan prinsip pembelajaran abad ke-21 yang menekankan *critical*

thinking, collaboration, communication, dan creativity.

Dengan demikian, penerapan *deep learning* melalui simulasi pasar mini dapat direkomendasikan sebagai salah satu strategi pembelajaran kontekstual di sekolah dasar. Ke depan, penelitian lanjutan dapat mengembangkan model serupa dengan variasi tema dan keterampilan yang berbeda agar hasilnya lebih komprehensif serta dapat memperkaya praktik pembelajaran di kelas.

Secara keseluruhan, metode bermain peran melalui simulasi pasar mini dapat dijadikan alternatif pembelajaran yang inovatif dan kontekstual. Strategi ini tidak hanya memperkuat pemahaman numerasi dasar, tetapi juga menanamkan nilai-nilai karakter dan keterampilan abad ke-21 seperti berpikir kritis, berkolaborasi, berkomunikasi, dan berkreasi (4C).

DAFTAR PUSTAKA

Ausubel, D. P. (1968). *Educational psychology: A cognitive view*. Holt, Rinehart and Winston.

Bruner, J. S. (1966). *Toward a theory of instruction*. Harvard University Press.

Depdiknas. (2006). *Permendiknas Nomor 22 Tahun 2006 tentang Standar Isi untuk Satuan Pendidikan Dasar dan Menengah*. Departemen Pendidikan Nasional.

Joyce, B., Weil, M., & Calhoun, E. (2009). *Models of teaching* (8th ed.). Pearson Education.

Kemmis, S., & McTaggart, R. (1988). *The action research planner*. Deakin University Press.

Mulyasa, E. (2017). *Praktik penelitian tindakan kelas*. PT Remaja Rosdakarya.

Piaget, J. (1972). *The psychology of the child*. Basic Books.

Santrock, J. W. (2011). *Educational psychology* (5th ed.). McGraw-Hill.

Slavin, R. E. (2011). *Educational psychology: Theory and practice* (10th ed.). Pearson.

Sudjana, N. (2014). *Dasar-dasar proses belajar mengajar*. Sinar Baru Algesindo.

Sukardi. (2013). *Metodologi penelitian pendidikan: Kompetensi dan praktiknya*. Bumi Aksara.

Suyanto, K. (2018). *Pembelajaran tematik terpadu di sekolah dasar*. PT Remaja Rosdakarya.

Trianto. (2015). *Mendesain model pembelajaran inovatif-progresif*. Kencana.

Vygotsky, L. S. (1978). *Mind in society: The development of higher psychological processes*. Harvard University Press.

Wahyudin. (2012). *Pendidikan matematika: Analisis teori dan praktik*. UPI Press.