

**Pengaruh Media Pembelajaran Permainan Edukatif “Minimarket Nilai Tempat” Terhadap Hasil Belajar Matematika SD**

**Yuli Puput Prihatini, Kusnoko<sup>2</sup>, Siswondo<sup>3</sup>**

Universitas PGRI Semarang

[noko.khafid@gmail.com](mailto:noko.khafid@gmail.com)

**Abstrak**

Pembelajaran matematika di sekolah dasar perlu dikaitkan dengan kehidupan nyata agar lebih bermakna dan mudah dipahami oleh siswa. Artikel ini membahas penerapan konsep bilangan cacah dan nilai tempat melalui konteks kegiatan sehari-hari di market mini. Melalui pendekatan kontekstual, peserta didik diajak memahami cara membaca, menulis, dan menghitung bilangan cacah berdasarkan nilai tempatnya saat bertransaksi atau menghitung harga barang. Metode yang digunakan dalam pembelajaran ini bersifat kontekstual dan interaktif, di mana guru memanfaatkan lingkungan sekitar sebagai sumber belajar. Hasil pembelajaran menunjukkan bahwa siswa lebih mudah memahami konsep nilai tempat serta lebih antusias dalam mengikuti kegiatan belajar karena materi dikaitkan langsung dengan pengalaman berbelanja yang mereka alami. Hasil dari perbandingan pembelajaran sebelum menggunakan permainan edukatif “Minimarket Nilai Tempat” dari kelas kontrol dan kelas eksperimen. Dapat dilihat statistik hasil belajar siswa ketika pretest kelas eksperimen 61,25 dan kelas kontrol 60,80 ini menunjukkan bahwa kemampuan awal sama, tetapi setelah digunakannya permainan edukatif “minimarket nilai tempat” data statistik hasil belajar siswa kelas eksperimen 83,40 dan kelas kontrol 72,15. Berdasarkan data statistik peningkatan hasil belajar N-Gain kelas eksperimen 0,63 kategori sedang tinggi dan kelas kontrol 0,34 kategori sedang. Dengan demikian, penggunaan permainan edukatif “Minimarket Nilai Tempat” dalam pembelajaran matematika dapat meningkatkan pemahaman konsep dasar bilangan cacah, sehingga hasil belajar dan minat belajar siswa matematika meningkat.

Kata kunci: Pembelajaran, Edukatif, Minimarket

**PENDAHULUAN**

Matematika merupakan salah satu mata pelajaran yang dianggap sulit bagi sebagian siswa. Padahal pelajaran matematika memiliki peranan penting dalam pengembangan kemampuan berpikir logis, sistematis, dan kritis. Tingkat sekolah SD, mata pelajaran matematika berfungsi sebagai dasar bagi siswa untuk memahami konsep bilangan dan operasi hitung. Salah satu materi dasar yang harus dikuasai peserta didik adalah bilangan cacah dan nilai tempat. Materi ini merupakan landasan dalam memahami operasi hitung seperti penjumlahan, pengurangan, perkalian, dan pembagian. Pentingnya penguasaan bilangan cacah juga harus dilihat dari dimensi pendidikan karakter. Pembelajaran matematika yang bermuatan nilai seperti disiplin, teliti, dan tanggung jawab diyakini dapat memperkuat penguasaan konsep serta meningkatkan kemampuan pemecahan masalah secara etis dan mandiri. Sayangnya, data Asesmen Nasional (*Jdih.Kemdikbud.Go.Id*, 2021).

Tetapi, dalam praktiknya banyak siswa yang mengalami kesulitan untuk memahami konsep abstrak bilangan disebabkan pembelajaran sering disampaikan secara teoritis tanpa dikaitkan dengan pengalaman nyata. Akibatnya, siswa cenderung menghafal tanpa memahami makna angka dan nilai tempat dan berpengaruh pada hasil belajar. Untuk mengatasi masalah tersebut, guru perlu menghadirkan pembelajaran yang kontekstual dan dekat dengan kehidupan siswa. Seorang guru perlu memilih media pembelajaran yang membuat siswa aktif mengikuti kegiatan pembelajaran. Media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang digunakan untuk membantu menyampaikan hal-hal yang berkaitan dengan mengajar (Isra Mabel, Zulmi Aryani, 2025 : 81).

Proses belajar dengan media pembelajaran diharapkan pengetahuan yang diajarkan akan sampai kepada orang yang mengikuti proses belajar mengajar tersebut, kemudian dapat dipahami dan dimengerti tentang pengetahuan tersebut (Hasan, dkk., 2021: 85). Perancangan Media Pembelajaran Permainan Edukatif

“Minimarket Nilai Tempat” Mata Pelajaran Matematika Kelas III SD Isra Mabel1, Zulmi Aryani2 (Pelajaran et al., 2025). Meski berbagai inovasi media seperti komik digital dan permainan edukatif telah dikembangkan (Asmaryadi & Estuhono, 2024), sebagian besar belum dirancang melalui tahapan pengembangan yang sistematis dan validasi ilmiah yang ketat. Hal ini berdampak pada efektivitas implementasi media di kelas dan kesesuaian dengan kebutuhan nyata di lapangan. Oleh karena itu, dibutuhkan media pembelajaran berbasis konteks nyata. Pengembangan Media Supermarket Materi Bilangan Cacah Pada Pembelajaran Siswa Kelas 4 Sekolah Dasar Eka Prihartini\*, Elda Yuniar, Lazimatul Ma’rifah, Yopa Riska Marliana, Murjainah (Prihartini et al., 2025)

Salah satu metode yang ingin digunakan peneliti adalah dengan menggunakan permainan edukatif market mini (pasar mini) sebagai media pembelajaran. Market mini merupakan lingkungan yang akrab bagi siswa karena mereka sering menemani orang tua berbelanja atau bahkan bertransaksi sendiri. Dalam kegiatan berbelanja, siswa dapat mengamati harga barang, menghitung total belanja, dan memahami konsep nilai uang. Situasi ini dapat dimanfaatkan untuk mengenalkan bilangan cacah dan nilai tempat secara konkret dan menyenangkan.

Penelitian ini bertujuan mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran mini market nilai tempat terhadap hasil belajar siswa SD. Dengan penggunaan media mini market nilai tempat diharapkan siswa tidak hanya mampu mengenali dan menuliskan bilangan cacah dengan benar, tetapi juga memahami arti setiap angka berdasarkan nilai tempatnya. Selain itu, pembelajaran ini dapat menumbuhkan sikap aktif, rasa ingin tahu, dan kemampuan berpikir matematis dalam kehidupan sehari-hari, sehingga dapat meningkatkan hasil belajar dan minat belajar matematika siswa.

## METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode penelitian kuantitatif dan jenis penelitian *quasi experimental design* yang merupakan pengembangan dari *true experimental design* dengan pendekatannya kuantitatif. Penelitian *quasi experimental design* dipilih karena peneliti tidak dapat mengontrol seluruh variabel dan subjek penelitian tidak dipilih secara acak, tetapi menggunakan kelas yang sudah ada. Desain penelitian yang digunakan peneliti adalah *Nonequivalent Control Group Design*, dengan dua kelompok, yaitu Kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Kelompok eksperimen merupakan kelompok yang menggunakan media pembelajaran permainan edukatif Minimarket Nilai Tempat, sedangkan Kelompok kontrol adalah kelompok yang menggunakan pembelajaran konvensional tanpa media permainan edukatif. Desain penelitian dapat digambarkan sebagai berikut:

Kelompok	Pretest	Perlakuan	Posttest
Eksperimen	O <sub>1</sub>	X	O <sub>2</sub>
Kontrol	O <sub>3</sub>	—	O <sub>4</sub>

Keterangan:

- O<sub>1</sub> dan O<sub>3</sub> = tes awal (pretest)
- X = perlakuan menggunakan media permainan edukatif
- O<sub>2</sub> dan O<sub>4</sub> = tes akhir (posttest)

Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas IV SDN 1 Ngroto sebagai kelas eksperimen dan siswa kelas IV SDN 1 Biting sebagai kelas kontrol. Sampel penelitian adalah dua kelas yang dipilih menggunakan teknik purposive sampling, dengan mempertimbangkan kesetaraan kemampuan awal siswa. Variabel penelitiannya dalam penelitian: Variabel bebas (X) adalah Media pembelajaran permainan edukatif Minimarket Nilai Tempat, sedangkan Variabel terikat (Y) adalah Hasil belajar matematika siswa pada materi nilai tempat. Teknik pengumpulan data yang digunakan meliputi: 1) Tes digunakan untuk mengukur hasil belajar matematika siswa sebelum (pretest) dan sesudah (posttest) perlakuan. 2) Observasi digunakan untuk

mengamati aktivitas siswa dan keterlaksanaan pembelajaran selama penggunaan media permainan edukatif. 3) Dokumentasi digunakan untuk mengumpulkan data pendukung seperti daftar nilai, daftar hadir, dan foto kegiatan pembelajaran.. Instrumen Penelitian yang digunakan yaitu 1) Instrumen tes berupa soal pilihan ganda atau uraian singkat yang disesuaikan dengan indikator materi nilai tempat.2) Instrumen terlebih dahulu diuji melalui uji validitas, reliabilitas, tingkat kesukaran, dan daya pembeda.Teknik Analisis Data dilakukan melalui beberapa tahap yaitu 1) Uji prasyarat analisis, terdiri dari Uji normalitas dan Uji homogenitas,2)Uji hipotesis, menggunakan Uji-t (independent sample t-test) untuk mengetahui perbedaan hasil belajar antara kelas eksperimen dan kelas kontrol dan Analisis gain (N-Gain) Digunakan untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa setelah menggunakan media permainan edukatif. Hipotesis Penelitian ini adalah dengan teknik pengumpulan data yang digunakan penelitian adalah teknik observasi dan teknik tes, sedangkan mengukur peningkatan hasil belajar peserta didik dalam materi menentukan dan menggunakan nilai tempat bilangan cacah sampai 10.000.

Sedangkan teknik tes yang digunakan untuk mengumpulkan data berupa hasil tes belajar peserta didik. Untuk mengetahui adanya peningkatan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Matematika, yaitu melalui data yang diperoleh dan dianalisis dengan membandingkan nilai rata-rata kelas hasil tes pada kelas kontrol dan kelas eksperimen. Pada artikel ini indikator keberhasilan peserta didik secara individu dikatakan tuntas apabila mencapai nilai lebih  $\geq 75$ . Pencapaian indikator pemahaman konsep peserta didik secara klasikal apabila  $\geq 90\%$  dari keseluruhan peserta didik mencapai ketuntasan belajar.  $H_0$  (Hipotesis nol) berarti tidak terdapat pengaruh media pembelajaran permainan edukatif Minimarket Nilai Tempat terhadap pembelajaran matematika SD.  $H_1$  (Hipotesis alternatif) berarti terdapat pengaruh media pembelajaran permainan edukatif Minimarket Nilai Tempat terhadap pembelajaran matematika SD.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

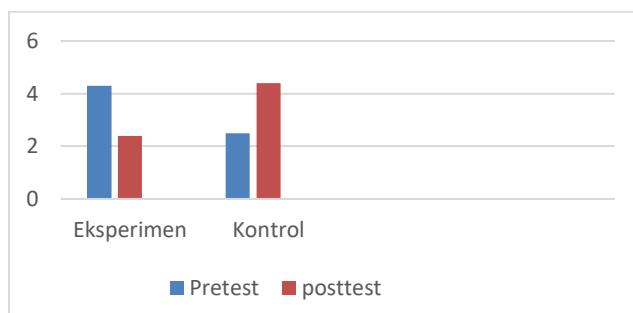
Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh media pembelajaran permainan edukatif *Minimarket Nilai Tempat* terhadap hasil belajar matematika siswa sekolah dasar pada materi nilai tempat bilangan. Data hasil belajar diperoleh melalui tes pretest dan posttest pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Dalam permainan marketmini peran siswa dibagi menjadi 3 yaitu pembeli, penjual, dan pengamat nilai tempat. Peralatan yang dibutuhkan adalah uang mainan , berbagai barang yang sudah ditempelin harga, keranjang atau troli, dan rak sebagai tempat meletakkan barang dagangan. Adapun cara permainannya sebagai berikut: 1) kelas dibagi menjadi beberapa kelompok 2) Setiap kelompok bergantian menjadi pembeli, penjual, dan pengamat 3) kelopok pembeli bertugas membeli barang dan mencatat dalam lembar kerja siswa dan membayar sesuai nilai tempat 4) kelompok penjual hanya menerima pembayaran sesuai nilai tempat seharga barang yang dibeli oleh pembeli, jika pembeli salah meletakkan uang sesuai nilai tempat maka harus mengulangi.

Setelah melakukan pembelajaran penggunaan media permainan edukatif minimarket diperoleh hasil sebagai berikut :

Tabel 1. Statistik Deskriptif Hasil Belajar Siswa

Kelas	N	Pretest (Mean)	Posttest (Mean)	Standar Deviasi
Eksperimen	30	61,25	83,40	6,85
Kontrol	30	60,80	72,15	7,10

Berdasarkan Tabel 1, terlihat bahwa nilai rata-rata pretest pada kedua kelas relatif sama, sehingga kemampuan awal siswa dapat dikatakan seimbang. Namun, setelah diberikan perlakuan, nilai rata-rata posttest kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol.



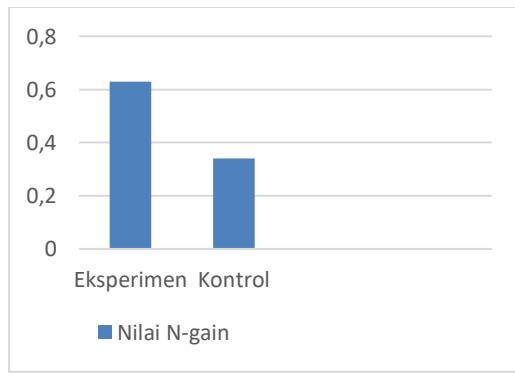
Gambar 1. Diagram Batang Deskriptif Hasil Belajar Siswa

Berdasarkan gambar 1 terlihat bahwa nilai rata-rata pretest pada kelas eksperimen dan kelas kontrol sama, Hal ini menunjukkan kemampuan awal siswa pada tingkat yang sebanding. Tetapi, setelah penggunaan media edukatif minimarket nilai tempat nilai pada kelas eksperimen rata-rata posttest kelas eksperimen mengalami peningkatan dibandingkan kelas kontrol. Perbedaan tinggi batang posttest antara kelas eksperimen dan kelas kontrol memperkuat hasil uji statistik yang menyatakan adanya pengaruh penggunaan media pembelajaran edukatif minimarket terhadap hasil belajar matematika siswa.

Tabel 2. Peningkatan Hasil Belajar (N-Gain)

Kelas	Mean Pretest	Mean Posttest	N-Gain	Kategori
Eksperimen	61,25	83,40	0,63	Sedang-Tinggi
Kontrol	60,80	72,15	0,34	Sedang

Tabel 2 menunjukkan bahwa peningkatan hasil belajar siswa pada kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol. Nilai N-Gain kelas eksperimen berada pada kategori *sedang-tinggi*, sedangkan kelas kontrol berada pada kategori *sedang*. Dapat disajikan dalam diagram batang sebagai berikut:



Gambar 2. Diagram Batang Peningkatan Hasil Belajar N-Gain

Gambar Diagram N-Gain menunjukkan bahwa peningkatan hasil belajar siswa pada kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol. Nilai N-Gain kelas eksperimen sebesar 0,63 berada pada kategori *sedang-tinggi*, sedangkan kelas kontrol sebesar 0,34 berada pada kategori *sedang*. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media permainan edukatif *Minimarket Nilai Tempat* dapat meningkatkan hasil belajar matematika siswa SD materi bilangan cacah dan nilai tempat

Tabel 3. Hasil Uji Hipotesis (Uji-t Independen)

Variabel	t hitung	t tabel	Sing (2-tailed)	Keterangan
----------	----------	---------	-----------------	------------

Hasil Belajar	4,21	2,00	0,000	Signifikan
---------------	------	------	-------	------------

Berdasarkan Tabel 3, nilai  $t_{hitung} > t_{tabel}$  dan nilai signifikansi  $< 0,05$ , sehingga  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan media pembelajaran permainan edukatif Minimarket Nilai Tempat terhadap hasil belajar matematika siswa sekolah dasar.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran permainan edukatif Minimarket Nilai Tempat berpengaruh signifikan terhadap peningkatan hasil belajar matematika siswa sekolah dasar. Hal ini ditunjukkan oleh perbedaan nilai rata-rata posttest, nilai N-Gain, serta hasil uji-t antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Peningkatan hasil belajar yang lebih tinggi pada kelas eksperimen menunjukkan bahwa media permainan edukatif minimarket nilai tempat mampu membantu siswa memahami konsep nilai tempat secara konkret dan kontekstual. Aktivitas simulasi jual beli dalam permainan Minimarket Nilai Tempat memungkinkan siswa mengaitkan konsep matematika dengan situasi nyata yang dekat dengan kegiatan sehari-hari yang sering mereka lakukan, sehingga siswa lebih mudah untuk memahami materi yang disampaikan.

Selain itu, pembelajaran berbasis permainan meningkatkan keterlibatan aktif dan motivasi siswa selama proses pembelajaran. Kondisi ini mendukung terciptanya pembelajaran yang bermakna, sehingga berdampak positif terhadap hasil belajar siswa. Hasil penelitian ini sejalan dengan teori konstruktivisme yang menekankan bahwa pengetahuan dibangun melalui pengalaman langsung. Dengan demikian, media permainan edukatif *Minimarket Nilai Tempat* dapat dijadikan alternatif media pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan hasil belajar matematika siswa sekolah dasar.

## PENUTUP

Pembelajaran matematika mengenai bilangan cacah dan nilai tempat dapat menjadi lebih menyenangkan apabila dikaitkan dengan konteks kehidupan sehari-hari, seperti kegiatan berbelanja di minimarket nilai tempat. Melalui pengalaman konkret tersebut, siswa tidak hanya belajar mengenal angka dan posisinya, tetapi juga memahami bagaimana bilangan digunakan dalam aktivitas nyata yang sering dilakukan dalam kehidupan sehari-hari, seperti membaca harga, menghitung total belanja, dan menentukan uang kembalian. Sehingga siswa belajar matematika lebih menyenangkan melalui permainan edukatif. Anggapan siswa belajar matematika sulit dan menakutkan tidak terbukti.

## UCAPAN TERIMAKASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah memberikan dukungan dalam pelaksanaan penelitian serta penyusunan artikel ini. Ucapan terima kasih disampaikan kepada kepala sekolah, guru, dan peserta didik yang telah berpartisipasi dalam penelitian ini, sehingga artikel ini dapat diselesaikan dengan baik. Ucapan terimakasih juga kepada keluarga kami yang selalu memberikan doa dan dukungan. Penulis juga mengucapkan terima kasih kepada dosen pengampu pengembangan matematika SD yang telah memberikan masukan dan saran dalam penyusunan artikel ini.

## **DAFTAR PUSTAKA**

- Patricia, Imelda, and Riris Setyo Sundari. "PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF" BILANGAN CACAH SAMPAI 10.000" BERBASIS ARTICULATE STORYLINE." *Al-Irsyad Journal of Mathematics Education* 4.2 (2025): 495-509.
- Rohmawati, Mely, Tika Aniffartur Rifah, and Eka Zuliana. "KEMAMPUAN PEMAHAMAN DAN INTUISI BILANGAN BERBANTUAN MEDIA UALAR TANGGA PADA MATERI BILANGAN CACAH PADA SISWA KELAS IV DI SDN 4 KARANGBENER." *Jurnal Pendidikan Sang Surya* 11.1 (2025): 625-638.
- Ayu, Destyra Niaga Maha, Vivi Rulviana, and Prestanti Hayuningtyas. "MEDIA PEMBELAJARAN FLASH CARD UNTUK KETERAMPILAN MENGURUTKAN BILANGAN CACAH SAMPAI 10.000 SISWA KELAS IV SDN KERTOSARI 01 MADIUN." *Jurnal Media Akademik (JMA)* 2.9 (2024).
- Mawardika, Ega, and Prayuningtyas Angger Wardhani. "PENGEMBANGAN MEDIA GAME INTERAKTIF BERBASIS CANVA MATERI BILANGAN CACAH SAMPAI 10.000 KELAS IV SEKOLAH DASAR." *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar* 10.02 (2025): 619-632.
- Rusmiarti, Rusmiarti, et al. "PENINGKATAN HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK KELAS IVA MELALUI MEDIA KONKRET PADA MATERI MENENTUKAN DAN MENGGUNAKAN NILAI TEMPAT BILANGAN CACAH SAMPAI 10.000 DI SDN 59 PALEMBANG." *Primary Education Journals (Jurnal Ke-SD-An)* 5.2 (2025): 440-448.
- Intariani, Ida Ayu Mas, Ni Wayan Rati, and I. Gede Margunayasa. "Game Edukasi "Atman" Pada Materi Nilai Tempat Bilangan Cacah Siswa Kelas IV Sekolah Dasar." *Journal of Education Action Research* 8.2 (2024): 209-217.

**Edukasi dan Didatika**

ISSN (Online): 3032-4157

Vol. 03, No. 02, Desember 2025, Hal. 68-74

Available Online at <https://journal2.upgris.ac.id/index.php/edukatika/>

Asmaryadi, Ahmad Ilham Asmaryadi, Estuhono Estuhono, and Mely Akhadiah. "Pengembangan Media Pembelajaran Komik Menggunakan Aplikasi Canva pada Materi Bilangan Cacah." *Jurnal Inovasi Pendidikan Dan Teknologi Informasi (JIPTI)* 5.2 (2024): 345-351.

Hikmah, Zulfa Ainul, Arita Marini, and Waluyo Hadi. "PENGEMBANGAN MEDIA INTERAKTIF BERBASIS WEB BAMBOOZLE DALAM MENINGKATKAN HASIL BELAJAR MATERI BILANGAN CACAH BESAR PELAJARAN MATEMATIKA KELAS IV SEKOLAH DASAR." *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar* 10.03 (2025): 570-582.

Mabel, Isra, and Zulmi Aryani. "Perancangan Media Pembelajaran Permainan Edukatif "Minimarket Nilai Tempat" Mata Pelajaran Matematika Kelas III SD." *JIWA: Jurnal Inovasi Wawasan Akademik* 1.1 (2025): 80-87.

*jdih.kemdikbud.go.id.* (2021). 1–10.

Pelajaran, B., Kelas, M., & Sekolah, I. V. (2025). *Pengembangan media interaktif berbasis*. 10(September).

Prihartini, E., Yuniar, E., Ma, L., & Marlina, Y. R. (2025). *Pengembangan Media Supermarket Materi Bilangan Cacah Pada Pembelajaran Siswa Kelas 4 Sekolah Dasar*. 4, 1–11.