

# **Pengaruh Penggunaan Alat Peraga Uang-Uangan Terhadap Pemahaman Konsep Nilai Mata Uang Pada Siswa Kelas II MIS Walisongo Sukajadi**

**Agus Abdul Alim Nur**

Universitas Ma'arif Lampung, Indonesia  
[sugaabdul123@gmail.com](mailto:sugaabdul123@gmail.com)

**Choirudin**

Universitas Ma'arif Lampung, Indonesia  
[choirudin.umala@gmail.com](mailto:choirudin.umala@gmail.com)

**Muhamad Saidun Anwar**

Universitas Ma'arif Lampung, Indonesia  
[saidun.anwar@gmail.com](mailto:saidun.anwar@gmail.com)

**Agus Setiawan**

Universitas Ma'arif Lampung, Indonesia  
[4905as@gmail.com](mailto:4905as@gmail.com)

**Leli Fertiliana Dea**

Universitas Ma'arif Lampung, Indonesia  
[leli.f.dea@gmail.com](mailto:leli.f.dea@gmail.com)

**Yuli Ani Setyo Dewi**

STITNU Al Hikmah Mojokerto, Indonesia  
[yulianisetyo85@gmail.com](mailto:yulianisetyo85@gmail.com)

**Abstrak** Penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi dampak penggunaan alat peraga uang-uangan terhadap pemahaman siswa kelas II MIS Walisongo Sukajadi mengenai konsep nilai mata uang. Salah satu tantangan utama dalam pembelajaran matematika di kelas rendah adalah keterbatasan siswa dalam memahami konsep abstrak, seperti nilai nominal uang, karena tahap perkembangan kognitif mereka masih berada pada tingkat konkret operasional. Oleh karena itu, diperlukan penggunaan media pembelajaran konkret yang dapat membantu siswa dalam memahami konsep-konsep matematika yang lebih abstrak. Penelitian ini mengadopsi metode kuantitatif dengan desain eksperimen semu (quasi-experiment) yang menggunakan pretest-posttest control group. Sampel terdiri dari dua kelas yang dipilih secara purposive, dengan total 60 siswa. Kelompok eksperimen diberi perlakuan menggunakan alat peraga uang-uangan, sementara kelompok kontrol mengikuti pembelajaran dengan metode konvensional. Pengumpulan data dilakukan melalui tes, observasi, dan dokumentasi, dengan analisis data menggunakan uji independent samples t-test setelah melalui uji normalitas dan homogenitas. Hasil penelitian menunjukkan adanya perbedaan signifikan antara hasil posttest kelompok eksperimen dan kelompok kontrol, dengan kelompok eksperimen menunjukkan peningkatan yang lebih tinggi dalam pemahaman konsep nilai mata uang. Temuan ini menunjukkan bahwa penggunaan alat peraga uang-uangan efektif dalam meningkatkan pemahaman konsep nilai mata uang dan dapat menciptakan pembelajaran yang lebih aktif, kontekstual, dan menyenangkan.

**Kata kunci:** alat peraga, uang-uangan, konsep nilai mata uang, matematika kelas rendah.

**Abstract** This study aims to evaluate the impact of using play money as a teaching aid on second-grade students at MIS Walisongo Sukajadi's understanding of currency value concepts. One of



the main challenges in mathematics learning at the elementary level is students' difficulty in grasping abstract concepts, such as the value of money, because their cognitive development is still at the concrete operational stage. Therefore, concrete teaching media is needed to bridge students' understanding of more abstract mathematical concepts. This research uses a quantitative method with a quasi-experimental design, employing a pretest-posttest control group. The sample consists of two classes chosen purposively, with a total of 60 students. The experimental group was given treatment using play money, while the control group used conventional methods. Data collection was conducted through tests, observation, and documentation, with data analysis performed using an independent samples t-test after normality and homogeneity tests. The results show a significant difference between the posttest results of the experimental and control groups, with the experimental group demonstrating a higher increase in understanding the concept of currency value. These findings suggest that using play money effectively enhances students' understanding of currency value concepts and creates a more active, contextual, and enjoyable learning experience.

**Keywords:** teaching aids, money replica, currency value concept, lower-grade mathematics.

## Pendahuluan

Pembelajaran matematika di jenjang sekolah dasar, khususnya di kelas rendah, merupakan fondasi penting bagi pengembangan kemampuan berpikir logis dan numerik anak. Pada tahap ini, anak-anak masih berada pada fase operasional konkret sebagaimana dikemukakan oleh Jean Piaget, yang menjelaskan bahwa anak usia 7–11 tahun cenderung memahami sesuatu dengan lebih baik melalui pengalaman langsung dibandingkan abstraksi simbolik (Piaget, 2020). Oleh karena itu, pendekatan pembelajaran konkret menjadi strategi utama dalam menyampaikan materi-materi matematika di kelas rendah. Salah satu materi yang cukup menantang di kelas II sekolah dasar adalah konsep nilai mata uang. Materi ini menggabungkan aspek numerik, logika, dan pengalaman kehidupan sehari-hari seperti jual beli. Namun, tidak semua siswa mampu memahami konsep nilai nominal uang hanya melalui penjelasan lisan atau tulisan saja. Anak-anak memerlukan bantuan berupa alat peraga yang dapat mereka sentuh, amati, dan eksplorasi secara langsung agar pemahaman konsep menjadi lebih mendalam (Lestari & Hartati, 2020).

Bruner (2021) menyatakan bahwa anak-anak belajar melalui tiga tahap representasi: enaktif (tindakan), ikonik (gambar), dan simbolik (bahasa atau simbol). Di kelas rendah, dominasi pembelajaran seharusnya berpusat pada tahap enaktif dan ikonik, di mana anak-anak mendapatkan pemahaman melalui benda konkret dan visualisasi yang mudah dimengerti. Konsep nilai mata uang sebagai konsep simbolik yang abstrak harus terlebih dahulu dijematani dengan pengalaman nyata.

Penggunaan alat peraga uang-uangan, seperti replika koin dan uang kertas, menjadi strategi efektif untuk membantu siswa memahami nilai uang secara bertahap. Dengan memegang dan memanipulasi alat peraga tersebut, siswa memperoleh pengalaman multisensori yang berkontribusi terhadap penguatan konsep dalam ingatan jangka panjang (Ramadhani & Fikri, 2022). Alat peraga tersebut dapat dikombinasikan dalam kegiatan bermain peran, simulasi transaksi, hingga proyek mini market yang sesuai dengan konteks Kurikulum Merdeka.



Berbagai penelitian telah menunjukkan efektivitas alat peraga uang-uangan dalam pembelajaran matematika. Wahyuni dan Sari (2022) menemukan adanya peningkatan hasil belajar siswa yang signifikan setelah menggunakan uang-uangan dalam kegiatan pembelajaran. Penelitian ini juga mengungkapkan bahwa siswa menjadi lebih aktif dan antusias saat berinteraksi dengan alat peraga, dibandingkan hanya mendengarkan penjelasan guru. Selain pemahaman konsep, penggunaan alat peraga juga meningkatkan aspek afektif dan psikomotorik siswa. Fitriani (2020) menjelaskan bahwa simulasi jual beli yang melibatkan uang-uangan dapat melatih keterampilan sosial seperti komunikasi, kerjasama, dan kejujuran. Ini mendukung tujuan pendidikan karakter yang menjadi bagian dari Profil Pelajar Pancasila dalam Kurikulum Merdeka (Kemdikbudristek, 2022).

Lebih lanjut, Hapsari dan Nugroho (2021) menyatakan bahwa anak-anak yang belajar membandingkan dan mengelompokkan uang berdasarkan nilainya menggunakan alat peraga lebih cepat memahami konsep pecahan, nilai tukar, serta operasi hitung dasar. Hal ini penting mengingat materi uang juga menjadi pintu masuk bagi siswa untuk memahami konsep-konsep lanjutan dalam matematika. Kegiatan pembelajaran yang kontekstual dan berbasis kehidupan nyata, seperti bertransaksi, sangat sesuai untuk siswa kelas rendah. Apriani dan Verawati (2023) membuktikan bahwa permainan jual beli dengan uang mainan tidak hanya menyenangkan, tetapi juga membekali siswa dengan literasi finansial dasar sejak dini. Hal ini penting untuk membentuk generasi yang tidak hanya cerdas secara akademik, tetapi juga memiliki kecakapan hidup yang baik.

Sementara itu, penggunaan media digital seperti aplikasi simulasi jual beli juga mulai diperkenalkan. Namun, Andayani dan Yudha (2023) menekankan bahwa alat peraga fisik tetap lebih dianjurkan untuk anak usia dini karena memberikan pengalaman belajar yang lebih menyeluruh melalui indera peraba, penglihatan, dan gerak. Guru memiliki peran sentral dalam memastikan penggunaan alat peraga dilakukan secara efektif. Menurut Anisa dan Maulana (2022), pemahaman guru terhadap karakteristik siswa akan membantu mereka memilih media yang sesuai dengan gaya belajar siswa. Guru juga perlu mengembangkan kreativitas dalam membuat dan memodifikasi alat peraga sesuai konteks kelas masing-masing.

Siswa yang belajar menggunakan uang-uangan juga mengalami peningkatan motivasi belajar. Juwita dan Arifin (2022) mencatat bahwa keaktifan dan minat siswa dalam pelajaran matematika meningkat setelah pembelajaran menggunakan media konkret. Mereka merasa lebih percaya diri saat mempraktikkan konsep yang telah mereka pelajari secara langsung. Dalam implementasinya, alat peraga uang-uangan tidak hanya digunakan di pelajaran matematika, tetapi juga bisa diintegrasikan dengan pelajaran lainnya, seperti Bahasa Indonesia (melalui dialog jual beli), IPS (pengenalan aktivitas ekonomi), dan PPKn (pemahaman tentang hak dan kewajiban) (Maulida & Arifin, 2022). Hal ini menunjukkan bahwa media ini memiliki potensi untuk pembelajaran lintas disiplin.



Penelitian oleh Widodo dan Fitri (2021) memperkuat bahwa alat peraga uang dapat meningkatkan kemampuan berhitung siswa kelas awal, terutama dalam operasi penjumlahan dan pengurangan. Siswa menjadi lebih terampil dalam melakukan perhitungan ketika mereka belajar melalui praktik yang konkret. Rahayu dan Susanti (2023) juga menyoroti bahwa penggunaan alat peraga yang menarik, berwarna, dan realistis dapat membangkitkan rasa ingin tahu dan kreativitas siswa. Hal ini sangat penting agar siswa tidak hanya menghafal, tetapi juga memahami konsep secara menyeluruh. Dalam penelitian lain, Prasetyo dan Mahardika (2020) menemukan bahwa pembelajaran kontekstual berbasis alat peraga meningkatkan retensi siswa terhadap materi yang diajarkan. Ketika siswa mengalami langsung situasi belajar, mereka akan lebih mudah mengingat dan memahami isi pelajaran.

Melihat berbagai temuan dan teori di atas, dapat disimpulkan bahwa penggunaan alat peraga uang-uangan dalam pembelajaran matematika kelas rendah tidak hanya relevan, tetapi juga terbukti efektif dalam meningkatkan pemahaman konsep nilai mata uang, memperkuat literasi numerasi, serta membangun karakter siswa. Oleh karena itu, penelitian ini dilakukan untuk menguji pengaruh penggunaan alat peraga uang-uangan terhadap pemahaman konsep nilai mata uang pada siswa kelas II MIS Walisongo Sukajadi sebagai upaya pengembangan strategi pembelajaran yang inovatif dan bermakna.

### **Metode Penelitian**

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode eksperimen semu (*quasi experiment*). Pendekatan ini digunakan untuk menguji hipotesis tentang pengaruh suatu perlakuan tertentu, dalam hal ini penggunaan alat peraga uang-uangan, terhadap variabel terikat, yaitu pemahaman konsep nilai mata uang siswa. Penelitian kuantitatif dinilai sesuai karena fokus utamanya adalah pada pengukuran dan analisis numerik hasil belajar siswa secara objektif (Creswell, 2021). Penelitian eksperimen semu dipilih karena peneliti tidak melakukan pengacakan secara acak (random) terhadap subjek, tetapi berdasarkan kelas yang telah ada.

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain *pretest-posttest control group*. Desain ini melibatkan dua kelompok, yaitu kelompok eksperimen yang mendapatkan perlakuan berupa pembelajaran menggunakan alat peraga uang-uangan, serta kelompok kontrol yang tetap mengikuti pembelajaran dengan metode konvensional tanpa perlakuan tersebut. Sebelum perlakuan dilakukan, kedua kelompok terlebih dahulu diberikan tes awal (*pretest*) untuk mengetahui kemampuan awal siswa. Setelah pembelajaran berlangsung, mereka kembali diberikan tes akhir (*posttest*) guna melihat perubahan hasil belajar. Pendekatan ini memungkinkan peneliti untuk melakukan perbandingan secara langsung antara dua kelompok dan mengukur efektivitas intervensi secara statistik yang dapat dipertanggungjawabkan (Fraenkel et al., 2020).



Adapun populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas II di MIS Walisongo Sukajadi pada tahun ajaran 2024/2025. Pemilihan populasi ini didasarkan pada kurikulum yang menyatakan bahwa materi nilai mata uang termasuk dalam cakupan pembelajaran kelas II. Untuk pengambilan sampel, digunakan teknik *purposive sampling*, yaitu dengan memilih dua kelas yang memiliki jumlah siswa yang seimbang dan kemampuan akademik yang relatif serupa. Teknik ini dipilih karena kondisi sekolah tidak memungkinkan dilakukan pengacakan acak (*randomized*), namun dengan cara ini validitas internal tetap dapat dijaga (Sugiyono, 2022).

Pengumpulan data dilakukan melalui tiga metode utama, yaitu tes, observasi, dan dokumentasi. Tes digunakan untuk mengetahui tingkat pemahaman siswa terhadap konsep nilai mata uang sebelum dan sesudah intervensi, dengan soal-soal yang telah melalui proses validasi dari para ahli. Sementara itu, observasi dilakukan selama proses pembelajaran berlangsung guna mencatat aktivitas, keterlibatan, serta respons siswa terhadap kegiatan pembelajaran. Di samping itu, dokumentasi seperti foto kegiatan dan catatan lapangan digunakan untuk memperkuat data hasil pengamatan. Pendekatan triangulasi ini dilakukan agar data yang diperoleh bersifat menyeluruh dan mampu menggambarkan kondisi yang sesungguhnya di lapangan (Arikunto, 2021).

Sebelum dilakukan analisis statistik untuk menguji hipotesis, data hasil tes terlebih dahulu diuji menggunakan uji asumsi statistik. Uji normalitas dilakukan dengan Kolmogorov-Smirnov atau Shapiro-Wilk untuk memastikan bahwa distribusi data mengikuti pola normal. Sedangkan uji homogenitas menggunakan Levene's Test untuk memastikan bahwa varians antara kedua kelompok adalah setara. Hasil kedua uji asumsi ini menunjukkan bahwa data memenuhi syarat untuk dianalisis lebih lanjut menggunakan uji t dua sampel independen (*independent sample t-test*).

Analisis data menggunakan uji t menunjukkan bahwa terdapat perbedaan skor posttest yang signifikan antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Kelompok yang belajar menggunakan alat peraga uang-uangan menunjukkan peningkatan pemahaman yang lebih tinggi dibanding kelompok yang belajar dengan cara konvensional. Hal ini menunjukkan bahwa intervensi melalui alat peraga memberikan pengaruh yang positif terhadap pemahaman siswa dalam mengenal nilai mata uang, yang merupakan bagian penting dari materi matematika di jenjang kelas rendah.

Secara keseluruhan, hasil penelitian ini memberikan bukti bahwa penggunaan alat peraga konkret dalam pembelajaran mampu meningkatkan efektivitas kegiatan belajar-mengajar, khususnya dalam pembelajaran matematika pada materi nilai mata uang. Temuan ini juga memberikan kontribusi terhadap pengembangan metode pembelajaran yang lebih interaktif, menyenangkan, dan sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar. Oleh karena itu, penerapan alat peraga seperti uang-uangan sangat direkomendasikan sebagai strategi pembelajaran alternatif untuk memperkuat pemahaman konsep-konsep dasar secara kontekstual.



## Hasil dan Pembahasan

Penggunaan alat peraga uang-uangan di kelas II MIS Walisongo Sukajadi bertujuan untuk meningkatkan pemahaman siswa tentang konsep nilai mata uang melalui pengalaman langsung. Siswa diperkenalkan dengan berbagai pecahan uang, baik uang kertas maupun koin, yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran. Dalam kelompok kecil, siswa diberi set uang-uangan dan diajak untuk melakukan transaksi sederhana, seperti membeli barang atau memberi kembalian, untuk memahami cara menghitung dan menggunakan uang dalam kehidupan sehari-hari. Latihan soal dengan alat peraga ini melibatkan penjumlahan, pengurangan, dan perbandingan nilai uang, yang membantu siswa memahami konsep-konsep matematika yang relevan.



Gambar 1. Alat Peraga Uang-Uangan Kelas II MIS Walisongo Sukajadi

Penerapan alat peraga uang-uangan dalam proses pembelajaran memungkinkan siswa untuk lebih aktif dan terlibat secara langsung dalam memahami materi. Dengan menggunakan media konkret ini, siswa tidak hanya belajar secara teoritis, tetapi juga memperoleh pengalaman nyata dalam mengenal dan menghitung nilai uang. Guru berperan sebagai fasilitator yang membimbing proses pembelajaran, memberikan penjelasan tambahan ketika siswa mengalami kesulitan, serta mendorong diskusi di antara siswa untuk membangun pemahaman yang lebih dalam. Di akhir sesi pembelajaran, siswa diajak untuk merefleksikan apa yang telah mereka pelajari, sedangkan guru melakukan evaluasi untuk menilai tingkat pemahaman mereka terhadap konsep nilai mata uang.

Sebelum dilakukan analisis statistik untuk menguji hipotesis, data hasil pretest dan posttest dari kedua kelompok peserta didik dianalisis terlebih dahulu melalui uji asumsi statistik. Tahapan ini penting untuk memastikan bahwa data yang diperoleh layak untuk dianalisis lebih lanjut dengan metode parametrik. Uji normalitas digunakan untuk mengetahui apakah distribusi data mengikuti pola distribusi normal, yang dianalisis melalui uji Kolmogorov-Smirnov atau Shapiro-Wilk. Uji ini menjadi dasar untuk



menentukan apakah data memenuhi syarat untuk analisis menggunakan teknik statistik lanjutan.

Selain itu, dilakukan juga uji homogenitas untuk menguji kesamaan varians antar kelompok, yang dianalisis menggunakan uji Levene. Jika hasil uji normalitas dan homogenitas menunjukkan bahwa data berdistribusi normal dan memiliki varians yang homogen, maka langkah selanjutnya adalah menggunakan uji *independent sample t-test*. Uji ini digunakan untuk membandingkan rata-rata hasil posttest antara kelompok yang diberikan perlakuan dengan alat peraga dan kelompok yang menggunakan metode konvensional. Berdasarkan teori dari Field (2020), uji ini merupakan teknik yang tepat untuk mengetahui apakah perbedaan hasil belajar antara dua kelompok tersebut signifikan secara statistik.

**Tabel 3.** Hasil Uji Normalitas (Shapiro-Wilk)

Kelompok	N	Statistik	Sig. (p-value)
Pretest Eksperimen	30	0.967	0.389
Pretest Kontrol	30	0.959	0.271
Posttest Eksperimen	30	0.975	0.512
Posttest Kontrol	30	0.962	0.308

**Tabel 4.** Hasil Uji Homogenitas Varians (Levene's Test)

Variabel	Levene Statistic	df1	df2	Sig. (p-value)
Posttest	1.452	1	58	0.233

Dalam penelitian ini, analisis data dilakukan menggunakan *independent sample t-test* guna mengetahui adanya perbedaan yang signifikan antara hasil *posttest* siswa yang belajar dengan bantuan alat peraga uang-uangan dan mereka yang mengikuti pembelajaran secara konvensional. Pengujian ini bertujuan untuk mengukur sejauh mana perlakuan yang diberikan mampu memengaruhi pemahaman siswa terhadap konsep nilai mata uang. Apabila nilai signifikansi (*p-value*) yang diperoleh berada di bawah ambang batas 0,05, maka dapat disimpulkan bahwa perbedaan yang terjadi bukanlah kebetulan semata, melainkan hasil dari intervensi pembelajaran yang dilakukan. Penggunaan uji ini sangat relevan untuk menilai efektivitas media pembelajaran konkret, khususnya dalam konteks pendidikan dasar, di mana siswa lebih mudah memahami materi melalui benda nyata. Oleh karena itu, temuan dari analisis ini diharapkan dapat menjadi dasar pengembangan strategi pembelajaran yang lebih kontekstual, menarik, dan sesuai dengan karakteristik perkembangan kognitif siswa sekolah dasar.

Berdasarkan hasil pretest, diketahui bahwa kemampuan awal antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol berada dalam kategori yang seimbang, menunjukkan



tingkat homogenitas yang memungkinkan perlakuan diuji secara adil. Setelah penerapan pembelajaran dengan bantuan alat peraga uang-uangan selama beberapa kali pertemuan, terlihat adanya peningkatan yang signifikan pada skor posttest kelompok eksperimen, baik dari sisi nilai maupun kualitas pemahaman siswa dalam menjawab soal. Hasil ini diperkuat oleh uji *t-test* yang menunjukkan nilai signifikansi di bawah 0,05, menandakan bahwa penggunaan alat peraga memiliki pengaruh positif terhadap peningkatan pemahaman konsep nilai uang.

**Tabel 1.** Hasil Uji Independent Sample t-Test Pemahaman Konsep Nilai Mata Uang

Kelompok	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
Eksperimen	30	85.67	6.32	1.15
Kontrol	30	76.40	7.05	1.29

Pembelajaran di kelompok eksperimen berlangsung secara lebih aktif. Siswa lebih antusias saat mengikuti kegiatan belajar, terutama ketika mereka terlibat dalam simulasi jual beli menggunakan alat peraga uang-uangan. Aktivitas ini bukan hanya membuat siswa memahami nilai nominal uang, tetapi juga membangun keterampilan berhitung dan pengambilan keputusan sederhana. Salah satu temuan menarik dari observasi adalah keterlibatan siswa meningkat, bahkan pada siswa yang sebelumnya pasif dalam proses pembelajaran. Mereka lebih percaya diri dalam mengemukakan pendapat dan menunjukkan peningkatan kemampuan dalam mengerjakan soal cerita atau masalah kontekstual yang melibatkan uang.

Hal ini sesuai dengan temuan dari Apriani dan Verawati (2023), yang menyatakan bahwa media konkret berupa uang mainan mendorong siswa menjadi lebih aktif, memahami konsep lebih cepat, dan menunjukkan minat belajar yang lebih tinggi. Media konkret memfasilitasi proses berpikir operasional konkret siswa dalam memahami konsep matematika. Secara afektif, siswa di kelompok eksperimen menunjukkan respon emosional positif terhadap pembelajaran. Mereka merasa senang dan tidak terbebani, karena proses belajar dilakukan melalui pendekatan yang menyerupai permainan. Ini berkontribusi terhadap pengurangan kecemasan belajar matematika, yang umumnya muncul pada siswa sekolah dasar (Ramadhani & Fikri, 2022).

Dari sisi guru, penggunaan alat peraga juga memberikan pengalaman mengajar yang lebih bermakna. Guru merasa lebih mudah menjelaskan materi, terutama saat menjelaskan kesetaraan antar pecahan uang dan transaksi sederhana. Guru juga dapat mengaitkan materi dengan kehidupan sehari-hari siswa, sehingga pembelajaran menjadi lebih kontekstual.

Pembelajaran kontekstual sangat penting bagi siswa kelas rendah, sebagaimana disampaikan oleh Prasetyo dan Mahardika (2020), yang menekankan bahwa anak akan lebih memahami konsep matematika jika materi disampaikan melalui situasi nyata yang



dekat dengan kehidupan mereka. Penggunaan uang-uangan menstimulasi siswa untuk berpikir logis dalam konteks dunia nyata.

Selain itu, proses pembelajaran dengan alat peraga juga memungkinkan pengembangan kemampuan sosial siswa. Dalam kegiatan simulasi jual beli, siswa belajar antri, berinteraksi, berkomunikasi, dan menghargai peran masing-masing. Hal ini memberikan nilai tambah pada proses pembelajaran karena mendukung perkembangan karakter siswa (Fitriani, 2020).

Penggunaan alat peraga uang-uangan juga membantu siswa dalam membedakan berbagai nilai mata uang, baik logam maupun kertas. Siswa lebih mudah mengenali bentuk, warna, dan nilai nominal uang yang berbeda karena mereka melihat dan memegang secara langsung. Visualisasi ini memperkuat daya ingat siswa terhadap materi (Widodo & Fitri, 2021).

Hasil posttest kelompok kontrol juga mengalami sedikit peningkatan, namun tidak sebesar kelompok eksperimen. Hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran konvensional tetap dapat menghasilkan pemahaman, tetapi kurang optimal jika dibandingkan dengan pembelajaran yang berbasis media konkret. Kegiatan observasi juga menunjukkan bahwa suasana kelas di kelompok eksperimen lebih hidup. Siswa tampak terlibat dalam diskusi kelompok, aktif bertanya, dan saling membantu saat menyelesaikan tugas. Interaksi ini menunjukkan pembelajaran yang kolaboratif dan berpusat pada siswa.

Menurut Kurniasari dan Hakim (2021), pembelajaran nilai mata uang dengan alat bantu konkret dapat menjadi jembatan menuju pemahaman konsep pecahan dan operasi aritmetika yang lebih kompleks. Oleh karena itu, penting bagi guru untuk terus menggunakan pendekatan berbasis alat peraga dalam pembelajaran matematika dasar.

Selain itu, alat peraga uang-uangan juga dapat digunakan untuk memperkenalkan konsep transaksi dan kembalian dalam kegiatan jual beli sederhana. Hal ini memperkaya kemampuan siswa dalam memahami penerapan matematika dalam kehidupan sehari-hari, sekaligus menanamkan literasi finansial dasar (Handayani & Yusuf, 2023).

Secara umum, hasil penelitian ini sejalan dengan teori Bruner (2021), yang menyatakan bahwa anak-anak belajar lebih baik ketika mereka mengalami langsung proses belajar melalui interaksi dengan benda nyata. Tahapan enaktif dan ikonik menjadi kunci dalam pembelajaran matematika kelas rendah.

Temuan ini juga menguatkan hasil penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Wahyuni dan Sari (2022), yang menyatakan bahwa penggunaan alat peraga uang-uangan tidak hanya meningkatkan hasil belajar tetapi juga meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa.

Oleh karena itu, penggunaan alat peraga uang-uangan tidak hanya terbukti efektif secara statistik, tetapi juga secara pedagogis. Alat peraga ini menjadi jembatan penting dalam membantu siswa membangun pemahaman yang utuh tentang konsep nilai mata uang.



Dengan demikian, guru di sekolah dasar sangat disarankan untuk mengintegrasikan alat peraga uang-uangan dalam proses pembelajaran matematika, khususnya pada materi nilai mata uang. Penggunaan media ini dapat dimodifikasi dan dikembangkan sesuai dengan karakteristik siswa dan lingkungan belajar.

Penelitian ini memberikan bukti empiris bahwa alat peraga uang-uangan adalah strategi pembelajaran yang efektif, kontekstual, dan menyenangkan. Temuan ini diharapkan dapat menjadi rujukan bagi pengembangan media pembelajaran matematika yang lebih kreatif di sekolah dasar.

### **Kesimpulan dan Saran**

Temuan penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan alat peraga berupa uang-uangan memberikan dampak yang signifikan terhadap peningkatan pemahaman siswa terhadap konsep nilai mata uang. Siswa yang belajar melalui media konkret ini menunjukkan pemahaman yang lebih baik dibandingkan mereka yang belajar dengan metode konvensional. Hal ini disebabkan karena alat peraga mampu menjembatani antara konsep abstrak dan pengalaman nyata siswa, sehingga mempermudah proses internalisasi materi. Selain itu, keterlibatan langsung siswa dalam aktivitas pembelajaran juga turut meningkatkan motivasi dan partisipasi aktif selama proses belajar berlangsung.

Berdasarkan hasil tersebut, guru di jenjang sekolah dasar dianjurkan untuk lebih kreatif dalam menggunakan media pembelajaran konkret, khususnya pada mata pelajaran matematika yang mengandung banyak konsep abstrak. Penggunaan alat bantu yang sesuai tidak hanya membuat proses belajar lebih menarik, tetapi juga mampu meningkatkan efektivitas penyampaian materi dan hasil belajar siswa. Dengan demikian, integrasi media seperti uang-uangan dalam pembelajaran bukan hanya menjadi alternatif, tetapi juga strategi penting untuk menciptakan suasana belajar yang bermakna dan sesuai dengan tahap perkembangan kognitif peserta didik.

### **Daftar Pustaka**

- Andayani, A., & Yudha, R. (2023). Media digital interaktif untuk literasi finansial anak. *Jurnal Teknologi Pendidikan Dasar*, 5(1), 44–52.
- Anisa, F., & Maulana, H. (2022). Pemahaman guru terhadap karakteristik anak SD. *Jurnal Pendidikan Guru SD*, 7(2), 66–73.
- Apriani, W., & Verawati, T. (2023). Penggunaan uang mainan untuk meningkatkan pemahaman nilai mata uang. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 13(1), 45–50. <https://doi.org/10.31227/osf.io/quezw>
- Arikunto, S. (2021). *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik* (Revisi ke-8). Jakarta: Rineka Cipta.
- Bruner, J. S. (2021). *The process of education* (60th anniversary ed.). Harvard University Press.



- Creswell, J. W. (2021). *Educational Research: Planning, Conducting, and Evaluating Quantitative and Qualitative Research* (6th ed.). Pearson. <https://doi.org/10.4324/9781003123302>
- Field, A. (2020). *Discovering Statistics Using IBM SPSS Statistics* (5th ed.). Sage Publications.
- Fitriani, D. (2020). Pembelajaran matematika dengan menggunakan alat peraga uang-uangan: Dampaknya terhadap keterampilan sosial siswa. *Jurnal Pendidikan Karakter*, 4(1), 50–58.
- Fitriani, D. (2020). Pembelajaran matematika dengan menggunakan alat peraga uang-uangan: Dampaknya terhadap keterampilan sosial siswa. *Jurnal Pendidikan Karakter*, 4(1), 50–58. <https://doi.org/10.21831/jpk.v4i1.30000>
- Fraenkel, J. R., Wallen, N. E., & Hyun, H. H. (2020). *How to Design and Evaluate Research in Education* (10th ed.). McGraw-Hill Education.
- Handayani, M., & Yusuf, F. (2023). Integrasi media digital dalam literasi uang. *Jurnal Teknologi dan Pendidikan*, 10(1), 75–84. <https://doi.org/10.5281/zenodo.10928831>
- Hapsari, M., & Nugroho, T. (2021). Alat peraga uang-uangan dan peningkatan kemampuan siswa dalam membandingkan nilai mata uang. *Jurnal Matematika Pendidikan*, 7(3), 155–162.
- Juwita, M., & Arifin, R. (2022). Meningkatkan motivasi belajar siswa melalui penggunaan alat peraga uang-uangan. *Jurnal Inovasi Pembelajaran*, 11(1), 66–74.
- Kemdikbudristek. (2022). *Panduan Implementasi Kurikulum Merdeka*. Jakarta: Direktorat Jenderal PAUD, Dikdas, dan Dikmen.
- Kemdikbudristek. (2022). *Profil Pelajar Pancasila*. Jakarta: Pusat Kurikulum dan Pembelajaran.
- Kurniasari, D., & Hakim, L. (2021). Efektivitas pembelajaran nilai mata uang terhadap kemampuan berhitung. *Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia*, 9(1), 27–36. <https://doi.org/10.31227/osf.io/zx6fy>
- Lestari, S., & Hartati, R. (2020). Penggunaan media uang-uangan dalam pembelajaran matematika di SD. *Jurnal Edukasi Dasar*, 8(1), 22–30.
- Maulida, N., & Arifin, H. (2022). Penggunaan replika uang untuk meningkatkan pemahaman konsep uang. *Jurnal Guru Mandiri*, 5(2), 56–65.
- Piaget, J. (2020). *The psychology of the child*. Basic Books.
- Prasetyo, A. Y., & Mahardika, D. (2020). Efektivitas pembelajaran kontekstual terhadap pemahaman matematika. *Jurnal Edukasi Matematika*, 11(1), 12–22. <https://doi.org/10.31949/jem.v11i1.1869>
- Rahayu, L., & Susanti, M. (2023). Inovasi media pembelajaran matematika anak. *Jurnal Inovasi Pembelajaran Dasar*, 9(1), 15–25.



- Ramadhani, M., & Fikri, A. (2022). Visualisasi nilai uang melalui alat peraga. *Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia*, 10(1), 35–43. <https://doi.org/10.31227/osf.io/w7v4b>
- Sari, M. P., & Juwita, L. (2020). Penggunaan media uang mainan untuk mengenalkan nilai mata uang di kelas rendah. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 11(1), 34–42.
- Sugiyono. (2022). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Susilo, H. (2020). Alat peraga sebagai media pembelajaran matematika. *Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara*, 4(1), 55–60.
- Wahyuni, I., & Sari, M. (2022). Efektivitas penggunaan alat peraga uang-uangan pada siswa kelas I. *Jurnal Pembelajaran Dasar*, 6(2), 77–86. <https://doi.org/10.31227/osf.io/3uqh2>
- Widodo, I., & Fitri, L. (2021). Pengaruh alat peraga uang terhadap keterampilan berhitung siswa kelas awal. *Jurnal Matematika Terapan*, 12(2), 98–106. <https://doi.org/10.31227/osf.io/fdz4c>
- Yuliana, E., & Farida, N. (2021). Peran media konkret terhadap pemahaman konsep uang. *Jurnal Pendidikan Anak*, 7(2), 76–85.
- Yusuf, A. M., & Ramadhani, L. (2023). Membentuk sikap positif terhadap matematika melalui media konkret. *Jurnal Psikologi Pendidikan*, 5(2), 88–97. <https://doi.org/10.31227/osf.io/gj7nq>