Jurnal Teknologi Pendidikan, Vol. 19, No. 1, April 2026
DOI: https://doi.org/10.24114/jtp.v19i1.77696
e-ISSN: 2407-7437
Terakreditasi Sinta 4 oleh Kemendikbud-Ristek
Available online at https://jurnal.unimed.ac.id/2012/index.php/jtp/index

PEMANFATAAN UANG RUPIAH DALAM AKTIVITAS JUAL BELI DI PASAR TRADISIONAL SEBAGAI PEMBELAJARAN MATEMATIKA SD

Hana Farida[1], Vira Amelia Pramudhita[2,] Adhaninggar Sekar Wigati[3], Azarine Zerlina Ainan Nafisah[4], Tasya Febiyola Agustin[5]

[1,2,3,4,5] *Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Negeri Yogyakarta*
[1]hanafaridaa07@gmail.com, [2]viraameliawork@gmail.com, [3]sekarnew46@gmail.com
[4]azarinezerlina80.@gmail.com, [5]tacyafeby25@gmail.com

Abstrak**:** *Pembelajaran matematika di sekolah dasar kerap disampaikan dalam konsep yang abstrak dan belum sepenuhunya dikaitkan dengan kehidupan sehari-hari. Padahal, kegiatan jual beli dapat menjadi sarana untuk mempelajari berbagai konsep matematika melalui penggunaan uang rupiah. Studi literatur ini bertujuan untuk menganalisis pemanfaatan aktivitas jual beli di pasar tradisional sebagai konteks pembelajaran matematika di sekolah dasar. Data yang dikaji terdiri atas 20 artikel jurnal dan prosiding yang diterbitkan pada tahun 2021-2026, kemudian dianalisis menggunakan teknik analisis tematik. Hasil kaji menunjukkan bahwa kegiatan jual beli berkaitan dengan beberapa konsep matematika, seperti membilang, operasi hitung, aritmetika sosial, dan himpunan. Penerapan simulasi jual beli, metode bermain peran, serta penggunaan media konkret yang melibatkan transaksi uang rupiah dilaporkan dapat membantu murid memahami nilai uang, meningkatkan hasil belajar, mendorong keaktifan, dan mengembangkan kemampuan komunikasi matematis. Dengan demikian, aktivitas jual beli di pasar tradisional dapat dimanfaatkan sebagai konteks pembelajaran matematika yang dekat dengan kehidupan sehari-hari murid sekolah dasar.*

Kata Kunci*: Uang Rupiah, Jual Beli, Pasar Tradisional, Etnomatematika, Pembelajaran Matematika SD*

Abstract: *Mathematics learning in elementary schools is often presented in an abstract way and is not sufficiently connected to students' everyday experiences. However, buying and selling activities provide opportunities to learn mathematical concepts through the use of indonesian rupiah. This literature study aims to analyze the use of traditional market transactions as a context for mathematics learning in elementary schools. The data consisted of 20 journal articles and conference proceedings published between 2021 and 2026, which were analyzed using thematic analysis. The findings indicate that buying and selling activities involve counting, arithmrtic operations, social arithmetic, ratios, and sets. Buying-and-selling simulations, role-playing activities, and concrete learning media involving rupiah transactions have been reported to help students understand the value of money, improve learning outcomes, encourage active paraticipation, and develop mathematical communication skills. Therefore, traditional market activities can serve as a meaningful conttext for elementary school mathematics learning that is closely related to students' daily lives.*

Keywords: *Rupiah, Buying and Selling, Traditional Market, Ethnomathematics, Elementary School Mathematics*

PENDAHULUAN

Matematika di sekolah dasar (SD) sering dipandang sebagai mata pelajaran yang abstrak dan sulit karena konsep-konsepnya disajikan terlepas dari pengalaman siswa. Khapsari et al. (2025) menegaskan bahwa pembelajaran matematika yang kontekstual menuntut siswa mempelajari konsep dari kehidupan sehari-hari, sebab matematika yang abstrak menimbulkan kesulitan bagi pembelajarnya. Hartatik et al. (2025) menambahkan bahwa pembelajaran matematika di SD masih didominasi pendekatan prosedural yang kurang terhubung dengan realitas budaya kehidupan siswa, padahal literasi numerasi menuntut kemampuan memahami, menggunakan, dan menafsirkan informasi kuantitatif dalam konteks kehidupan nyata.

Kesenjangan tersebut tampak jelas pada materi uang rupiah di kelas rendah, contohnya kelas 2. Mareta (2026) melaporkan bahwa pemahaman

Jurnal Teknologi Pendidikan (JTP) is licensed under a Lisensi Creative Commons Atribusi 4.0 Internasional.

DOI: https://doi.org/10.24114/jtp.v19i1.77696
e-ISSN: 2407-7437
Terakreditasi Sinta 4 oleh Kemendikbud-Ristek
Available online at https://jurnal.unimed.ac.id/2012/index.php/jtp/index

siswa kelas II terhadap materi mata uang belum optimal akibat keterbatasan kemampuan mengenali pecahan uang dan berhitung sederhana, serta pembelajaran yang berpusat pada guru dengan metode ceramah. Temuan serupa dikemukakan Anggaraini et al. (2026) yang mendapati murid kelas 1 kesulitan mengenali jenis dan nominal uang, serta Nuha et al. (2025) yang mengaitkan rendahnya pemahaman nilai uang dengan pendekatan yang teoritis dan minim konteks nyata di keseharian siswa.

Di luar kelas, uang rupiah digunakan setiap hari dalam aktivitas jual beli di pasar tradisional. Fradi et al. (2019) menunjukkan bahwa pedagang selalu berhitung saat bertransaksi, misalnya menghitung jumlah barang, uang kembalian, dan keuntungan. Zahroh et al. (2025) menemukan bahwa di Pasar Keramat, Pacet, rupiah ditukarkan dengan koin gobog sehingga tampak kegiatan membilang, perhitungan untung, serta operasi aritmetika. Pasar tradisional dengan demikian merupakan konteks otentik yang dekat dengan siswa dan dapat menjembatani konsep abstrak dengan pengalaman sehari-hari.

Upaya meringkas sudah dilakukan, misalnya Ulfa et al. (2026) yang meninjau lima artikel tentang metode bermain (kartu flashcard, ular tangga, Quizizz, dan simulasi jual beli) dan menyimpulkan lima metode tersebut efektif untuk meningkatkan hasil belajar matematika SD/MI. Namun, simulasi jual beli hanya satu dari 5 kajian dan belum ditelaah secara khusus dari sisi pemanfaatan uang rupiah dan pasar tradisional.

Meskipun demikian, hasil-hasil penelitian tersebut tersebar dalam kajian , penelitian tindakan kelas, dan kegiatan pengabdian kepada masyarakat sehingga gambaran utuhnya belum terlihat. Artikel ini bertujuan menyintesis penelitian terdahulu untuk menjawab tiga pertanyaan: (1) konsep matematika apa saja yang muncul dalam aktivitas jual beli di pasar tradisional, (2) bagaimana uang rupiah dan simulasi jual beli dimanfaatkan dalam pembelajaran matematika SD, dan (3) apa dampak serta kendalanya. Kajian ini diharapkan menjadi rujukan bagi guru dan peneliti dalam merancang pembelajaran matematika SD yang kontekstual.

Selain itu, aktivitas jual beli di pasar tradisional memiliki potensi yang besar untuk dikembangkan sebagai sumber belajar matematika yang kontekstual bagi siswa sekolah dasar. Dalam kegiatan jual beli, siswa dapat mempelajari berbagai konsep matematika melalui pengalaman yang dekat dengan kehidupan sehari-hari. Misalnya, ketika membeli beberapa jenis barang, siswa dapat berlatih melakukan operasi penjumlahan untuk menghitung total harga, pengurangan untuk menentukan uang kembalian, perkalian untuk menghitung harga beberapa barang sejenis, serta pembagian untuk membagi barang atau uang secara merata. Aktivitas tersebut tidak hanya membantu siswa memahami prosedur perhitungan, tetapi juga memberikan gambaran mengenai penerapan matematika dalam kehidupan nyata.

Penggunaan konteks pasar tradisional dalam pembelajaran juga dapat membantu guru menghubungkan konsep matematika yang bersifat abstrak dengan situasi konkret yang mudah dipahami siswa. Siswa tidak hanya menerima penjelasan melalui buku teks atau contoh soal, tetapi juga dapat terlibat dalam kegiatan simulasi jual beli yang memungkinkan mereka berperan sebagai penjual dan pembeli. Melalui kegiatan tersebut, siswa dapat mengembangkan keterampilan berhitung, kemampuan memecahkan masalah, komunikasi, kerja sama, serta ketelitian dalam melakukan transaksi. Dengan demikian, pembelajaran matematika dapat berlangsung secara lebih aktif, menarik, dan bermakna.

Oleh karena itu, kajian mengenai aktivitas jual beli di pasar tradisional perlu dikembangkan lebih lanjut agar dapat memberikan gambaran yang jelas mengenai konsep-konsep matematika yang muncul dan cara mengintegrasikannya ke dalam pembelajaran sekolah dasar. Hasil kajian tersebut dapat menjadi dasar bagi guru untuk menyusun bahan ajar, lembar kerja peserta didik, media pembelajaran, maupun skenario pembelajaran berbasis masalah kontekstual. Dengan memanfaatkan lingkungan sekitar sebagai sumber belajar, guru diharapkan mampu menciptakan pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar sekaligus menumbuhkan apresiasi terhadap budaya dan aktivitas ekonomi masyarakat lokal.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode studi literatur (*literature review*) dengan pendekatan kualitatif deskriptif. Metode studi literatur dipilih karena penelitian ini bertujuan untuk mengidentifikasi, membandingkan, dan mensintesis temuan penelitian sebelumnya mengenai pemanfaatan uang rupiah dalam kegiatan jual beli sebagai konteks pembelajaran matematika di sekolah dasar.

Jurnal Teknologi Pendidikan (JTP) is licensed under a Lisensi Creative Commons Atribusi 4.0 Internasional.

DOI: https://doi.org/10.24114/jtp.v19i1.77696
e-ISSN: 2407-7437
Terakreditasi Sinta 4 oleh Kemendikbud-Ristek
Available online at https://jurnal.unimed.ac.id/2012/index.php/jtp/index

Data dalam penelitian ini bersumber dari 20 artikel yang diterbitkan dalam jurnal ilmiah pada rentang tahun 2021 hingga 2026. Artikel-artikel tersebut dikumpulkan secara bersama oleh anggota kelompok melalui penelusuran daring, dengan masing-masing artikel dilengkapi tautan DOI atau tautan jurnal. Pengumpulan artikel dilakukan dengan mempertimbangkan kesesuaian isi artikel dengan fokus penelitian, yaitu pemanfaatan uang rupiah dalam kegiatan jual beli sebagai konteks pembelajaran matematika di sekolah dasar. Adapun kriteria inklusi yang digunakan mencakup: (1) artikel membahas kegiatan jual beli, pasar, atau uang; (2) artikel memiliki keterkaitan dengan pembelajaran matematika atau etnomatematika di tingkat sekolah dasar; dan (3) artikel memuat tujuan, metode, serta hasil penelitian yang dapat dianalisis.

Tahapan kajian meliputi empat langkah, yaitu (1) mengumpulkan dan menyeleksi artikel berdasarkan kriteria yang sudah ditetapkan, (2) mengambil informasi penting dari setiap artikel, seperti penulis, tahun terbit, konteks, metode, dan temuan utama, (3) mengelompokkan hasil penelitian berdasarkan tema melalui analisis tematik, dan (4) menggabungkan temuan dari setiap tema untuk menarik kesimpulan. Analisis terutama berfokus pada informasi yang terdapat pada abstrak dan data bibliografis artikel. Informasi tersebut digunakan untuk memahami fokus penelitian, pendekatan yang digunakan, serta hasil utama yang disampaikan oleh masing-masing penulis. Lalu, temuan dari berbagai artikel ditelaah untuk melihat sejauh mana kegiatan jual beli dan penggunaan uang rupiah dapat membantu menghubungkan konsep matematika dengan kondisi nyata.

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. *Karakteristik Artikel yang Dikaji*

Artikel yang dikaji berjumlah 20 dan ringkasannya disajikan pada Tabel 1. Dari sisi desain, tiga artikel merupakan kajian etnomatematika kualitatif di pasar tradisional (Fradi et al., 2021; Khapsari et al., 2025; Zahroh et al., 2025), dua artikel berupa tinjauan pustaka sistematis (Hartatik et al., 2025; Ulfa et al., 2026), enam artikel penelitian tindakan kelas (Anggaraini et al., 2026; Atiiqoh et al., 2025; Lestari & Hasratuddin, 2023; Lispridayanti et al., 2025; Maulana & El-Yunusi, 2025; Nuha et al., 2025), empat artikel kuantitatif berdesain pra-eksperimen atau studi kasus satu kali (Arvina et al., 2025; Martines et al., 2025; Maslakha et al., 2025; Sriyantini & Muhammad, 2026), tiga artikel kualitatif deskriptif (Aditiya & Sholikin, 2026; Mardliyah et al., 2026; Mareta, 2026), dan dua artikel pengabdian kepada masyarakat (Situmorang et al., 2026; Vera & Rezi, 2025). Sebagian besar artikel pembelajaran berfokus pada kelas rendah (kelas I–III), sedangkan Martines et al. (2025) meneliti kelas IV dan Vera & Rezi (2025) melibatkan siswa kelas 1–5 yang digabung.

Tabel 1. Ringkasan Artikel yang Dikaji

No	Penulis (Tahun)	Konteks, Metode, dan Temuan Utama
1	Aditiya & Sholikin (2026)	Kualitatif deskriptif; SDIT Permata Leces (Oktober 2025); metode Hari Pasar. Numerasi (penjumlahan, pengurangan, soal kontekstual), motivasi, dan percaya diri meningkat.
2	Anggaraini et al. (2026)	PTK dua siklus; 28 murid kelas 1B; roleplay dan Funmart Game. Rata-rata 54,64 → 67,14 → 80,71; ketuntasan 6,90% → 13,79% → 75,86%.
3	Arvina et al. (2025)	Pra-eksperimen; kelas III MI Ma'arif Al-Hasani; simulasi jual beli pada pengurangan bertumpuk. Rata-rata pre-test 52,70 menjadi post-test 89,22 (Asymp. Sig. 0,000).
4	Atiiqoh et al. (2025)	PTK dua siklus; kelas II; media vending machine. Ketuntasan 66,7% menjadi 90,9%; partisipasi dan motivasi meningkat.
5	Fradi et al. (2021)	Kualitatif deskriptif; satu pedagang di pasar tradisional Kaimana. Pedagang selalu berhitung: jumlah barang, uang kembalian, dan keuntungan.
6	Hartatik et al. (2025)	Tinjauan pustaka sistematis (PRISMA); 23 dari 43 artikel. Etnomatematika berbasis pasar tradisional memperkuat pemahaman konseptual dan literasi numerasi.
7	Khapsari et al. (2025)	Etnografi; Pasar Keramat (koin gobog). Geometri lingkaran, aljabar dasar (variabel gb), perbandingan senilai gobog–rupiah, aritmetika sosial.

Jurnal Teknologi Pendidikan (JTP) is licensed under a Lisensi Creative Commons Atribusi 4.0 Internasional.

DOI: https://doi.org/10.24114/jtp.v19i1.77696
e-ISSN: 2407-7437
Terakreditasi Sinta 4 oleh Kemendikbud-Ristek
Available online at https://jurnal.unimed.ac.id/2012/index.php/jtp/index

8	Lestari & Hasratuddin (2023)	PTK dua siklus; kelas III; permainan jual beli berbasis etnomatematika. Komunikasi matematis meningkat pada aspek menggambar dan menulis.
9	Lispridayanti et al. (2025)	PTK dua siklus; 35 siswa kelas 3A; permainan peran "Toko Matematika" pada operasi hitung. Rata-rata 90,32 → 95,31; ketuntasan 93,55% → 96,88%.
10	Mardliyah et al. (2026)	Kualitatif deskriptif; satu guru dan 28 siswa kelas I; simulasi jajan pasar. Keterlibatan, pemahaman nilai uang, dan perhitungan kembalian membaik.
11	Mareta (2026)	Analisis kebutuhan; guru dan siswa kelas II SDN 3 Sumberkepuh. Guru butuh media interaktif dan kontekstual; siswa butuh benda konkret dan simulasi.
12	Martines et al. (2025)	Pre-eksperimen (*one shot case study*); 30 siswa kelas IV; permainan pasar-pasaran pada perkalian. Berpengaruh signifikan (paired sample t-test).
13	Maslakha et al. (2025)	Kuantitatif, studi kasus satu kali; kelas III SD Mojoruntut II; CTL melalui jual beli di kantin. Pemahaman nilai dan fungsi uang dipengaruhi positif; instrumen reliabel ($\alpha = 0{,}781$).
14	Maulana & El-Yunusi (2025)	PTK dua siklus; kelas 2 MI; simulasi transaksi jual beli. Rata-rata 63 → 74 → 86; ketuntasan 58% menjadi 91%.
15	Nuha et al. (2025)	PTK dua siklus; 32 siswa kelas 2; simulasi pasar mini. Ketuntasan 68,75% menjadi 93,75%; rata-rata 79,9 menjadi 85,1.
16	Situmorang et al. (2026)	Pengabdian kualitatif; 12 guru kelas I–II; mini market dan role playing. 87,5% guru siap menerapkan; sisanya perlu pendampingan.
17	Sriyantini & Muhammad (2026)	Kuantitatif, *one group pretest-posttest* (N-Gain); kelas II SD Muhammadiyah Argosari; model *Market Day*. Aktivitas, numerasi, dan literasi finansial meningkat signifikan.
18	Ulfa et al. (2026)	Tinjauan pustaka sistematis; lima artikel (2021–2025) tentang metode bermain di SD/MI. Flashcard, ular tangga, Quizizz, dan simulasi jual beli efektif; kendala: waktu persiapan dan kelas ramai.
19	Vera & Rezi (2025)	Pengabdian; simulasi "Pasar Kreatif", 18 siswa kelas 1–5. Kemampuan mengenali nominal, menjumlahkan harga, dan menghitung kembalian meningkat.
20	Zahroh et al. (2025)	Kualitatif (wawancara, dokumentasi); Pasar Keramat, Pacet. Membilang pada penukaran uang; untung dan operasi hitung pada transaksi; himpunan pada pengemasan.

B. Konsep Matematika dalam Aktivitas Jual Beli di Pasar Tradisional

Tiga kajian etnomatematika menunjukkan bahwa transaksi di pasar tradisional sarat konsep matematika. Fradi et al. (2021) menemukan bahwa pedagang selalu berhitung untuk menentukan jumlah barang, uang kembalian, dan keuntungan harga jual. Zahroh et al. (2025) mengidentifikasi konsep membilang pada kegiatan penukaran uang, konsep untung serta penjumlahan, pengurangan, dan perkalian pada penentuan harga dan transaksi, dan konsep himpunan pada kegiatan mengemas. Dalam laporan tersebut, 1 gobog bernilai sama dengan Rp2.000 dan uang ditukarkan dalam pecahan Rp2.000, Rp20.000, atau Rp50.000.

Khapsari et al. (2025) di lokasi yang sama menemukan konsep geometri lingkaran pada alat transaksi, aljabar dasar melalui penggunaan variabel gb (gobog), perbandingan senilai antara nilai koin gobog dan uang rupiah, serta aritmetika sosial. Temuan ini diperkuat oleh Hartatik et al. (2025) yang menyimpulkan, dari 23 artikel terpilih, bahwa etnomatematika berbasis aktivitas pasar tradisional berkontribusi pada pemahaman konseptual dan penguatan literasi numerasi siswa. Konsep-konsep tersebut dirangkum pada Tabel 2 beserta peluang pemanfaatannya; kolom terakhir merupakan sintesis penulis.

Tabel 2. Konsep Matematika dalam Jual Beli dan Peluang Pemanfaatannya

Aktivitas	Konsep Matematika	Peluang di SD
Penukaran rupiah ke alat tukar (koin gobog)	Membilang, nilai pecahan, perbandingan senilai	Mengenal nominal rupiah dan menukar uang dengan nilai setara
Penentuan harga dan pembelian beberapa barang	Penjumlahan dan perkalian	Menghitung total belanja; perkalian sebagai penjumlahan berulang

Jurnal Teknologi Pendidikan (JTP) is licensed under a Lisensi Creative Commons Atribusi 4.0 Internasional.

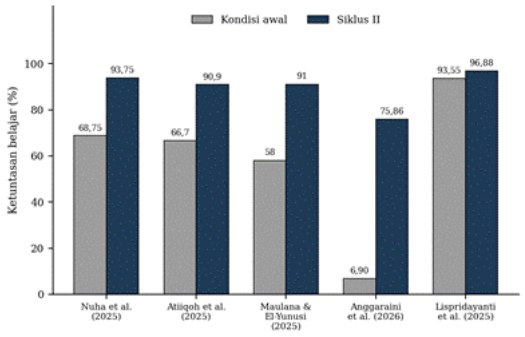
DOI: https://doi.org/10.24114/jtp.v19i1.77696
e-ISSN: 2407-7437
Terakreditasi Sinta 4 oleh Kemendikbud-Ristek
Available online at https://jurnal.unimed.ac.id/2012/index.php/jtp/index

Pembayaran dan uang kembalian	Pengurangan	Menentukan kembalian dari pecahan rupiah yang dibayarkan
Perhitungan modal, harga jual, dan keuntungan	Aritmetika sosial (untung)	Mengenalkan untung dan rugi pada kelas yang lebih tinggi
Pengemasan barang	Himpunan dan pengelompokan	Mengelompokkan barang per porsi atau per kemasan
Bentuk alat tukar	Geometri lingkaran	Mengenali bangun datar pada koin dan uang logam

Ketiga kajian etnomatematika tersebut berpendekatan kualitatif. Khapsari et al. (2025) memakai etnografi dengan observasi, wawancara, dan dokumentasi, Zahroh et al. (2025) memakai wawancara dan dokumentasi, sedangkan Fradi et al. (2019) mengamati cara berhitung satu orang pedagang. Analisis data pada ketiganya mengikuti tahap reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Karena subjek dan lokasinya terbatas, temuan tersebut lebih tepat dibaca sebagai gambaran konsep yang mungkin muncul di pasar tradisional, bukan gambaran seluruh pasar di Indonesia. Khapsari et al. (2025) juga menegaskan ciri khas Pasar Keramat yang mengangkat konsep jual beli masa Kerajaan Majapahit dengan koin gobog, sehingga konteks budaya setempat menjadi bagian dari konsep matematika yang dipelajari

C. Pemanfaatan Uang Rupiah dalam Pembelajaran Matematika SD

Analisis kebutuhan Mareta (2026) di kelas II SD Negeri 3 Sumberkepuh menunjukkan bahwa guru menghendaki media yang interaktif, kontekstual, mudah digunakan, dan mampu meningkatkan keterlibatan siswa, sedangkan siswa menginginkan media yang menarik, memakai benda konkret, berbasis simulasi, dan memungkinkan belajar sambil bermain. Karakteristik ini sejalan dengan simulasi jual beli yang menempatkan uang rupiah sebagai alat transaksi. Bentuk pemanfaatannya beragam, antara lain simulasi pasar mini (Nuha et al., 2025), simulasi "Pasar Kreatif" pada kegiatan *classmeeting* (Vera & Rezi, 2025), media mini market dengan metode *role playing* (Situmorang et al., 2026), *roleplay* berbantuan Funmart Game (Anggaraini et al., 2026), simulasi jual beli berbasis jajan pasar (Mardliyah et al., 2026), media *vending machine* (Atiiqoh et al., 2025), simulasi transaksi jual beli (Maulana & El-Yunusi, 2025; Arvina et al., 2025), permainan peran "Toko Matematika" (Lispridayanti et al., 2025), model *Market Day* (Aditiya & Sholikin, 2026; Sriyantini & Muhammad, 2026), *Contextual Teaching and Learning* melalui jual beli di kantin sekolah (Maslakha et al., 2025), dan permainan tradisional pasar-pasaran (Martines et al., 2025). Dampak positif dilaporkan secara konsisten. Gambar 1 memperlihatkan peningkatan ketuntasan belajar pada lima penelitian tindakan kelas: dari 68,75% menjadi 93,75% (Nuha et al., 2025), dari 66,7% menjadi 90,9% (Atiiqoh et al., 2025), dari 58% menjadi 91% (Maulana & El-Yunusi, 2025), dari 6,90% menjadi 75,86% (Anggaraini et al., 2026), dan dari 93,55% menjadi 96,88% (Lispridayanti et al., 2025). Pada penelitian pre-eksperimen, permainan pasar-pasaran berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar perkalian (Martines et al., 2025), dan skor pemahaman pengurangan bertumpuk naik dari 52,70 menjadi 89,22 setelah simulasi jual beli (Arvina et al., 2025). Model *Market Day* dilaporkan meningkatkan aktivitas belajar, numerasi, dan literasi finansial (Sriyantini & Muhammad, 2026), sedangkan penerapan CTL melalui jual beli di kantin berpengaruh positif terhadap pemahaman nilai dan fungsi uang (Maslakha et al., 2025). Tinjauan Ulfa et al. (2026) juga menempatkan simulasi transaksi jual beli, bersama flashcard, ular tangga, dan Quizizz, sebagai metode bermain yang efektif meningkatkan hasil belajar matematika.



Gambar 1. Perbandingan ketuntasan belajar pada lima penelitian tindakan kelas. Kondisi awal berupa siklus I (Nuha et al., 2025; Atiiqoh et al., 2025; Lispridayanti et al., 2025) atau *pre-test* (Maulana & El-Yunusi, 2025; Anggaraini et al., 2026)

Pada aspek kemampuan, siswa lebih baik dalam mengenali nominal uang, menjumlahkan

Jurnal Teknologi Pendidikan (JTP) is licensed under a Lisensi Creative Commons Atribusi 4.0 Internasional.

DOI: https://doi.org/10.24114/jtp.v19i1.77696
e-ISSN: 2407-7437
Terakreditasi Sinta 4 oleh Kemendikbud-Ristek
Available online at https://jurnal.unimed.ac.id/2012/index.php/jtp/index

harga barang, dan menghitung kembalian (Mardliyah et al., 2026; Vera & Rezi, 2025). Simulasi jual beli juga membantu penguasaan penjumlahan dan pengurangan (Maulana & El-Yunusi, 2025) serta meningkatkan komunikasi matematis; pada Lestari dan Hasratuddin (2023), skor aspek menggambar naik dari 46,66 menjadi 80,83 dan aspek menulis atau menjelaskan dari 57,5 menjadi 73,33. Selain capaian kognitif, dilaporkan pula peningkatan keaktifan, motibasi, kolaborasi, dan keterampilan sosial (Atiiqoh et al., 2025; Maulana & El-Yunusi, 2025; Nuha et al., 2025).

D. Pembahasan

Efektivitas simulasi jual beli dapat diuraikan oleh keselarasannya dengan karakter siswa SD. Situmorang et al. (2026) menyebutkan anak pada jenjang sekolah dasar berada pada tahap operasional konkret sehingga membutuhkan pengalaman nyata untuk memahami konsep abstrak seperti nilai uang. Ketika siswa memegang uang, memilih barang, membayar barang, dan menerima uang kembalian, konsep nilai nominal, penjumlahan, dan pengurangan muncul dalam situasi yang bermakna. Mardiyah et al. (2026) meringkas ciri ini sebagai pembelajaran yang ber-*mindful* (berkesadaran), *meaningful* (bermakna), *joyful* (menyenangkan).

Penggunaan uang rupiah dalam aktivitas jual beli juga memberikan kesempatan bagi siswa untuk mengembangkan kemampuan literasi dan numerasi melalui aktivitas nyata dalam kehidupan sehari-hari. Siswa tidak hanya mengenali bentuk dan nominal uang, tetapi juga menggunakannya untuk menghitung jumlah barang dan menentukan uang kembalian. Hartatik et al. (2025) melalui kajian-kajian terhadap artikel-artikel yang relevan memperlihatkan bahwa budaya dan konteks kegiatan sehari-hari dapat dimanfaatkan untuk pembelajaran matematika. Kecenderungan yang sama terlihat pada model *Market Day* yang menghubungkan jual beli sederhana dengan penjumlahan, pengurangan, dan soal kontekstual (Aditiya & Solikin, 2026; Sriyantini & Muhammad, 2026).

Kajian etnomatematika memberi dasar bahwa situasi tersebut bukan sekadar permainan, melainkan gambar praktik nyata dalam masyarakat. Konsep yang teridentifikasi pada pedagang, yaitu membilang, perhitungan untung, dan pengelompokkan, selaras dengan kompetensi yang dilatihkan pada simulasi di kelas, yaitu mengenali nominal, menghitung total, dan menentukan kembalian. Pasar tradisional dapat dijadikan sumber ide skenario simulasi sekaligus sarana mengenalkan budaya lokal, sebagaimana nampak pada penggunaan koin gobog di Pasar Keramat (Khapsari et al., 2025; Zahroh et al., 2025).

Berdasarkan temuan tersebut, simulasi jual beli dapat disusun agar siswa tidak hanya melalukan kegiatan membeli dan menjual barang, tetapi juga menjelaskan proses perhitungan yang dilakukan. Siswa dapat melakukan aktivitas pembelajaran memilih barang, membaca harga yang tertera, menjumlahkan harga barang, menentukan jumlah uang yang harus dibayarkan, dan menghitung kembalian uang. Guru dapat berperan untuk memberikan pertanyaan pemantik mengenai alasan siswa memilih nominal uang tertentu atau cara siswa memperoleh perhitungan. Dari hal tersebut, siswa tidak hanya berhenti bermain peran, tetapi juga siswa diberikan kesempatan untuk menggunakan dan menjelaskan konsep matematika yang dipelajari.

Namun, beberapa hambatan ditandai oleh Ulfa et al. (2026) untuk metode bermain secara umum, yaitu waktu persiapan yang cukup lama dan kondisi kelas yang lebih ramai, juga relevan bagi simulasi jual beli. Vera dan Rezi (2025) juga menemukan perbedaan level pemahaman peserta dan keterbatasan waktu, yang diatasi dengan pembagian peran berjenjang dan pendampingan intens. Pada tingkat guru, Situmorang et al. (2026) menyampaikan bahwa sebagian guru masih perlu pendampingan berkelanjutan, sedangkan wawancara dalam penelitian Mareta (2026) menunjukkan bahwa guru kesusahan dalam menyiapkan media karena keterbatasan bahan dan waktu.

Tinjauan ini juga menjumpai keterbatasan pada bukti yang ada. Sebagian besar penelitian pembelajaran berupa penelitian tindakan kelas dengan satu kelas dan subjek yang sedikit (12 hingga 35 subjek pada artikel yang menunjukkan jumlahnya), sebagian besar tanpa kelompok pembanding, serta menggunakan kriteria yang berbeda-beda sehingga besar dampak antarstudi tidak dapat dibandingkan secara langsung langsung. Perlu ditandai pula bahwa Maulana dan el-Yunusi (2025) termasuk dalam artikel yang ditinjau oleh Ulfa et al. (2026), sehingga keduanya bukan bukti yang saling bebas. Selain itu, di antara

Jurnal Teknologi Pendidikan (JTP) is licensed under a Lisensi Creative Commons Atribusi 4.0 Internasional.

DOI: https://doi.org/10.24114/jtp.v19i1.77696
e-ISSN: 2407-7437
Terakreditasi Sinta 4 oleh Kemendikbud-Ristek
Available online at https://jurnal.unimed.ac.id/2012/index.php/jtp/index

artikel yang dikaji, kajian etnomatematika di pasar nyata dan studi pembelajaran di kelas berjalan terpisah; belum nampak penelitian yang secara terstruktur membawa temuan dari pasar tradisional ke dalam rancangan pembelajaran uang rupiah lalu mengujinya.

Keterbatasan tersebut menunjukkan perlu penelitian yang menghubungkan hasil kajian etnomatematika dengan rancangan pembelajaran matematika di sekolah dasar. Rancangan pembelajaran dapat dikembangkan sesuai kegiatan jual beli di pasar tradisional, selanjutnya diuji dengan indikator yang jelas, seperti mengenai nominal uang, menghitung jumlah barang, menentukan uang kembalian, dan menjelaskan strategi perhitungan. Penggunaan indikator yang jelas dan terarah dapat membantu peneliti mengidentifikasi kemampuan yang berkembang setelah pembelajaran serta memudahkan perbandingan dengen peneliti lain.

Bagi guru, temuan ini dapat diuraikan menjadi rencana pembelajaran sederhana: (1) mengamati atau menceritakan aktiviats pasar tradisional lingkungan siswa, (2) mengenalkan nominal rupiah dengan uang tiruan/mainan, (3) bermain peran sebagai penjual dan pembeli untuk menghitung harga, membayar, dan menerima kembalian uang, serta, (4) merefleksikan konsep matematika yang digunakan.

PENUTUP

Berdasarkan hasil kajian terhadap 20 artikel, dapat disimpulkan bahwa aktivitas jual beli di pasar tradisional memiliki keterkaitan dengan penggunaan uang rupiah dan beragam konsep matematika, antara lain membilang, penjumlahan, perkalian, arietmatika sosial, perbandingan senilai, himpunan, geometri, dan aljbar dasar. Penggunaan uang rupiah dalam pembeljaran dapat diterapkan melalui simulasi jual beli, brmain peran, serta pemanfaatan media konkret. Pendekatan tersebut banyak digunakan di kelas rendah untuk membantu murid mengenal nilai uang, memahami operasi hitung, dan mengembangkan kemampuan numerasi. Selain itu, berbagai penelitian melaporkan adanya peningkatan hasil belajar, keaktifan, motivasi, dan kemampuan komunikasi matematis, dan kemampuan komunikasi matematis murid. Meskipun demikian, penerapannya masih menghadapi sejumlah hambatan, seperti perbedaan kemampuan murid, keterbatasan waktu pembelajaran, dan kesiapan guru dalam melaksanakan kegiatan. Dengan demikian, pasar tradisional berpotensi menjadi konteks pembelajaran matematika di sekolah dasar yang menghubungkan materi peljran dengan pengalaman nyata murid.

Dalam penerapannya guru disarankan untuk menyusun simulasi jual beli secara untuk menyusun simulasi jual beli secara bertahap, memberikan peran sesuai dengan kemampuan murid, serta menyediakan bimbingan tambahan bagi murid yang membutuhkan. Sementara itu, penelitian selanjutnya disarankan untuk: (1) menguji rancangan pembelajaran yang dikembangkan berdasarkan hasil pengamatan langsung di pasar tradisional melalui metode kuis-eksperimen dengan kelompok pembanding; (2) menggunakan instrumen penelitian yang seragam agar hasil penelitian dapat dibandingkan; (3) melibatkan murid kelas tinggi dengan materi yang lebih beragam, seperti untung dan rugi serta perbandingan; (4) mengkaji isi artikel secara menyeluruh, termasuk bagian metode dan hasil penelitian, agar hasil analisis lebih mendalam dan tidak hanya didasarkan pada abstrak.

DAFTAR PUSTAKA

Aditiya, M. S., & Sholikin, N. W. (2025). Penerapan metode Market Day untuk meningkatkan kemampuan literasi numerasi siswa sekolah dasar. *IEC: Journal of Educational Innovation*, *1*(1). https://research.iecjournal.com/index.php/IEC-JEI/article/view/4

Anggaraini, D. W., Arsanti, M., & Nugroho, B. T. A. (2026). Peningkatan hasil belajar pada materi mengenal jenis uang melalui model pembelajaran roleplay berbantuan media Funmart Game di kelas 1B SDN Pendrikan Lor. *Pedagogy: Jurnal Pendidikan Matematika*, *11*(4), 81–95. https://doi.org/10.30605/b86s0h26

Arvina, A. H., Sari, A. D. I., & Nugroho, A. S. (2025). Pengaruh penerapan metode pembelajaran simulasi jual beli terhadap pemahaman konsep reduksi bersusun kelas II MI Ma'arif Al-Hasani. *Katalis Pendidikan: Jurnal Ilmu Pendidikan dan Matematika*, *2*(2), 103–114https://doi.org/10.62383/katalis.v2i2.1538

Atiiqoh, T., Sari, P. K., Nuha, F. A., & Firnanda, S. (2025). Penerapan media vending machine sebagai alat bantu pembelajaran untuk

Jurnal Teknologi Pendidikan (JTP) is licensed under a Lisensi Creative Commons Atribusi 4.0 Internasional.

DOI: https://doi.org/10.24114/jtp.v19i1.77696
e-ISSN: 2407-7437
Terakreditasi Sinta 4 oleh Kemendikbud-Ristek
Available online at https://jurnal.unimed.ac.id/2012/index.php/jtp/index

meningkatkan pemahaman nilai mata uang pada siswa kelas II sekolah dasar. *Pedadidaktika: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar, 12*(3). https://doi.org/10.17509/pedadidaktika.v12i3.90197

Fradi, L. O., Laurens, T., & Mataheru, W. (2021). Etnomatematika dalam transaksi jual beli yang dilakukan pedagang di pasar tradisional Kabupaten Kaimana. *Jumadika, 1*(1), 1–8. https://doi.org/10.30598/jumadikavol1iss1year2019page1-8

Hartatik, S. S., Kusmaryono, I., Kusumadewi, R. F., Sari, Y., & Ulia, N. (2025). Literature review: Etnomatematika berbasis aktivitas pasar tradisional sebagai konteks penguatan literasi numerasi siswa. *Kontinu: Jurnal Penelitian Didaktik Matematika, 9*(2), 467–477. https://doi.org/10.30659/kontinu.9.2.467-477

Khapsari, D. I., Anjariyah, D., & Feriyanto. (2025). Eksplorasi etnomatematika pada aktivitas jual beli di Pasar Keramat. *Prismatika: Jurnal Pendidikan dan Riset Matematika, 7*(2). https://doi.org/10.33503/prismatika.v7i2.1221

Lestari, J. I., & Hasratuddin. (2023). Pembelajaran matematika berbasis etnomatematika pada permainan jual beli untuk meningkatkan kemampuan komunikasi matematis siswa kelas III SDN 112319 Bulu Sari. *Jurnal Adijaya Multidisplin*, *1*(1), 133–138. naureendigition.com

Lispridayanti, Mahariyanti, E., & Irwansyah. (2025). Efektivitas pembelajaran tematik berbasis permainan peran "Toko Matematika" dalam meningkatkan pemahaman operasi hitung di kelas 3A SD Islam As-Sunnah. *HEUTAGOGI: Jurnal Multidisiplin Ilmu*, *1*(2), 73–78. https://doi.org/10.64088/heutagogi.v1i2.46

Mardliyah, A. A., Rahmawati, A., Mudzanatun, & Pitarti, I. O. (2026). Analisis pembelajaran mendalam melalui simulasi jual beli jajanan pasar di kelas I sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, *10*(3). https://doi.org/10.31004/basicedu.v10i3.12187

Mareta, P. L. N. (2026). Analisis kebutuhan siswa dan guru Sibela (Simulasi Belanja Aktif) pada pembelajaran matematika materi mata uang kelas II sekolah dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan dan Pembelajaran*, *10*(1). https://doi.org/10.29407/98b5t594

Martines, Sitorus, M. N., & Sakti, M. G. (2023). Pengaruh permainan tradisional pasar-pasaran terhadap hasil belajar siswa pada materi perkalian. *Guree: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, *1*(1), 22–30. unida-aceh.ac.id

Maslakha, R. D., Khotimah, C., Widiawati, N., Zulfa, Z. S., Kartikasari, H. L., & Murni, A. W. (2026). Implementasi model Contextual Teaching and Learning (CTL) melalui praktik jual beli untuk meningkatkan pemahaman nilai dan fungsi mata uang pada siswa kelas III SD Mojoruntut II. *Journal of Science and Education Research*, *5*(1), 107–112. https://doi.org/10.62759/jser.v5i1.396

Maulana, M. N. R., & El-Yunusi, M. Y. M. (2025). Peningkatan hasil belajar matematika siswa kelas 2 MI Sunan Ampel melalui simulasi transaksi jual beli. *TEACHING: Jurnal Inovasi Keguruan dan Ilmu Pendidikan*, *5*(4), 1095–1102. https://doi.org/10.51878/teaching.v5i4.7874

Nuha, F. A., Sundi, V. H., & Rohali. (2025). Penggunaan media pembelajaran interaktif dalam meningkatkan kemampuan mengenal nilai uang melalui simulasi pasar mini di kelas 2 SD. *Jurnal Pendidikan Dasar*, *13*(2).

Situmorang, A. M., Barus, N. S. B., Wati, P. L., Tamba, S. S., Pandiangan, M., & Siboro, Y. E. (2026). Pengenalan konsep uang pada pembelajaran matematika SD melalui media mini market dengan metode role playing. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, *10*(2), 18725–18732. https://doi.org/10.31004/jptam.v10i2.41075

Sriyantini, & Muhammad, A. F. N. (2026). Efektivitas model pembelajaran Market Day dalam penguatan numerasi dan literasi finansial murid kelas II SD Muhammadiyah Argosari Sedayu Bantul. *JKIP: Jurnal Kajian Ilmu Pendidikan*, *7*(5). https://doi.org/10.55583/jkip.v7i5.2542

Ulfa, S. M., Anggraini, D. M., Salim, B. A., & Marsela, P. P. A. (2026). Efektivitas metode bermain berbasis media fisik, tradisional, dan digital terhadap hasil belajar matematika siswa SD/MI. *Polinomial: Jurnal Pendidikan Matematika*, *5*(3), 1160–1167. papanda.org

Vera, R. O., & Rezi, M. (2025). Edukasi matematika kontekstual melalui simulasi "Pasar Kreatif" di SDN 26 V Koto Kampung

Jurnal Teknologi Pendidikan (JTP) is licensed under a Lisensi Creative Commons Atribusi 4.0 Internasional.

DOI: https://doi.org/10.24114/jtp.v19i1.77696
e-ISSN: 2407-7437
Terakreditasi Sinta 4 oleh Kemendikbud-Ristek
Available online at https://jurnal.unimed.ac.id/2012/index.php/jtp/index

Dalam. *TadrisReach: Journal of Education Research*, *2*(2), 42–65. https://doi.org/10.30983/tadrisreach.v2i2.4265

Zahroh, A., ‘Aaliima, S. R., & Kurniawan, A. P. (2025). Eksplorasi etnomatematika pada kegiatan jual beli di Pasar Keramat Pacet. *Jurnal PEKA (Pendidikan Matematika)*, *8*(2), 201–210. https://doi.org/10.37150/jp.v8i2.3251

Jurnal Teknologi Pendidikan (JTP) is licensed under a Lisensi Creative Commons Atribusi 4.0 Internasional.