

STUDI KORELASI PENERAPAN *PROJECT MARKET DAY* DENGAN MODEL PEMBELAJARAN *ROLE PLAYING* TERHADAP LITERASI NUMERASI

Novia Ratna Purnama Sari¹, Moh. Syafruddin Kuryanto², Lovika Ardana Riswari^{3*}

^{1,2,3*} Universitas Muria Kudus, Kudus, Indonesia

*Corresponding author. Jl. Lkr. Urata, Kayuapu Kulon, Gondangmanis, 59532, Kudus, Indonesia

E-mail: noviaratps@gmail.com¹
syafruddin.kuryanto@umk.ac.id²
lovika.ardana@umk.ac.id^{3*}

Received 8 May 2023; Received in revised form 17 June 2023; Accepted 5 September 2023

ABSTRAK

Pembelajaran matematika berperan dalam upaya pengembangan kemampuan literasi numerasi bagi siswa. Berdasarkan pengamatan dan wawancara diketahui bahwa kemampuan literasi numerasi siswa cenderung rendah. Untuk itu perlu, diadakan inovasi dalam pembelajaran matematika melalui penerapan *project market day* dengan model pembelajaran *role playing*. Penelitian ini bertujuan untuk menguji penerapan *project market day* dengan model *role playing* terhadap kemampuan literasi numerasi siswa. Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif korelasional yang dilaksanakan SD 5 Jepang, Mejobo, Kudus dengan sampel penelitian seluruh siswa kelas IV yang berjumlah 35 orang. Teknik pengumpulan data yang digunakan meliputi teknik non tes melalui observasi dan teknik tes. Adapun instrumen penelitian terdiri dari lembar observasi penerapan *project market day* dengan model pembelajaran *role playing* dan juga soal tes kemampuan literasi numerasi. Adapun teknik analisis datanya yakni uji normalitas, uji linearitas, dan uji hipotesis korelasional menggunakan korelasi berganda. Hasil penelitian diperoleh nilai r_{hitung} sebesar $0,791 >$ nilai r_{tabel} sebesar $0,334$. Nilai koefisien korelasi sebesar $0,791$ menandakan bahwa hubungan yang dihasilkan berada pada tingkatan yang kuat. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa ada hubungan yang signifikan antara penerapan *project market day* dengan model pembelajaran *role playing* terhadap kemampuan literasi numerasi siswa. Kemampuan *project market day* dengan model *role playing* dalam mempengaruhi kemampuan literasi numerasi berada pada kategori sedang dengan persentase koefisien determinasi $62,6\%$. Saran dalam penelitian ini yakni guru dapat melaksanakan pembelajaran matematika yang memfasilitasi siswa untuk megembangkan kemampuan literasi numerasi, salah satunya dengan penerapan *project market day* yang dilakukan menggunakan model pembelajaran *role playing*.

Kata kunci: Literasi numerasi ; *role playing model*; *project market day*

ABSTRACT

Mathematics learning used to develop numeracy literacy skills for students. The level of numeracy literacy can affect the success of mathematics learning. Based on observations and interviews known that students' numeracy literacy skills tend to be low so that learning mathematics was not achieved success as indicated by the low results of students' learning mathematics. So, innovation is needed in mathematics learning through the application of market day projects with role playing learning models. This research is a quantitative study with a correlational approach. This research was held in SD 5 Jepang, Mejobo, Kudus with the research sample being all students in 4th grade amount 35 students. Data collection used test and non-test through observation. The instrument consists of an observation sheets of implementation market day project with role playing learning models and numeracy literacy test questions. The data analysis are normality test, linearity test, and correlational hypothesis testing using multiple correlations. The results obtain r_{count} value of $0.791 >$ r_{table} value $0,334$. The correlation coefficient value of $0,791$ indicates that the relationship is in a strong level. It can be concluded that there is a significant relationship between the implementation of market day project with role playing learning models on students' numeracy literacy skills. The ability of the project market day with role playing models in influencing numeracy literacy is in

medium category with a percentage coefficient 62,6%. The suggestion in this study is teachers can carry out mathematic learning which facilitates students to develop numeracy literacy skills.

Keywords: *Market day project ; numerical literacy ability ; role playing models*

Pendahuluan

Modernisasi pendidikan mendorong setiap orang untuk terampil dalam menguasai enam keterampilan literasi dasar termasuk literasi numerasi, literasi bahasa, literasi sains, literasi keuangan, literasi digital, dan literasi kewarganegaraan. Literasi numerasi diperlukan bagi setiap orang untuk menyelesaikan permasalahan matematis dalam kehidupan sehari – hari. Literasi numerasi didefinisikan sebagai pengetahuan matematika, keterampilan berhitung, dan pemahaman akan peran matematika dalam dunia nyata (Darwanto dkk., 2020). Definisi lain kemampuan literasi numerasi disampaikan Marhaeni & Thohir (2022) yang menjelaskan bahwa literasi numerasi merupakan pengetahuan siswa mengenai berbagai angka dan simbol matematika dasar, kemampuan siswa dalam menganalisis informasi numerik dalam berbagai bentuk, dan keterampilan siswa dalam menggunakan interpretasi untuk memprediksi dan menemukan kesimpulan matematis.

Yunarti & Amanda (2022) berpendapat bahwa kemampuan literasi numerasi dapat mencerminkan kualitas suatu bangsa. Hal ini terbukti dengan diadakannya tes PISA (Programme for International Student Assessment) untuk mengetahui kualitas suatu bangsa yang diukur melalui tes literasi bahasa, literasi numerasi, dan literasi sains. Dalam tes PISA tingkat literasi numerasi bangsa dapat dilihat dari perolehan kemampuan matematika. Berdasarkan hasil analisis Tohir (2019) negara Indonesia memperoleh skor 379 untuk kemampuan ini, sedangkan rata-rata skor tes kemampuan matematika untuk negara – negara OECD (*Organisation For Economic Cooperation and Development*) berada pada kisaran 487 poin. Ini menunjukkan bahwa kemampuan literasi numerasi di Indonesia masih rendah. Kemampuan literasi numerasi dapat dilihat dari perolehan hasil belajar matematika siswa (Salvia dkk., 2022)

Berdasarkan hasil observasi dan penelitian di SD 5 Jepang menunjukkan bahwa kemampuan literasi numerasi siswa masih tergolong rendah. Hanya 7 dari 35 siswa yang mencapai kategori tuntas pada tes hasil belajar matematika dengan persentase 19,9%. Selain itu, 17 dari 35 atau sekitar 48,57% siswa kelas IV juga memiliki keterampilan matematika dengan kriteria rendah. Febrianti dkk (2022) menjelaskan rendahnya hasil belajar matematika disebabkan karena siswa tidak diberikan kesempatan untuk mengkonstruksi setiap konsep matematika yang dipelajarinya dengan mewujudkan realitas situasi pembelajaran matematika. Dalam kegiatan wawancara yang dilakukan, guru kelas IV SD 5 Jepang juga berpendapat bahwa rendahnya hasil belajar matematika dikarenakan belum adanya strategi pembelajaran matematika yang kreatif. Selama ini, pembelajaran matematika dilakukan dengan sumber belajar yang tersedia dengan menggunakan mode pembelajaran konvensional saja sehingga kurang mendukung siswa dalam mengembangkan kemampuan literasi numerasi. Penggunaan model pembelajaran yang menarik dalam pembelajaran matematika dapat membantu mengembangkan kemampuan literasi numerasi (Nurchayono, 2023). Arahmah dkk (2021) menambahkan kemampuan literasi numerasi siswa juga dapat dibangun melalui

pembelajaran matematika yang melibatkan peran aktif siswa dalam setiap langkah pembelajarannya. Namun, Pembelajaran matematika yang seperti ini belum diterapkan di SD 5 Jepang sehingga hal ini harus ditindaklanjuti mengingat pentingnya kemampuan literasi numerasi agar siswa dapat menggunakan konsep matematika secara tepat dalam menyelesaikan setiap permasalahan di kehidupannya. Berdasarkan uraian sebelumnya, dapat dilihat adanya kesenjangan antara kenyataan dan harapan.

Oleh karena itu, diperlukan inovasi pembelajaran matematika yang tidak memberikan batasan pada siswa untuk melaksanakan proses pembelajaran matematika. Salah satu solusi yang dapat dipilih yakni dengan penerapan *project market day* dalam pembelajaran matematika. *Project market day* di SD 5 Jepang dilakukan dengan kegiatan jual – beli yang dilakukan di lingkungan kelas. Dalam *project market day* siswa akan berperan menjadi seorang penjual maupun pembeli (Lestari, 2019). Pendapat tersebut secara tidak langsung menyatakan bahwa dalam *project market day* siswa akan berperilaku seolah – olah menjadi orang lain bukan menjadi dirinya sendiri.

Perilaku siswa yang memerankan suatu tokoh lain dalam *project market day* menunjukkan bahwa *project market day* yang dilakukan di SD 5 Jepang menerapkan model pembelajaran *role playing*. *Role playing* berasal dari kata serapan bahasa Inggris yang artinya memainkan peran (Subagiyo, 2013). Kegiatan bermain peran dalam model pembelajaran *role playing* bertujuan untuk membantu siswa dalam mengeksplorasi lingkungan sekitar yang dirancang dengan situasi tertentu sebagai sarana belajar matematika yang nyata bagi siswa.

Penerapan model *role playing* dapat membantu siswa dalam mengembangkan aktivitas belajarnya sehingga siswa lebih mudah untuk mengembangkan potensi yang dimilikinya. Potensi yang dimaksudkan tidak terkecuali kemampuan literasi numerasi. Peran aktif dalam model pembelajaran *role playing* memungkinkan siswa untuk lebih memahami konsep matematika mulai dari pengutaraan materi, pengamatan, proses berpikir, hingga memperoleh kesimpulan matematis (Imanizar dkk., 2021). Oleh karena itu model *role playing* dinilai dapat menciptakan stimulus numerasi, terlebih lagi apabila model pembelajaran ini dilakukan dalam *project market day*.

Dimana *project market day* sendiri bertujuan untuk membangun jiwa kewirausahaan dan mengembangkan kemampuan numerasi siswa. Hal ini sesuai dengan pendapat Andriyani dkk (2023) yang menyatakan bahwa kegiatan jual beli yang dilakukan dalam permainan pasaran sama halnya dengan kegiatan jual beli yang dilakukan pada *project market day* dapat mempengaruhi kemampuan numerik siswa yang mana kemampuan ini merupakan cakupan dalam kemampuan literasi numerasi. Interaksi antar siswa pada pelaksanaan *project market day* menggunakan ungkapan dan bahasa simbolik juga dapat menciptakan stimulus literasi bagi siswa. Inilah yang menyebabkan *project market day* dengan model pembelajaran *role playing* dapat memfasilitasi berkembangnya literasi numerasi siswa. Kemampuan literasi numerasi diperlukan untuk menelaah informasi matematis yang ditemukan siswa pada saat ia bermain peran menjadi penjual maupun pembeli (Novitasari, 2022). Berdasarkan latar belakang tersebut maka peneliti melakukan penelitian dengan tujuan untuk menguji hubungan *project*

market day dengan model pembelajaran *role playing* terhadap kemampuan literasi numerasi siswa.

Metode Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif korelasional. Penelitian ini dilakukan di SD 5 Jepang, Mejobo, Kudus pada semester genap tahun 2022-2023. Pemilihan sampel dilakukan dengan teknik sampel jenuh sehingga penelitian ini melibatkan seluruh siswa kelas IV SD 5 Jepang yang berjumlah 35 orang. Data penelitian diperoleh dengan teknik tes dan non tes melalui observasi. Instrumen penelitian teknik tes yakni soal tes kemampuan literasi numerasi sedangkan instrumen penelitian untuk teknik non tes yakni lembar observasi penerapan *project market day* dengan model pembelajaran *role playing*. Lembar observasi ini disusun dengan indikator yakni siswa dapat berkomunikasi dengan baik; siswa memiliki pemikiran yang kreatif; siswa bertindak santun dan disiplin selama kegiatan jual beli; siswa bijaksana dalam melakukan jual beli; siswa memiliki inisiatif tinggi; dan siswa memiliki daya ingat yang tajam. Kegiatan pembelajaran matematika dengan *project market day* menggunakan model *role playing* dimulai dari tahap persiapan. Guru menyiapkan kelas menjadi panggung sandiwara dan menyampaikan instruksi pelaksanaan kegiatan *project market day*. Tahap kedua yaitu memilih peran, guru akan membagi siswa menjadi kelompok penjual dan pembeli. Tahap ketiga yaitu guru menyiapkan observer. Setelah semua siap, kemudian guru memberikan instruksi untuk memulai kegiatan bermain peran sedangkan observer memulai kegiatan pengamatan terhadap pelaksanaan *project market day* dengan model *role playing*. Setelah kegiatan bermain peran selesai, dilanjutkan dengan kegiatan diskusi dan evaluasi. Hasil diskusi dan evaluasi digunakan untuk memperbaiki kegiatan bermain peran yang selanjutnya. Setelah kegiatan bermain peran kedua selesai dilakukan, selanjutnya yakni tahap berbagi pengalaman. Pada tahap ini siswa dengan bimbingan dan arahan dari guru serta pengamat akan saling bertukar pengalaman untuk disimpulkan menjadi sebuah kesimpulan matematis dari kegiatan jual beli yang dilakukan dalam *project market day* menggunakan model *role playing*. Data hasil penelitian akan dianalisis dengan uji prasyarat dan uji hipotesis. Uji prasyarat yang dilakukan dalam penelitian ini yaitu uji normalitas dan uji linearitas. Adapun uji hipotesis penelitian dilakukan dengan analisis korelasional dengan korelasi berganda.

Hasil dan Pembahasan

Data hasil penelitian pada penerapan *project market day* dengan model pembelajaran *role playing* merupakan skor total pada lembar observasi. Adapun, data hasil penelitian untuk literasi numerasi merupakan hasil tes literasi numerasi siswa kelas IV di SD 5 Jepang. Deskripsi dari data – data penelitian yang diperoleh digambarkan dalam Tabel 1.

Tabel 1. Deskripsi data penelitian

	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Project Market Day Dengan Role Playing Penjual	35	26	39	36,43	3,475
Project Market Day Dengan Role Playing Pembeli	35	15	33	29,03	4,442
LiterasiNumerasi	35	0	93	60,49	26,027
Valid N (listwise)	35				

Data hasil penelitian kemudian akan diuji menggunakan uji prasyarat untuk analisis korelasional. Uji Prasyarat analisis korelasional dilakukan sebelum melakukan uji hipotesis. Uji prasyarat ini meliputi uji normalitas dan uji linearitas untuk variabel – variabel penelitian.

Uji Normalitas

Uji normalitas merupakan uji prasyarat penelitian yang dilakukan dengan tujuan mengetahui apakah data penelitian berdistribusi secara normal atau tidak. Uji normalitas dalam penelitian ini dilakukan dengan teknik kolmogorov smirnov. Adapun hasil uji normalitas dapat dilihat pada Tabel 2.

Tabel 2. Hasil uji normalitas

N		35
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	,0000000
	Std. Deviation	15,90918745
Most Extreme Differences	Absolute	,107
	Positive	,091
	Negative	-,107
Test Statistic		,107
Asymp. Sig. (2-tailed)		,200 ^{c,d}

Normalitas data dapat diketahui dengan membandingkan nilai signifikansi 2-tailed yang dihasilkan dengan teori interpretasi menurut Ratinigrum (2015) yang menyatakan sebaran data berdistribusi normal jika nilai signifikansi > 0,05. Pada tabel 2 uji normalitas menunjukkan perhitungan nilai signifikansi (2-tailed) sebesar 0,200 > 0,05, maka disimpulkan bahwa data berdistribusi normal.

Uji Linearitas

Uji linearitas merupakan uji prasyarat kedua yang dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui hubungan antara variabel bebas dan variabel terikat dalam penelitian. Penelitian ini menggunakan analisis varians (*anova*) untuk melakukan uji linearitas. Hasil uji linearitas dapat dilihat pada Tabel 3.

Tabel 3. Hasil uji linearitas

	Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Between Groups					
(Combined)	7935,802	8	991,975	1,836	,115
Linearity	5167,401	1	5167,401	9,562	,005
Deviation from Linearity	2768,402	7	395,486	,732	,647
Within Groups	14050,220	26	540,393		
Total	21986,022	34			

Ratiningrum (2015) menjelaskan linearitas data dapat diketahui dengan membandingkan F_{hitung} dengan F_{tabel} pada taraf signifikansi 5% jika $F_{hitung} < F_{tabel}$ dan nilai $P > 0,05$ yang menyatakan variabel – variabel penelitian menyatakan hubungan yang linier. Pada tabel 3 uji linearitas menunjukkan nilai F_{hitung} pada kolom *deviation from linearity* sebesar 0,732 dan nilai F_{tabel} pada taraf signifikansi 5% yakni 2,39, maka $0,732 < 2,39$ dengan nilai $P 0,647 > 0,05$. Jadi, dapat disimpulkan bahwa terdapat hubungan yang linear antar variabel – variabel penelitian.

Uji Hipotesis

Uji hipotesis dilakukan untuk menguji hubungan antara penerapan *project market day* dengan model *role playing* terhadap literasi numerasi siswa. Uji hipotesis digunakan untuk memperoleh besaran nilai koefisien korelasi yang dapat menyatakan hubungan antar variabel penelitian. Uji hipotesis pada penelitian ini dilakukan menggunakan korelasi berganda. Hasil analisis korelasional dapat dilihat pada Tabel 4.

Tabel 4. Hasil uji hipotesis

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate	R Square Change	Change Statistics			Sig. F Change
						F Change	df1	df2	
1	,791 ^a	,626	,603	16,399	,626	26,824	2	32	,000

Perhitungan korelasi berganda menghasilkan nilai r sebesar 0,791. Nilai r ini kemudian akan dibandingkan dengan nilai r_{tabel} pada taraf signifikansi 0,05 dan $n = 35$ yakni sebesar 0,3338. Maka $r_{hitung} > r_{tabel}$ atau $0,791 > 0,334$. Syafrinaldi (2013) bahwa terdapat hubungan yang signifikan antara variabel bebas dengan variabel terikat apabila nilai $r_{hitung} > r_{tabel}$. Sehingga hasil perhitungan koefisien korelasi sebesar $0,791 > 0,334$ menyatakan bahwa terdapat hubungan yang signifikan antara penerapan *project market day* dengan model pembelajaran *role playing* terhadap literasi numerasi siswa. Berdasarkan tabel 4 diketahui juga nilai signifikansi sebesar 0,00. Nilai ini lebih kecil dari 0,05 atau $0,00 < 0,05$ maka disimpulkan bahwa hubungan yang terjadi merupakan hubungan yang positif. Hal ini mengandung arti apabila kompetensi siswa dalam penerapan *project market day* dengan model pembelajaran *role playing* semakin baik maka literasi numerasi siswa akan semakin baik pula.

Besarnya kemampuan variabel bebas dalam mempengaruhi variabel terikat dalam penelitian dapat diketahui dengan perhitungan koefisien determinan (Nurchayyo & Riskayanto, 2018). Dalam perhitungan koefisien determinan akan diketahui nilai R^2 atau R square yang dapat menunjukkan besar kecilnya pengaruh antar variabel penelitian. kemampuan *project market day* dengan model pembelajaran *role playing* untuk mempengaruhi literasi numerasi siswa. Berdasarkan Tabel 4 diketahui bahwa nilai R square sebesar 0,626. Hasil perhitungan nilai R^2 dalam penelitian ini termasuk dalam kategori moderat atau sedang. Hal ini didasari oleh kategori nilai R^2 oleh Sutrisno dkk (2022) yang memperinci kategori koefisien determinan menjadi 3 tingkatan, yakni kategori kuat jika nilai $R^2 > 0,67$; kategori moderat/sedang jika nilai R^2 pada interval 0,33 – 0,67 ; (3) kategori lemah jika nilai R^2 pada interval 0,19 – 0,33.

Penelitian korelasional yang dilakukan di SD 5 Jepang ini dilakukan dengan menerapkan *project market day* menggunakan model pembelajaran *role playing* dalam proses pembelajaran matematika untuk mengembangkan kemampuan literasi numerasi siswa. Model *role playing* yang dilakukan dalam *project market day* dilaksanakan dengan cara melibatkan siswa dalam aktivitas jual – beli yang dilakukan di lingkungan sekolah. Siswa akan membangun interaksi dengan siswa lain pada saat mereka berperan sebagai penjual maupun pembeli dalam *project market day* (Lestari, 2019). Interaksi ini mampu mengasah kemampuan siswa agar lebih menguasai literasi numerasi.

Berdasarkan hasil perhitungan dan analisis data dengan korelasi berganda diperoleh nilai r_{hitung} lebih besar dari nilai r_{tabel} ini berarti bahwa terdapat hubungan yang signifikan antara penerapan *project market day* dengan model pembelajaran *role playing* terhadap literasi numerasi. Miftahuddin dkk (2021) menyatakan bahwa koefisien korelasi berganda yang pada interval 0,60 – 0,79 yang menunjukkan bahwa variabel – variabel dalam penelitian ini memiliki derajat hubungan yang kuat. Artinya kegiatan jual beli yang dilakukan pada *project market day* dengan model *role playing* mampu mengembangkan kemampuan literasi numerasi siswa. Hasil penelitian saya ini mendukung hasil temuan Andriyani dkk (2023) yang menyatakan penerapan model bermain peran dalam kegiatan jual beli berpengaruh terhadap kemampuan numerik siswa.

Dalam pelaksanaan *project market day* dengan menggunakan model *role playing* siswa diberikan kesempatan untuk mencari sendiri pemahaman atas konsep matematika sesuai kemampuannya. Jadi, hasil penelitian saya menunjukkan bahwa penerapan bermain peran dalam pembelajaran matematika dapat meningkatkan pemahaman konsep matematika siswa sekolah dasar. Pemahaman konsep matematika diperlukan siswa untuk menguasai kemampuan literasi numerasi. Oleh karena itu, hasil penelitian ini mendukung teori yang ungkapkan oleh Arahmah dkk (2021) yang menjelaskan keterlibatan siswa secara menyeluruh dalam proses pembelajaran matematika dapat meningkatkan hasil belajar matematika. Dimana hasil belajar matematika ini dapat menunjukkan tingkat literasi numerasi siswa.

Project market day yang dilakukan di kelas IV SD 5 Jepang yang melibatkan seluruh siswa kelas IV untuk ikut berpartisipasi langsung dalam kegiatan jual – beli yang dilakukan. Dalam *project market day*, siswa akan berperan sebagai penjual dan pembeli yang akan akan berpartisipasi dari awal hingga akhirnya kegiatan ini.. Peran siswa sebagai seorang penjual dalam *project market day* dimulai dari kegiatan produksi. Pada kegiatan produksi yang dilakukan siswa diminta untuk menyediakan produk yang akan dijual. Dalam kegiatan produksi ini siswa dapat menggunakan keterampilan matematisnya untuk memperkirakan harga jual produk berdasarkan modal awal yang mereka keluarkan. Berdasarkan pernyataan sebelumnya, dapat diketahui bahwa penelitian saya mendukung teori Mashud (2016) yang menyatakan peran siswa dalam *project market day* dimulai dari kegiatan produksi, konsumsi hingga distribusi.

Peran siswa sebagai seorang pembeli dapat tercermin dalam kegiatan konsumsi yang dilakukan pada *project market day*. Dalam kegiatan konsumsi ini siswa akan menggunakan pemahaman matematis dalam dirinya mulai dari memperkirakan modal yang harus dikeluarkan, memperkirakan jumlah produk

yang bisa dibeli, hingga akhirnya siswa membeli suatu produk yang tepat untuk memenuhi kebutuhannya. Pada kegiatan distribusi siswa sebagai seorang penjual dan pembeli akan melaksanakan transaksi jual – beli produk. Hasil penelitian ini juga mendukung teori Lindawati (2018) yang menyimpulkan bahwa siswa akan menggunakan kemampuan literasi numerasi untuk mengerti setiap maksud dari bahasa dan ungkapan simbolik dalam konteks matematis yang meliputi ungkapan aritmatika dan operasi matematika pada peristiwa jual – beli yang terjadi. Selain itu, dalam kegiatan distribusi siswa juga akan menggunakan pengetahuan matematika dan keterampilan berhitungnya untuk memecahkan permasalahan matematis dalam *project market day*. *Project market day* yang dilakukan serupa dengan permainan tradisional pasaran. Ulya & Istiandaru (2016) berpendapat apabila permainan pasaran mampu mengembangkan pemahaman konsep aritmatika sosial dan keterampilan matematika dalam kegiatan jual – beli, mengenal untung dan rugi seperti dalam dunia perdagangan sesungguhnya.

Berdasarkan hasil observasi diperoleh skor rata-rata untuk pelaksanaan *project market day* menggunakan model *role playing* sebesar 36,43 dan 29,03. Skor tersebut kemudian dikategorisasikan dengan pedoman kategorisasi hasil observasi *project market day* menggunakan model *role playing*. Hasilnya menunjukkan bahwa pelaksanaan *project market day* menggunakan model *role playing* penjual maupun pembeli di SD 5 Jepang termasuk dalam kategori tinggi.

Keberhasilan pelaksanaan *project market day* dapat menunjukkan penguasaan literasi numerasi oleh siswa siswa. Literasi numerasi akan terus berkembang selama siswa melakukan kegiatan matematis seperti halnya pada aktivitas jual beli dalam *project market day* yang dilakukan pada penelitian saya. Hal ini menunjukkan peran literasi numerasi siswa untuk memecahkan permasalahan matematis. Tidak hanya itu, siswa juga membutuhkan pemahaman konsep matematika untuk mencari penyelesaian masalah matematis yang ditemui dalam kehidupan (Sagita dkk., 2023). Kemampuan dalam memahami konsep matematika dan proses pemecahan permasalahan matematis ini dapat mengidentifikasi tingkat kemampuan literasi numerasi dalam diri siswa.

Literasi numerasi erat kaitannya dengan proses pembelajaran matematika. Pemilihan model pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik matematika diperlukan agar siswa proses pembelajaran yang dilakukan menjadi pembelajaran yang bermakna bagi siswa. Seperti halnya pada penelitian saya yang menggunakan model *role playing* dalam pembelajaran matematika. Sependapat dengan Bembe (2021) yang memaknai bahwa *role playing* merupakan model pembelajaran yang bertujuan agar siswa dapat menguasai suatu materi melalui permainan gerak yang beraturan namun menyenangkan. Pembelajaran matematika dalam penelitian ini dilakukan dengan kegiatan bermain peran menjadi penjual dan pembeli menyenangkan bagi seluruh siswa kelas IV SD 5 Jepang. Dalam kegiatan bermain peran menjadi penjual dan pembeli siswa dapat berkomunikasi dengan teman lainnya, selain itu siswa juga dapat belajar mengenai keterampilan hitung saat melakukan kegiatan jual beli. Lagi – lagi hasil penelitian ini mendukung teori Andriyani dkk (2023) yang menyatakan bahwa model *role playing* dalam kegiatan jual beli berpengaruh pada kemampuan sosial dan kemampuan numerik siswa. Besar kecilnya kemampuan penerapan *project market day* dengan model

pembelajaran *role playing* dalam mempengaruhi literasi numerasi untuk penelitian ini berada pada kategori sedang dengan presentase 62,6%.

Kesimpulan dan Saran

Berdasarkan hasil analisis korelasional dalam penelitian ini dapat disimpulkan bahwa terdapat hubungan yang signifikan antara penerapan *project market day* dengan model pembelajaran *role playing* terhadap literasi numerasi siswa, dengan perolehan nilai r_{hitung} sebesar 0,791. Dengan perhitungan koefisien determinan, diketahui penerapan *project market day* dengan model *role playing* memberikan kontribusi yang sedang dengan persentase sebesar 62,6% terhadap literasi numerasi siswa. Sisanya dipengaruhi oleh faktor penelitian lain yang tidak dibahas dalam penelitian. Saran untuk penelitian berikutnya yakni alangkah lebih baik apabila peneliti dapat mengadakan inovasi pembelajaran matematika dengan *project - project* matematis lainnya yang dapat mengembangkan literasi numerasi siswa.

Referensi

- Andriyani, A. C., Ulya, H., & Kuryanto, M. S. (2023). Pengaruh Model Role Playing Dengan Permainan Tradisional Pasaran Terhadap Kemampuan Numerik Siswa. *Jurnal Manajemen Dan Ilmu Pendidikan*, 5, 323–334.
- Arahmah, F., Yudha, C. B., & Ulfa, M. (2021). Peningkatan Kemampuan Literasi Numerasi Pada Matematika Melalui Metode Student Facilitator and Explaining. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan STKIP Kusuma Negara III, 2015*, 209–218.
- Bembe, M. (2021). *Pengaruh Model Pembelajaran Role Playing Terhadap Hasil Belajar Pkn Kelas Ii Sdn 007 Tandiallo Kabupaten Mamasa*. Universitas Bosowa.
- Darwanto, Khasanah, M., & Putri, A. M. (2020). Penguatan Literasi, Numerasi, Dan Adaptasi Teknologi Pada Pembelajaran Di Sekolah (Sebuah Upaya Menghadapi Era Digital dan Disupsi). *Digital Universitas Muhammadiyah Kotabumi*.
- Febrianti, D., Kuryanto, M. S., & Riswari, L. A. (2022). Kemampuan Numerik pada Anak SD yang Memiliki Latar Belakang Keluarga TKW. *Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 5(12), 5700-5705.
- Imanizar, L., Napitupulu, N. L., & Manalu, S. (2021). Penerapan *role playing* pada pembelajaran Matematika Sekolah Dasar. *Himpunan: Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Matematika*.1(1), 41–46.
- Lestari, A. D. (2019). *Program Market Day Dalam Membangun Kompetensi Matematika Sekolah Dasar Di Sdit Khoiru Ummah*. Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga.
- Lindawati, S. (2018). Literasi Matematika Dalam Proses Belajar Matematika Di Sekolah Menengah Atas. *Jurnal Prinsip Pendidikan Matematika*, 1(1), 28–33. <https://doi.org/10.33578/prinsip.v1i1.18>
- Marhaeni, A. P., & Thohir, M. A. (2022). Kendala Peningkatan Kemampuan Literasi Numerasi Berbasis Permainan Tradisional Di Sdn Plosokerep 2 Blitar. *Jurnal Karya Pendidikan Matematika Universitas Muhammadiyah Semarang*, 9(1), 57–65. <https://doi.org/10.26714/jkpm.9.1.2022.57-65>
- Mashud, I. (2016). Membangun Jiwa Wirausaha Siswa Melalui Kegiatan Jual Beli

- (Analisis Kegiatan Market Day Sekolah Dasar Islam YAKMI Kota Tangerang). *Prosiding Seminar Nasional Inovasi Pendidikan*, 501–510. <https://jurnal.fkip.uns.ac.id/index.php/snip/article/view/8970/6530>
- Miftahuddin, Pratama, A., & Setiawan, I. (2021). Hubungan Antara Kelembaban Relatif Dengan Beberapa Variabel Iklim Dengan Pendekatan Korelasi Pearson di Samudera Hindia. *Jurnal Siger Matematika*, 2(1), 25–33. <https://doi.org/10.23960/jsm.v2i1.2753>
- Novitasari, M. (2022). Pengembangan LKPD : Membudayakan Kamampuan Literasi Numerasi Siswa Sekolah Dasar. *Pembelajaran Kolaboratif Matematika Berbasis, 2017*, 74–86.
- Nurcahyo, B., & Riskayanto, R. (2018). Analisis Dampak Penciptaan Brand Image Dan Aktifitas Word of Mouth (Wom) Pada Penguatan Keputusan Pembelian Produk Fashion. *Jurnal Nusantara Aplikasi Manajemen Bisnis*, 3(1), 14. <https://doi.org/10.29407/nusamba.v3i1.12026>
- Nurcahyono, N. A. (2023). Peningkatan Kemampuan Literasi Numerasi Melalui Model Pembelajaran. *JIPM : Jurnal Ilmu Dan Pendidikan Matematika*, 1(1), 19–29.
- Ratiningrum, F. (2015). *Korelasi Antara Minat Dan Motivasi Belajar Siswa Laki-Laki Dalam Pembelajaran Seni Tari Terhadap Hasil Belajar Siswa Di Sm N 1 Jogolan Klaten* [Universitas Negeri Yogyakarta]. <http://dx.doi.org/10.1080/01443410.2015.1044943><http://dx.doi.org/10.1016/j.sbspro.2010.03.581><https://publications.europa.eu/en/publication-detail/-/publication/2547ebf4-bd21-46e8-88e9-f53c1b3b927f/language-en><http://europa.eu/><http://www.leg.st>
- Sagita, D. K., Ermawati, D., & Riswari, L. A. (2023). Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa Sekolah Dasar. *EduHumaniora | Jurnal Pendidikan Dasar Kampus Cibiru*, 9(2), 431–439. <https://doi.org/10.17509/eh.v3i2.2807>
- Salvia, N. Z., Sabrina, F. P., & Maula, I. (2022). Analisis Kemampuan Literasi Numerasi Peserta Didik Ditinjau Dari Kecemasan Matematika. *ProSANDIKA UNIKAL* ..., 3(2019), 352–360. <https://www.proceeding.unikal.ac.id/index.php/sandika/article/view/890>
- Subagiyo, H. S. S. (2013). Roleplay. In *Kementerian Pendidikan Dan Kebudayaan Direktorat Pembinaan Sekolah Menengah Kejuruan*.
- Sutrisno, D. M., Herwanto, D., & Wahyudin, W. (2022). Analisis Pengaruh Disiplin Kerja Terhadap Kinerja Karyawan Pada PT XYZ di Karawang. *Jurnal Teknik Industri: Jurnal Hasil Penelitian Dan Karya Ilmiah Dalam Bidang Teknik Industri*, 8(2), 91. <https://doi.org/10.24014/jti.v8i2.19351>
- Syafrinaldi, A. (2013). *Kontribusi Cara Belajar Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas X Pada Mata Diklat Keselamatan Kerja Dan Penggunaan Peralatan Mekanik Industri Program Keahlian Teknik Kendaraan Ringan Di Smk Negeri 5 Padang*.
- Tohir, M. (2019). Hasil PISA Indonesia Tahun 2018 Turun Dibanding Tahun 2015 (Indonesia's PISA Results in 2018 are Lower than 2015). *Open Science Framework*, 2(January), 1–2. <https://doi.org/10.17605/OSF.IO/8Q9VY>
- Ulya, H., & Istiandaru, A. (2016). Permainan Pasaran dalam Pembelajaran Matematika Materi Aritmetika Sosial untuk Menumbuhkan Karakter Kewirausahaan. *Seminar Nasional Pendidikan Matematika Ahmad Dahlan 2016*, 89.

Yunarti, T., & Amanda, A. (2022). Pentingnya Kemampuan Numerasi Bagi Siswa. *SINAPMASAGI (Seminar Nasional Pembelajaran Matematika, Sains Dan Teknologi)*, 2, 44–48.