

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

1. Deskripsi Data/Sajian Data

SDN Sungai Lumbah 2 Kabupaten Barito Kuala berdiri pada tahun 1975 di atas tanah milik sendiri. SDN Sungai Lumbah 2 dipimpin oleh Ibu Hafsah M. Pd dan didampingi oleh 12 tenaga pendidik yang terdiri dari 9 orang tenaga pengajar, 1 orang kepala sekolah, 1 orang tenaga kependidikan tata usaha, 1 orang tenaga perpustakaan. Bangunan yang terdapat di SDN Sungai Lumbah 2 terdiri dari 9 Ruangan. 1 ruang kepala sekolah, 1 ruang guru, 1 ruang Tu, 1 ruang perpustakaan, 2 ruang WC, 1 ruang uks. Sekolah tersebut juga mempunyai beberapa fasilitas di antaranya lapangan sekolah sekaligus lapangan olahraga, tempat parkir.

Pada tahun ajaran 2023/2024 siswa SDN Sungai Lumbah 2 berjumlah 130 orang. Di kelas II berjumlah 30 orang yang terdiri dari 15 orang di kelas A dan 15 orang di kelas B. lebih lengkap lagi dapat dilihat pada lampiran.

2. Pelaksanaan Pembelajaran

a. Persiapan pembelajaran

Pada tahun ajaran 2022/2023 SDN Sungai Lumbah 2 menerapkan kurikulum 2013 dan menggunakan Standar Kompetensi (SK), Kompetensi Inti

(KI) serta Kompetensi Dasar (KD) mengikuti kurikulum 2013 bagi kelas 2,3,5 dan 6.yang menggunakan buku bupena sebagai bahan pembelajaran.

Pelaksanaan pembelajaran pada penelitian ini dilaksanakan pada tanggal 10-13 Januari 2024. Adapun mata pelajaran yang di ajarkan yaitu Matematika (Tematik) dengan materi Nilai Mata Uang di kelas II A dan B SDN Sungai Lumbah 2. Data dari penelitian ini yaitu data yang diperoleh dari nilai *pre-test* dan *Post-test* yang dibagikan pada siswa sebelum dan sesudah dilakukan pembelajaran tematik pada muatan Matematika.

Sebelum dilaksanakan proses pembelajaran, penulis melakukan beberapa persiapan yang diperlukan pada proses pembelajaran nanti. Persiapan tersebut meliputi beberapa hal, yaitu membuat Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), Menyiapkan bahan ajar, Media uang dan barang-barang media lain yang diperlukan ketika pembelajaran.Pembelajaran dilakukan selama 4 kali pertemuan dengan melakukan tes yang berupa *pre-test* pada pertemuan 1 sebelum dilaksanakan pembelajaran, Pada akhir pertemuan juga dilakukan pembagian soal *post-test*. Jadwal pelaksanaan pembelajaran bisa di lihat pada tabel berikut:

Tabel 4.1 Jadwal Pelaksanan Pembelajaran di Kelas

Pertemuan Ke-	Hari/Tanggal	Pokok Pembahasan
1.	Rabu, 10 Januari 2024	Tes Awal (<i>Pre-test</i>), definisi nilai mata uang dan jenis nilai mata uang
2.	Kamis, 11 Januari 2024	Eksperimen Metode Bermain Pasar-pasaran
3.	Jum'at, 12 Januari 2024	Eksperimen Metode Bermain Pasar-pasaran.
4.	Sabtu, 13 Januari 2024	Diskusi mengenai metode bermain pasar-pasaran yang telah dilaksanakan. Tes akhir (<i>Post test</i>)

b. Pertemuan Ke-1

1) Kegiatan Pendahuluan

Penulis mengucapkan salam dan memeriksa kehadiran siswa, lalu membagikan soal *pre-test* dan dikerjakan selama 15-20 menit. Setelah itu penulis menyampaikan tujuan pembelajaran dan memberikan motivasi kepada siswa agar lebih semangat dalam belajar. Pada apersepsi penulis memberikan gambaran mengenai pelajaran yang akan di sampaikan.

2) Kegiatan inti

Penulis memaparkan sedikit materi mengenai pengertian uang secara singkat, bagian-bagian uang dan fungsi uang. Penulis menggunakan media uang sebagai pertanyaan kepada siswa mengenai nilai berapa pada uang yang diperlihatkan kepada siswa. Setelah siswa menjawab penulis memaparkan jawaban yang benar.

3) Kegiatan penutup

Penulis meminta siswa untuk mengambil kesimpulan mengenai pembelajaran yang telah diajarkan, selanjutnya penulis juga menginformasikan terkait yang akan dilakukan pada pertemuan selanjutnya dan pembelajaran ditutup dengan doa bersama.

c. Pertemuan Ke-2

1) Kegiatan Pendahuluan

Penulis memberi salam dan membuka pembelajaran dimulai dengan berdoa bersama. Penulis mengecek kehadiran siswa lalu menyampaikan tujuan pembelajaran dan melakukan apersepsi dengan

menghubungkan materi pada pertemuan sebelumnya dan pertemuan sekarang.

2) Kegiatan Inti

Penulis menjelaskan mengenai pengertian nilai mata uang, kemudian penulis menunjukkan gambar uang lalu siswa diminta untuk menjawab berapa nilai gambar pada gambar tersebut. Kemudian penulis menjelaskan alur permainan pasar-pasaran dan meminta siswa untuk menyimak penjelasan tersebut.

3) Kegiatan Penutup

Penulis meminta siswa untuk mengambil kesimpulan mengenai pembelajaran hari ini, selanjutnya penulis juga memberikan informasi mengenai yang akan dilakukan pada pertemuan berikutnya dan pembelajaran ditutup dengan doa bersama-sama.

d. Pertemuan Ke-3

1) Kegiatan Pendahuluan

Penulis memberi salam dan membuka pembelajaran dengan berdoa bersama. Penulis mengecek kehadiran siswa lalu menyampaikan tujuan pembelajaran dan melakukan apersepsi dengan memberikan pertanyaan kepada siswa mengenai pembelajaran dipertemuan sebelumnya.

2) Kegiatan Inti

Penulis Mengecek bawaan siswa sebagai alat untuk permainan, kemudian penulis membagi siswa menjadi 2 kelompok. Kelompok pertama berperan menjadi pedagang, kelompok kedua berperan menjadi

pembeli. Setelah permainan pasar-pasaran selesai siswa di minta untuk mempresentasikan hasil dari penjualan kelompok pedagang dan sisa uang dari kelompok pembeli.

3) Kegiatan Penutup

Penulis meminta siswa untuk mengambil kesimpulan mengenai pembelajaran hari ini,selanjutnya penulis menginformasikan terkait yang akan dilakukan pada pertemuan berikutnya, lalu pembelajaran ditutup dengan doa bersama-sama..

e. Pertemuan Ke-4

1) Kegiatan Pendahuluan

Penulis memberi salam dan membuka pembelajaran dengan berdoa bersama-sama. Penulis memeriksa kehadiran siswa, kemudian penulis menyampaikan tujuan pembelajaran dan melakukan kegiatan apersepsi dengan menanyakan pembelajaran dipertemuan sebelumnya dan menghubungkan dengan pembelajaran dipertemuan ini.

2) Kegiatan Inti

Penulis membagikan soal *post-test*, setelah selesai penulis mengajak siswa berdiskusi dengan Tanya jawab mengenai permainan pasar-pasaran yang telah dilakukan kemaren.

3) Kegiatan Penutup

Penulis meminta siswa untuk mengambil kesimpulan mengenai pembelajaran hari ini,kemudian penulis menginformasikan terkait yang

akan dilakukan pada pertemuan selanjutnya dan pembelajaran ditutup dengan berdoa bersama.

Hasil dari yang didapatkan setelah observasi dalam pembelajaran ketika peneliti berperan sebagai pengajar dan menerapkan metode bermain pasar-pasaran. Peneliti sudah menguasai kemampuan membuka pelajaran yang meliputi: menarik perhatian siswa untuk memfokuskan diri dalam pembelajaran, peneliti sudah memotivasi siswa agar tertarik dalam mengikuti pembelajaran, dan peneliti juga mengkaitkan materi ajar sebelumnya dengan materi yang diajarkan. Selanjutnya pada proses pembelajaran peneliti yang berperan sebagai pengajar melakukan komunikasi yang terbilang jelas dengan siswa, dilihat dari suara yang digunakan dalam pembelajaran, peneliti juga tidak melakukan gerakan atau ungkapan yang mengganggu perhatian siswa. Kemudian dilihat dari antusiasme mimik dalam mengajar, pengajar sudah melakukan ekspresi yang sesuai dalam pembelajaran terkait penerapan metode bermain pasar-pasaran itu. Adapun dalam penguasaan materi pembelajaran peneliti sudah memposisikan materi yang disampaikan dengan materi lain yang terkait dengan jelas. Peneliti juga menerangkan berdasarkan tuntutan aspek kognitif dengan jelas, peneliti juga memberikan contoh atau ilustrasi yang jelas sesuai dengan tuntutan aspek kompetensi dan peneliti juga mencerminkan penguasaan materi ajar secara operasional. Lebih lanjut lagi dalam implementasi langkah-langkah pembelajaran peneliti sudah menyajikan materi ajar yang sesuai dengan langkah-langkah yang disebutkan dalam RPP.

Kemudian ketika proses pembelajaran berlangsung, sudah tercermin komunikasi antara guru dan siswa dengan konsep *Student Center* dan peneliti juga berupaya melakukan pembentukan kelompok siswa secara acak, peneliti juga terlihat antusias dalam menanggapi respon siswa dalam kelompok. Peneliti juga membimbing siswa untuk berdiskusi dan melakukan Tanya jawab tentang hasil yang diperoleh dan peneliti juga cenderung cermat dalam memanfaatkan waktu sesuai dengan alokasi yang direncanakan dalam RPP. Adapun dalam penggunaan metode pembelajaran sudah tepat saat penerapan di dalam pembelajaran. Kemudian peneliti juga terampil dalam mengoperasikan metode pembelajaran dan yang terakhir peneliti sudah melakukan usaha dalam hal membantu kelancaran proses pembelajaran .

Ketika melakukan evaluasi pembelajaran, peneliti sudah mengevaluasi berdasarkan tuntutan aspek kompetensi, peneliti juga mengevaluasi sesuai dengan butir soal yang telah direncanakan dalam RPP. Peneliti melakukan evaluasi sesuai waktu yang direncanakan dan sesuai dengan bentuk dan jenis yang dirancang .

Pada kemampuan menutup pembelajaran, peneliti mampu menyimpulkan kembali materi yang telah diajarkan melalui berkomunikasi secara menyeluruh kepada siswa di dalam kelas, peneliti juga sudah memberikan kesempatan bertanya kepada siswa, dan hal ini ditanggapi dengan haik oleh siswa di dalam kelas.

B. Efektivitas Metode Bermain Pasar-pasaran

1. Kelas Eksperimen

a. Kemampuan Awal siswa *Pretest* dan kemampuan Akhir siswa *Posttest*

Pemberian nilai pada instrumen tes yang berjumlah 10 butir soal, setiap soal yang benar mendapatkan 10 dan soal yang salah mendapatkan 0. Maka nilai maksimal yang dapat diperoleh siswa adalah 100. Perolehan nilai *pretest* dan *Posttest* dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.2 Nilai *Pretest* - *Posttest* Kelas Eksperimen

No.	Nama	Pretest	Post Test
1	Aditya	60	90
2	Alfina	60	90
3	Ahmad Hafi	70	100
4	Elsya	80	80
5	Ernawati	80	100
6	Fatimah	40	70
7	Firzha	70	80
8	Mariatul Kiptiyah	60	70
9	Morgan Rasyid	80	100
10	Muhammad Aldi	60	90
11	Muhammad Ali Yannor	70	100
12	Muhammad Arfan Arsyah	50	90
13	Muhammad Hafiz	60	100
14	Muhammad Rais	60	100
15	Rahim	60	80
Jumlah		960	1340
Rata-rata		64	89,3

Untuk distribusi frekuensi nilai *pretest* yang diperoleh siswa dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 4.3 Persentase Kualifikasi Nilai *Pretest* Siswa

No	Rentang Nilai	Kategori	F	%
1	95-100	Amat Baik	0	0%
2	80-94	Baik	3	20%
3	65-79	Cukup	3	20%
4	55-64	Kurang	7	46,7%
5	40-54	Amat Kurang	2	13,3%
Jumlah			15	100%

Berdasarkan tabel di atas dapat diketahui bahwa nilai *pretest* siswa pada kelas eksperimen terdapat 3 orang yang termasuk dalam kualifikasi “Baik”, terdapat 3 orang yang termasuk dalam kualifikasi “Cukup”, terdapat 7 orang yang termasuk dalam kualifikasi “Kurang” dan 2 orang yang termasuk dalam kualifikasi “Amat Kurang”.

Untuk distribusi frekuensi nilai *posttest* yang diperoleh siswa dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.4 Distribusi Frekuensi Nilai *Posttest*

No	Rentang Nilai	Kategori	F	%
1	95-100	Amat Baik	6	40%
2	80-94	Baik	7	46,7%
3	65-79	Cukup	2	13,3%
4	55-64	Kurang	0	0%
5	40-54	Amat Kurang	0	0%
Jumlah			15	100%

Berdasarkan tabel di atas dapat diketahui bahwa nilai *posttest* siswa pada kelas eksperimen terdapat 6 orang yang termasuk dalam kualifikasi “Amat Baik”, terdapat 7 orang yang termasuk dalam kualifikasi “Baik”, terdapat 2 orang yang termasuk dalam kualifikasi “Cukup”.

2. Kelas Kontrol

Berikut ini daftar nilai *pretest* dan *posttest* siswa yang berada di kelas kontrol:

Tabel 4.5 Data Nilai Siswa Kelas Kontrol

No	Nama	<i>Pretest</i>	<i>Post test</i>
1	Ahmad Fikri	70	70
2	Ahmad Reza	50	70
3	Ahmad Topan	80	70
4	Ahmad Yazid Khairi	80	90
5	Fadillah Mulyadi	60	60
6	M. Nur Alfarizi	70	80
7	M. Syahreza	70	80
8	Muhammad Andika	90	90
9	Muhammad Indra	70	60
10	Muhammad Nur Abdan	80	100
11	Muhammad Rizki	80	100
12	Nia	60	60
13	Ridwan	70	70
14	Riswan	60	60
15	Sahidah	60	70
Jumlah		1050	1110
Rata-rata		70	74

Untuk distribusi frekuensi nilai *pretest* yang diperoleh siswa dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.6 Distribusi Nilai Siswa *Pre-Test* Siswa

No	Rentang Nilai	Kategori	F	%
1	95-100	Amat Baik	0	0%
2	80-94	Baik	5	33,3%
3	65-79	Cukup	5	33,3%
4	55-64	Kurang	4	26,7%
5	40-54	Amat Kurang	1	6,7%
Jumlah			15	100%

Berdasarkan tabel di atas dapat diketahui bahwa nilai *pretest* siswa pada kelas Kontrol terdapat 5 orang yang termasuk dalam kualifikasi “Baik”, terdapat 5 orang yang termasuk dalam kualifikasi “cukup”, terdapat 4 orang yang termasuk

dalam kualifikasi “Kurang” dan 1 orang yang termasuk dalam kualifikasi “Amat Kurang”.

Untuk distribusi frekuensi nilai *posttest* yang diperoleh siswa dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.7 Distribusi Nilai Siswa *Post-Test* Siswa

No	Rentang Nilai	Kategori	F	%
1	95-100	Amat Baik	2	13,3%
2	80-94	Baik	6	40%
3	65-79	Cukup	6	40%
4	55-64	Kurang	1	6,7%
5	40-54	Amat Kurang	0	0%
Jumlah			15	100%

Berdasarkan tabel di atas dapat diketahui bahwa nilai *posttest* siswa pada kelas kontrol terdapat 2 orang yang termasuk dalam kualifikasi “Amat Baik”, terdapat 6 orang yang termasuk dalam kualifikasi “Baik”, terdapat 6 orang yang termasuk dalam kualifikasi “Cukup”.

3. Uji Normalitas

a. Kelas Eksperimen

Tabel 4.8 Uji Normalitas *Pre-Test* dan *Post-Test*

Kelas	Kolmogorov-Smirnov		Tarf Sig.	Kesimpulan
	N	Angka Probabilitas		
<i>Pretest</i> Eksperimen	15	0,021	5%	Data Berdistribusi Normal
<i>Posttest</i> Eksperimen		0,027		

Berdasarkan tabel di atas, dapat diketahui nilai Sig, pada tabel *Tests of Normality* di kolom Kolmogorov-Smirnov. Jadi sig. data nilai kelas eksperimen *pretest* adalah $0,021 > 0,05$ dan kelas eksperimen *posttest* $0,027 > 0,05$ sehingga

data berdistribusi normal, sedangkan Sig. Perhitungan selengkapnya terdapat pada lampiran.

b. Kelas kontrol

Tabel 4.9 Uji Normalitas *Pre-Test* Dan *Post-Test*

Kelas	Kolmogorov-Smirnov		Taraf Sig.	Kesimpulan
	N	Angka Probabilitas		
<i>Pretest</i> Kontrol	15	0,200	5%	Data Berdistribusi Normal
<i>Posttest</i> Kontrol		0,027		

Berdasarkan tabel di atas, dapat diketahui nilai Sig, pada tabel *Tests of Normality* di kolom Kolmogorov-Smirnov. Jadi sig. data nilai kelas kontrol adalah $0,200 > 0,05$ dan kelas kontrol *posttest* $0,027 > 0,05$ sehingga data berdistribusi normal, sedangkan Sig. Perhitungan selengkapnya terdapat pada lampiran.

4. Uji Homogenitas

Tabel 4.10 Hasil Uji Homogenitas

Kelas	N	Angka Probabilitas	Kesimpulan
Eksperimen dan Kontrol	30	0,821	Homogen

Berdasarkan tabel di atas, menunjukkan uji homogenitas dengan menggunakan uji *Levene Test*. Nilai signifikansi data adalah $0,821 > 0,05$ sehingga dua data dapat disimpulkan homogen. Hal itu berarti kemampuan siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol bersifat homogen. Setelah diketahui kedua data

berdistribusi normal dan homogen, maka selanjutnya yang dilakukan adalah uji T. uji T yang digunakan adalah *Independent Samples T-Test*.

5. Uji Independent Sample T-Test

Karena kelas eksperimen dan kelas kontrol yang data nya berdistribusi normal dan homogen, maka selanjutnya yang dilakukan adalah uji T. uji T yang digunakan adalah *Independent Samples T-Tes*.

Tabel 4.11 Hasil Uji T Menggunakan Uji Independenr Sampel T-Test

Independent Samples Test									
	Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
	F	Sig.	t	Df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
								Lower	Upper
Hasil Equal variances assumed	1.348	.255	3.190	28	.003	15.333	4.807	5.486	25.181
Equal variances not assumed			3.190	25.657	.004	15.333	4.807	5.445	25.222

Berdasarkan tabel di atas $0,003 < 0,05$ yang menunjukkan bahwa H_0 ditolak H_a diterima. Dapat disimpulkan bahwa ada perbedaan efektivitas yang signifikan antara penggunaan metode bermain pasar-pasaran dan metode konvensional untuk meningkatkan hasil belajar Matematika. Metode bermain pasar-pasaran efektif terlihat dari nilai *Posttest* yang meningkat yaitu 89,3 dibanding metode konvensional dengan nilai *Posttest* 74,00.

C. Pembahasan

1. Penerapan Metode Bermain Pasar-pasaran

Sebelum menerapkan metode bermain pasar-pasaran peneliti terlebih dahulu menyusun RPP (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran) yang diharapkan dapat membantu dalam mencapai tujuan pembelajaran, seperti yang dinyatakan oleh Mulyana mengenai alasan pentingnya guru harus membuat RPP yaitu dengan adanya RPP guru tidak sulit dalam memikirkan tahapan dan materi pelajaran saat proses pembelajaran dilaksanakan, sehingga jika terdapat kesulitan belajar maka dapat diatasi melalui penelaahan dari RPP tersebut. Maka dari itu dapat dipahami bahwa dalam pelaksanaan pembelajaran menggunakan metode bermain pasar-pasaran sudah menggunakan perencanaan yang tepat.

Adapun dalam menyusun RPP peneliti telah melakukan penyesuaian dengan materi pembelajaran serta tingkat kemampuan anak di kelas II. Anak-anak yang berada di kelas II memiliki gaya berfikir yang konkrit yaitu pada Teori kognitif tentang pembelajaran matematika Jean Piaget menjelaskan bahwa pada tingkat berpikir anak usia sekolah dasar (SD) yaitu anak usia 7 sampai 12 tahun yang berada pada tahap operasional konkrit. Pada titik ini dalam perkembangan kognitif anak, mereka menggunakan pemikiran yang logis dan hanya untuk objek fisik saja. Seperti yang telah dipaparkan dalam penyajian peneliti yang berperan sebagai pengajar telah menguasai kemampuan membuka pelajaran meliputi menarik perhatian siswa memotivasi dan mengaitkan materi ajar, hal ini sejalan

dengan Helmiati, yang mengemukakan bahwa melalui keterampilan membuka dan menutup pelajaran dapat menimbulkan motivasi belajar siswa.⁴²

Dalam proses pembelajaran peneliti terlihat sudah melakukan komunikasi dengan siswa secara tepat dan tidak memberikan gerakan-gerakan yang bersifat distraksi dalam pembelajaran serta peneliti juga antusias dalam perannya ketika mengajar baik dari mimik dan ekspresi. Dari beberapa poin tersebut selaras dengan pendapat Abdul Kodir,dkk, Agar komunikasi menjadi efektif, penting bagi komunikator (guru) memperhatikan aspek sebagai berikut: (1) waktu yang tepat untuk suatu pesan (dalam pembelajaran biasanya dibuat dalam RPP dengan memperhatikan kompetensi dasar yang ingin dicapai); (2) bahasa yang digunakan harus dapat dimengerti oleh siswa; (3) sikap dan nilai yang ditampilkan harus dapat menumbuhkan kepercayaan siswa; (4) memilah-milah jenis kelompok sasaran dimana komunikasi akan dilakukan.⁴³

2. Efektivitas Bermain Metode Pasar-pasaran

a. Hasil Pengujian Hipotesis

Berdasarkan analisis data dan hasil penelitian, siswa kelas eksperimen yang diberikan perlakuan Metode bermain pasar-pasaran memperoleh skor Hasil belajar yaitu nilai *Posttest* siswa dengan rata-rata 89,3 dari skor maksimal 100. Jika diartikan dalam pedoman tentang kualifikasi hasil kognitif nilai ketuntasan siswa ditunjukkan bahwa hasil belajar siswa tergolong kategori “Amat Baik” dan nilai ketuntasan semua siswa di atas KKM yaitu 65.

⁴²Helmiati, *Micro Teaching* (Yogyakarta: Aswaja Pressindo, 2013), 46.

⁴³ Abdul Kodir, Indrawati, dan Irman Yusron, *Pedagogi*, (Modul Bahan Ajar, 2021), 97.

Berdasarkan perbandingan dari hasil belajar kognitif siswa di kelas eksperimen yang menggunakan metode bermain pasar-pasaran dengan metode konvensional pada pelajaran Matematika Tema 3 Sub tema 1 dapat terlihat bahwa pembelajaran dengan menggunakan metode bermain pasar-pasaran menunjukkan hasil belajar yang cenderung lebih tinggi dibandingkan menggunakan metode konvensional. Hal tersebut dapat dilihat dari perbandingan antara nilai rata-rata *Posttest* siswa kelas kontrol dengan nilai rata-rata *Posttest* siswa kelas eksperimen yang mana dalam hal ini siswa di kelas eksperimen memiliki nilai rata-rata yang tergolong istimewa.

Hasil perhitungan statistik menggunakan SPSS dalam uji Normalitas pada kelas Eksperimen menunjukkan bahwa $0,021 > 0,05$, sehingga Hasil belajar Matematika kelas Eksperimen berdistribusi normal, kemudian pada uji Homogenitas didapatkan $0,821 > 0,05$, hal ini menunjukkan bahwa hasil *posttest* kedua kelas bersifat homogen. Selanjutnya jika data yang diperoleh berdistribusi normal dan homogen sehingga uji selanjutnya yang digunakan adalah *Independent samples T.Test*. Berdasarkan perhitungan di dapat *Asymp. Sig* $0,003 < 0,05$ menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar siswa yang menggunakan metode bermain pasar-pasaran dan hasil belajar siswa yang menggunakan metode konvensional. Berdasarkan hasil tersebut maka H_a dapat diterima yang berarti penggunaan metode bermain pasar-pasaran efektif terhadap hasil belajar siswa dan H_0 ditolak yang berarti penggunaan metode bermain pasar-pasaran tidak efektif terhadap hasil belajar siswa.

Metode bermain pasar-pasaran efektif terhadap hasil belajar pada Matematika siswa kelas II. Hal ini sesuai dengan teori Dienes yang menjelaskan bahwa setiap konsep dan prinsip dalam Matematika yang disajikan dalam bentuk aktual akan dapat dipahami dengan baik. Hal ini berarti semua objek atau semua benda dalam bentuk permainan akan sangat berperan jika digunakan dengan baik dalam pembelajaran Matematika.⁴⁴ Kondisi ini didukung dengan suasana pembelajaran yang menyenangkan hal ini sesuai dengan kenyataan karena tanggapan dari siswa setelah selesai pembelajaran yang menggunakan metode bermain pasar-pasaran, siswa merasa senang dan tidak cepat bosan dalam belajar Matematika.

Hasil dari penelitian ini sejalan dengan penelitian Rini utami bahwa dengan menggunakan Metode bermain pasar-pasaran memperoleh peningkatan prestasi belajar belajar yang signifikan dibandingkan menggunakan metode konvensional pada pembelajaran matematika. Disamping itu siswa merasa lebih senang dalam belajar dalam pelaksanaan metode bermain pasar-pasaran.⁴⁵

⁴⁴Dienes, Zoltan P, *The Six Stages in The Process of Learning Mathematics*. Diterjemahkan oleh P. L. Seaborne. USA : NFER. 1973.

⁴⁵Rini Utami *Penerapan Permainan Pasaran dalam Pembelajaran Matematika Materi Pokok Aritmatika Sosial*. SDN Muhammadiyah Karangasem. 2013.