

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Pemahaman Konsep Matematis

Pemahaman konsep adalah kemampuan peserta didik untuk mengerti materi, menjelaskan kembali pelajaran dengan bahasa mereka sendiri, dan menggunakan aturan matematika tersebut dalam situasi yang berbeda. Menurut (Pangestika, 2022), pemahaman konsep dalam materi aritmatika sosial sangatlah penting karena materi ini berkaitan langsung dengan kegiatan ekonomi sehari-hari. Peserta didik yang paham konsep tidak hanya menghafal rumus, tetapi mengerti maksud dari harga jual, untung-rugi, dan diskon sehingga bisa menggunakannya saat berbelanja di dunia nyata (Hariningsih, 2024).

Rendahnya pemahaman konsep biasanya terjadi karena pelajaran matematika terasa membosankan, terlalu banyak ceramah, dan hanya mengandalkan hafalan (Hariningsih, 2024). Hal ini membuat peserta didik kesulitan saat mengubah soal cerita menjadi hitungan matematika yang benar. Oleh karena itu, pemahaman konsep bisa ditingkatkan melalui cara belajar yang aktif, di mana peserta didik dibantu oleh pendidik atau teman untuk membangun pemahamannya sendiri melalui praktik atau simulasi (Hasanah et al., 2025) .

Jika peserta didik paham konsep dengan baik, mereka akan lebih mudah menyelesaikan soal matematika yang sulit dan beragam. Dengan

pemahaman yang kuat, peserta didik bisa menghubungkan teori di buku dengan kegiatan jual-beli yang mereka lakukan saat belajar (Sari et al., 2023). Hal ini sesuai dengan tujuan Kurikulum Merdeka yang ingin agar peserta didik pintar mengelola keuangan dan siap menghadapi tantangan ekonomi di masa depan.

Indikator atau tanda bahwa peserta didik sudah paham konsep dalam penelitian ini adalah:

- a. Menyatakan ulang konsep: Peserta didik bisa menjelaskan arti harga jual, harga beli, dan diskon dengan bahasanya sendiri.
- b. Mengelompokkan objek: Peserta didik bisa membedakan mana yang termasuk untung, rugi, atau balik modal.
- c. Menyajikan konsep: Peserta didik bisa membuat model matematika dari kegiatan pasar-pasaran.
- d. Menggunakan konsep: Peserta didik bisa menghitung diskon, pajak , dan biaya tambahan lainnya dengan benar.

2. Media LKPD (Lebar Kerja Peserta Didik)

a. Media Pembelajaran

Media pembelajaran adalah alat bantu yang digunakan untuk memudahkan peserta didik memahami materi dan mengembangkan kemampuan mereka secara maksimal (Atika et al., 2022). Media di dalam kelas berfungsi untuk menyampaikan pesan dari pendidik ke peserta didik agar perhatian dan minat peserta didik dalam belajar meningkat. Dalam matematika, media sangat penting untuk

mengubah rumus yang sulit menjadi lebih nyata dan mudah dimengerti oleh peserta didik.

Pembaruan dalam media belajar sangat dibutuhkan agar proses belajar tidak terbatas oleh ruang dan waktu. Pendidik sering menghadapi kesulitan jika hanya menggunakan buku teks yang kaku dan membosankan (Muslikasari & Rusnilawati, 2023). Oleh karena itu, media pembelajaran harus dibuat menarik agar peserta didik tidak hanya menghafal istilah tanpa tahu maksud aslinya dalam kehidupan nyata (Hariningsih, 2024).

Memilih media yang tepat untuk peserta didik sangat menentukan keberhasilan belajar, terutama dalam penerapan Kurikulum Merdeka. Media yang baik harus bisa memenuhi kebutuhan belajar peserta didik yang berbeda-beda (Selegi et al., 2025). Dengan media yang menarik, pendidik bisa menciptakan suasana kelas yang seru sehingga peserta didik jadi lebih semangat mempelajari matematika. Media seperti alat peraga nyata terbukti membantu peserta didik paham konsep karena mereka bisa memegang dan mencoba langsung objek belajarnya (Siregar et al., 2024).

b. Jenis-Jenis Media Pembelajaran

Jenis media pembelajaran sangat beragam dan bisa disesuaikan dengan kebutuhan di kelas. Pertama adalah media *visual*, yaitu media yang hanya bisa dilihat seperti gambar, foto, atau grafik. Dalam matematika, media *visual* sering digunakan untuk menunjukkan

bentuk bangun ruang atau Tabel harga barang agar peserta didik punya bayangan yang jelas tentang materi yang diajarkan (Atika et al., 2022).

Kedua adalah media *audio-visual* yang menggabungkan suara dan gambar, seperti video penjelasan atau film pendek tentang kegiatan ekonomi. Media ini sangat disukai peserta didik karena lebih hidup dan tidak membosankan dibanding hanya membaca buku. Dengan video, peserta didik bisa melihat contoh nyata bagaimana transaksi jual-beli dilakukan di pasar atau toko modern secara langsung tanpa harus keluar kelas (Muslikasari & Rusnilawati, 2023).

Ketiga adalah media interaktif, yaitu media yang memungkinkan peserta didik untuk ikut aktif di dalamnya, seperti permainan edukasi atau lembar kerja. Media ini membuat peserta didik merasa seperti sedang bermain sambil belajar, sehingga mereka tidak sadar sedang mengerjakan tugas yang sulit (Masruroh et al., 2025). Penggunaan media interaktif sangat cocok untuk melatih keterampilan berpikir kritis peserta didik SMP dalam menyelesaikan masalah matematika.

Terakhir adalah media alat peraga nyata, yaitu benda-benda asli yang dibawa ke dalam kelas untuk dipelajari. Alat peraga ini sangat penting dalam materi aritmatika sosial agar peserta didik bisa mencoba menghitung uang atau menimbang barang secara langsung (Siregar et al., 2024). Kombinasi berbagai jenis media ini akan

membuat pelajaran matematika menjadi jauh lebih menyenangkan dan bermakna bagi peserta didik.

c. Tujuan Media Pembelajaran

Tujuan utama penggunaan media pembelajaran adalah untuk mempermudah pendidik dalam menyampaikan materi agar peserta didik lebih cepat paham. Media membantu menyederhanakan penjelasan pendidik yang mungkin terlalu rumit jika hanya disampaikan lewat kata-kata. Dengan media, pesan atau pelajaran yang ingin disampaikan bisa sampai ke peserta didik dengan lebih jelas dan tidak membingungkan (Atika et al., 2022).

Selain itu, media bertujuan untuk membangkitkan semangat dan motivasi belajar peserta didik di dalam kelas. Peserta didik yang merasa senang dengan alat bantu yang digunakan akan lebih memperhatikan penjelasan pendidik dan tidak cepat merasa bosan. Motivasi yang tinggi ini sangat berdampak pada hasil belajar mereka, karena peserta didik menjadi lebih giat mencoba menyelesaikan soal-soal matematika yang diberikan (Muslikasari & Rusnilawati, 2023).

Tujuan lainnya adalah agar proses belajar bisa berjalan lebih efektif dan efisien tanpa membuang banyak waktu. Media pembelajaran membantu peserta didik belajar secara mandiri, baik di dalam kelas maupun di luar kelas (Junaidi, 2025). Hal ini mendukung perkembangan kemandirian peserta didik dalam mencari informasi

dan memecahkan masalah sesuai dengan kemampuan mereka masing-masing.

Terakhir, media bertujuan untuk menciptakan pengalaman belajar yang nyata dan berkesan bagi peserta didik. Dengan bantuan media, peserta didik bisa melihat kegunaan matematika dalam kehidupan sehari-hari secara langsung (Sari et al., 2023). Pengalaman yang berkesan ini akan membuat pelajaran matematika selalu diingat dan tidak mudah dilupakan setelah ujian selesai.

d. LKPD

LKPD adalah lembar kerja peserta didik yang dibuat agar peserta didik bisa belajar secara mandiri dan saling berinteraksi. Menggunakan *platform canva*, LKPD bisa di edit menyesuaikan dengan kebutuhan peserta didik yang membuat belajar lebih seru (Junaidi, 2025). Media ini menuntun peserta didik langkah demi langkah untuk menemukan konsep matematika, terutama materi jual-beli.

Penggunaan LKPD sangat cocok dengan cara belajar yang menghubungkan matematika dengan kenyataan (*RME*). Media ini berisi masalah sehari-hari, sehingga kemampuan matematika peserta didik SMP terus meningkat (Sari et al., 2023). Dengan petunjuk yang rapi di dalam LKPD, peserta didik bisa belajar tentang perdagangan sendiri namun tetap sesuai dengan pelajaran sekolah.

Keunggulan lain LKPD adalah pendidik bisa terlibat langsung dalam kegiatan pembelajaran untuk mengkoordinasikan peserta didik dalam kegiatan jual-beli melihat perkembangan belajar peserta didik secara langsung. Penelitian menunjukkan bahwa LKPD interaktif sangat efektif meningkatkan semangat belajar peserta didik karena tampilannya menarik seperti sedang bermain permainan (Junaidi, 2025). Ini adalah solusi bagi pendidik yang akan membuat simulasi belanja yang seru di kelas (Agustinsa et al., 2023).

LKPD juga melatih peserta didik menyelesaikan masalah melalui soal-soal yang mirip dengan kejadian nyata. Dengan bantuan media ini, peserta didik diajak mengubah masalah sehari-hari menjadi hitungan matematika dengan bantuan gambar dan kegiatan yang jelas (Agustinsa et al., 2023). Teknologi dalam LKPD tidak hanya membuat peserta didik senang dalam kegiatan, tapi juga menciptakan ruang bagi peserta didik untuk berdiskusi dan bekerja sama (Muslikasari & Rusnilawati, 2023).

Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) interaktif berbasis model pembelajaran kooperatif tipe *role playing* dengan pendekatan *Realistic Mathematics Education (RME)* merupakan media pembelajaran yang sangat efektif untuk materi jual-beli di tingkat SMP. Media ini dirancang dengan tampilan menarik layaknya permainan serta petunjuk terstruktur untuk menuntun peserta didik menemukan konsep matematika melalui masalah sehari-hari. Selain

meningkatkan semangat belajar, kemandirian, dan kemampuan pemecahan masalah secara nyata, LKPD ini juga memfasilitasi kerja sama antarpeserta didik sekaligus memudahkan pendidik dalam memantau proses pembelajaran secara langsung. Penggunaan teknologi yang dipadukan dengan situasi perdagangan dunia nyata terbukti mampu menciptakan suasana kelas yang interaktif, menyenangkan, dan bermakna.

e. Keunggulan Media Pembelajaran Berbasis LKPD

Salah satu keunggulan utama LKPD adalah sifatnya yang interaktif dan menarik bagi peserta didik zaman sekarang. LKPD bisa diisi dengan berbagai kegiatan yang mengasah kemampuan peserta didik, warna yang cerah, serta kegiatan yang jelas untuk pelaksanaan pembelajaran. Hal ini terbukti bisa meningkatkan kesiapan peserta didik sebelum belajar karena mereka merasa penasaran dengan isi media tersebut (Junaidi, 2025).

Keunggulan berikutnya adalah kemudahan dalam pelaksanaan pembelajaran secara langsung kepada peserta didik. Begitu peserta didik selesai mengerjakan, mereka bisa langsung mempresentasikan hasilnya bersama kelompok di depan secara bersama-sama. Kegiatan ini sangat membantu peserta didik belajar dari kesalahan mereka sendiri dengan lebih cepat dan mandiri (Agustinsa et al., 2023).

Terakhir, LKPD mempermudah pendidik dalam memantau hasil belajar seluruh peserta didik dalam waktu singkat. Pendidik bisa

langsung mendapatkan data nilai kelas dan melihat bagian mana dari materi yang paling sulit dipahami oleh peserta didik. Data ini sangat berguna bagi pendidik untuk menentukan langkah selanjutnya agar pembelajaran di pertemuan berikutnya menjadi lebih baik (Muslikasari & Rusnilawati, 2023).

3. Model Pembelajaran

a. Model Pembelajaran

Model pembelajaran adalah rencana atau gambaran besar yang berisi langkah-langkah teratur untuk membantu peserta didik belajar. Model pembelajaran lebih luas karena mencakup pendekatan dan rencana kegiatan yang utuh. Model ini menjadi panduan bagi pendidik untuk merancang kegiatan kelas agar berjalan sesuai aturan yang benar.

Model pembelajaran menggambarkan bagaimana pendidik, peserta didik, dan alat belajar saling bekerja sama. Penggunaan model yang tepat membantu pendidik menjelaskan materi yang sulit menjadi kegiatan yang mudah diikuti peserta didik. Penelitian menunjukkan bahwa model yang berpusat pada keaktifan peserta didik memberikan hasil belajar yang lebih baik dibanding pendidik yang hanya menjelaskan terus-menerus (Pangestika, 2022).

Model pembelajaran yang baik harus punya langkah kerja yang jelas dan mendukung peserta didik untuk bekerja sama. Model ini juga harus didukung oleh alat bantu seperti media digital atau benda nyata agar peserta didik lebih pintar (Junaidi, 2025). Dengan aturan yang

jas, model pembelajaran membantu peserta didik mengerti urutan berpikir untuk menguasai pelajaran matematika.

Dalam Kurikulum Merdeka, model pembelajaran dibuat agar peserta didik lebih mandiri dan kreatif. Model yang sukses tidak hanya melihat nilai akhir, tapi juga menghargai bagaimana cara peserta didik menemukan jawaban tersebut (Hasanah et al., 2025). Oleh karena itu, pendidik harus membuat model belajar yang sesuai dengan teknologi digital agar peserta didik siap menghadapi masa depan.

b. Jenis-Jenis Model Pembelajaran

Ada banyak model pembelajaran yang bisa membuat peserta didik lebih aktif belajar matematika. Pertama adalah *Discovery Learning*, yaitu model di mana peserta didik diajak menemukan sendiri rumus atau konsep melalui kegiatan percobaan. Model ini sangat bagus untuk peserta didik SMP karena mereka jadi subjek utama yang mencari tahu informasi baru (Junaidi, 2025).

Kedua adalah model *Problem Based Learning* (PBL) yang berfokus pada masalah nyata. Dalam PBL, peserta didik dilatih berpikir kritis untuk mencari solusi masalah ekonomi, seperti menghitung untung saat ada diskon dan pajak. Menggunakan lembar kerja berbasis PBL terbukti bisa membuat peserta didik lebih jago menyelesaikan soal matematika (Agustinsa et al., 2023).

Ketiga adalah pendekatan *Realistic Mathematics Education* (RME) yang menekankan bahwa matematika adalah bagian dari

kegiatan manusia sehari-hari. Model ini menggunakan contoh nyata yang dikenal peserta didik sebagai langkah awal belajar (Sari et al., 2023). RME juga cocok untuk materi jual-beli karena peserta didik bisa menganggap kegiatan belanja sebagai tempat latihan matematika.

Selain itu, ada juga model kerja sama kelompok dan simulasi yang terus dikembangkan. Semua model ini punya kelebihan, tapi keberhasilannya tergantung bagaimana pendidik menggunakan media belajar yang pas. Pendidik harus memilih model yang sesuai dengan kesukaan peserta didik zaman sekarang yang lebih senang belajar dengan gambar dan praktik langsung (Batista, 2025).

c. Tujuan Model Pembelajaran

Tujuan utama menggunakan model pembelajaran adalah agar proses belajar jadi lebih tepat sasaran dan hemat waktu. Dengan rencana yang rapi, pendidik bisa menghindari penjelasan yang berulang dan memastikan setiap kegiatan membantu peserta didik paham materi. Model ini dirancang agar kelas terasa menantang tapi peserta didik tetap merasa dibantu untuk terus maju.

Selain untuk pintar secara akademik, model pembelajaran juga bertujuan melatih peserta didik bekerja sama dan bersikap baik. Melalui kegiatan kelompok, peserta didik belajar cara bicara yang sopan, tawar-menawar, dan menghargai pendapat teman (Muslikasari & Rusnilawati, 2023). Hal ini penting untuk membentuk karakter peserta didik yang mandiri dan jago menyelesaikan masalah (Selegi et al., 2025).

Tujuan lainnya adalah menghubungkan teori yang sulit dengan praktik sehari-hari. Model pembelajaran yang nyata bertujuan agar peserta didik sadar bahwa matematika itu berguna saat mereka berbelanja, sehingga mereka jadi lebih semangat belajar (Batista, 2025). Dengan paham tujuan setiap kegiatan, peserta didik akan lebih bertanggung jawab atas tugas mereka.

Terakhir, model pembelajaran bertujuan memudahkan pendidik memberikan nilai dan melihat hasil belajar peserta didik. Model yang punya cara penilaian yang jelas membantu pendidik tahu di mana kesulitan peserta didik secara cepat (Agustinsa et al., 2023). Intinya, tujuan akhir model pembelajaran adalah mencetak peserta didik yang cerdas, terampil, dan siap menghadapi perubahan dunia.

d. Model Pembelajaran Berbasis *Role Playing*

Role playing (bermain peran) adalah cara belajar di mana peserta didik berpura-pura menjadi tokoh tertentu, misalnya menjadi penjual atau pembeli. Cara ini sangat cocok untuk anak SMP yang suka bergerak dan belajar sambil bermain (Kusuma Hariningsih, 2024). Melalui pasar-pasaran di kelas, peserta didik merasakan langsung cara berdagang, sehingga mereka tidak hanya mendengar penjelasan tapi mencoba sendiri hitungan matematika dalam jual-beli (Masruroh et al., 2025).

Cara belajar ini terbukti 22% lebih efektif membuat peserta didik pintar berkomunikasi dibanding hanya mendengarkan pendidik

(Pangestika, 2022). Dalam kegiatan ini, peserta didik harus aktif bicara, menghitung modal, untung, rugi, dan diskon dalam catatan mereka. Hal ini membantu peserta didik paham kegunaan matematika saat belanja di toko, yang membuat mereka makin mengerti pelajaran (Hasanah et al., 2025).

Selain jadi lebih pintar, bermain peran juga membuat peserta didik lebih senang belajar matematika (Kusuma Hariningsih, 2024). Menggabungkan simulasi belanja dengan media digital seperti LKPD membuat suasana kelas jadi seru dan peserta didik jadi makin aktif (Kaffa & Miaz, 2022). Dengan unsur permainan dan simulasi, semangat belajar peserta didik bisa naik drastis (Muslikasari & Rusnilawati, 2023).

Dalam LKPD berbasis peran, peserta didik diajak bekerja sama dalam kelompok dan jadi lebih percaya diri saat bicara (Pangestika, 2022). Model ini membantu peserta didik lebih jago menyelesaikan masalah karena mereka harus menghadapi masalah harga yang nyata saat bermain peran (Hasanah et al., 2025). Singkatnya, bermain peran adalah solusi kreatif agar belajar matematika tidak membosankan. Dengan bantuan alat peraga asli, peserta didik dipastikan bisa melakukan kegiatan ekonomi dengan benar. Penerapan *role playing* pada materi aritmatika sosial memiliki signifikansi teoretis dan praktis yang kuat. Keunggulan utama dari model ini Meningkatkan Retensi dan Pemahaman Konsep Melalui aktivitas motorik dan komunikasi verbal

saat bertransaksi, konsep matematika melekat lebih kuat dalam ingatan jangka panjang (*long-term memory*) peserta didik. Menghubungkan Teori dengan Realitas Ekonomi Peserta didik dapat melihat kegunaan praktis matematika (seperti kalkulasi untung-rugi, persentase diskon, bruto-neto-tara, dan beban pajak) dalam kehidupan nyata mereka (Pangestika, 2022). Melatih Literasi Keuangan dan Keterampilan Sosial Proses tawar-menawar dan pencatatan kas melatih kepekaan finansial (*financial literacy*) sekaligus kemampuan berkomunikasi, bernegosiasi, dan bekerja sama dalam kelompok (Muslikasari & Rusnilawati, 2023).

e. Tahapan Pembelajaran (Sintaks) *Role Playing*

Aktivitas bermain peran di dalam kelas tidak bias menjadi sekadar permainan tanpa arah (*glorified play*), pelaksanaannya harus dipandu oleh sintaks teoretis yang terstruktur. Dalam penelitian pengembangan ini, Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Role Playing* diadaptasi dari sintaks dasar *Shaftel & Shaftel* menjadi 7 tahapan operasional yang diintegrasikan dengan pemanfaatan LKPD dan alat peraga fisik (uang dan barang nyata) pada Tabel 2.1 berikut:

Tabel 2. 1 Tahapan Pembelajaran Model Pembelajaran Kooperatif
Tipe *Role Playing*

No.	Tahapan	Kegiatan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe <i>Role Playing</i>
1	Pemanasan Kelompok (<i>Warm-Up The Grup</i>)	Tahap awal ini bertujuan untuk mengorientasikan peserta didik pada masalah aritmatika sosial dan

No.	Tahapan	Kegiatan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Role Playing
		membangun kesiapan belajar (<i>readiness</i>). Pendidik : mengkoordinasikan peserta didik untuk membaca cerita dengan teman kelompoknya agar memahami alur cerita, masalah yang ada dalam cerita dan juga apa yang harus dilakukan saat kegiatan pembelajaran dimulai. Peserta didik : pada tahap ini peserta didik membaca cerita dengan teman kelompok guna memahami apa yang harus dilakukan nantinya.
2	Partisipan/Pemeran (<i>Selecting Participants</i>)	Tahap ini melatih kerja sama demokratis dan pembagian tanggung jawab peran yang memuat tugas-tugas matematis yang spesifik, serta melatih kerja sama demokratis dan pembagian tanggung jawab matematis yang spesifik. Pendidik : mengkoordinasikan peserta didik untuk membagi peran yang dibutuhkan dengan kelompoknya dan mencatatnya di kolom yang sudah disediakan dalam LKPD. Peserta didik : pada tahap ini peserta didik Membagi peran dengan teman 1 kelompok dan menuliskannya dalam tabel yang sudah ada dalam LKPD.
3	Menata Panggung/Set (<i>Setting The Stage</i>)	Fase ini bertujuan untuk menciptakan lingkungan belajar (<i>learning environment</i>) yang autentik dan taktil guna mendukung abstraksi konsep matematika. Pendidik: memberikan arahan teknis tata ruang kelas agar kondusif untuk pergerakan peserta didik selama bermain peran. Peserta didik: Setiap kelompok menata ruang kelas (meja dan kursi) menjadi stan pasar mini agar bisa menciptakan lingkungan belajar

No.	Tahapan	Kegiatan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Role Playing
		(<i>learning environment</i>) yang autentik dan taktil.
4	Menyiapkan Pengamat (<i>Preparing The Observers</i>)	Pengamatan aktif memastikan bahwa seluruh peserta didik dalam 1 kelompok tetap terlibat dalam cerita yang sudah di baca pada awal kegiatan ini. Pengamat juga bertugas untuk memastikan kelompok yang mereka amati melakukan sesuai dengan alur kegiatan pembelajaran dan alur cerita <i>role playing</i>. Pendidik: mengintruksikan dan mengarahkan pengamat untuk mengamati apa yang dilakukan teman sekelompok pada saat kegiatan pembelajaran yang menyesuaikan dengan tabel kegiatan sudah di siapkn dan memberi tanda centang. Peserta didik: melakukan kegiatan pembelajaran yang sesuai dengan LKPD yang nantinya akan diamati.
5	Peran (<i>Enactment</i>)	Puncak dari simulasi peran di mana transaksi ekonomi riil terjadi, memaksa peserta didik menerapkan konsep matematis secara langsung guna memecahkan masalah finansial taktis. Pendidik: mengkoordinasikan agar kegiatan berjalan kondusif dengan cara menghitung dengan menyebut angka 1 untuk pergantian pembeli di setiap kelompok secara serentak agar tidak menumpuk di 1 stand. Peserta didik: mengikuti arahan pendidik agar kegiatan berjalan kondusif dan sesuai alur cerita mereka.
6	Dikusi Dan Evaluasi (<i>Discussion And Evaluation</i>)	Tahap refleksi ini krusial untuk mentransformasikan pengalaman motorik (bermain) menjadi pengetahuan kognitif matematis terstruktur.

No.	Tahapan	Kegiatan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Role Playing
		Pendidik: mengarahkan peserta didik untuk berdiskusi dan mengisi LKPD di lembar terakhir secara berkelompok guna mendapatkan hasil yang maksimal. Peserta didik: mengikuti arahan pendidik untuk berdiskusi dan juga menjawab soal yang sudah di sediakan dalam LKPD.
7	Berbagi Pengalaman Dan Menarik Kesimpulan (<i>Sharing Experience And Generalzing</i>).	Tahap akhir sintaks yang menjamin terjadinya generalisasi konsep sehingga peserta didik mampu menerapkan prinsip aritmatika sosial pada soal-soal matematika formal maupun kehidupan nyata di luar kelas. Pendidik: memberi waktu untuk presentasi kelompok guna menyampikan hasil yang sudah di dapatkan. Peserta didik: presentasi bersama kelompoknya untuk menyampikan hasil yang sudah didapat untuk berbagi pengalaman dalam pembelajaran.

4. Aritmatika Sosial

Aritmatika sosial adalah bagian dari matematika yang mempunyai banyak subbab di dalamnya. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan materi aritmatika sosial dengan memfokuskan pada konsep jual beli yang mempelajari kegiatan ekonomi dan transaksi sehari-hari. Fokus utama dalam penelitian ini adalah konsep jual-beli yang meliputi hitungan modal, harga jual, untung, rugi, potongan harga (diskon), berat barang (bruto, tara, neto), serta pajak (Pangestika, 2022).

5. Alat Peraga

Alat peraga nyata seperti uang asli, barang jualan, dan nota belanja berfungsi untuk menunjukkan bahwa matematika itu ada di dunia nyata. Penggunaan alat peraga saat menjelaskan pelajaran sangat membantu peserta didik agar lebih paham konsep (Habibah Rahmah Siregar et al., 2024).

- a. Jenis alat peraga: Uang asli/tiruan, makanan ringan (jajan), dan buku catatan nota yang akan tercatat pada LKPD peserta didik.
- b. Fungsi: Menunjukkan secara langsung apa itu berat barang, potongan harga, dan hitungan modal agar peserta didik punya pengalaman belajar yang asli.).

B. Kajian Penelitian Yang Relevan

Beberapa penelitian yang relevan dengan pengembangan ini antara lain:

Tabel 2. 2 Kajian Penelitian Yang Relevan

N o.	Nama Peneliti	Topik Penelitian	Hasil Penelitian	Persamaan	Perbedaan
1	(Kusuma Hariningsih, 2024)	Penerapan Model <i>Role Playing</i> (<i>sosiodrama</i>) pada aritmatika sosial.	meningkatkan hasil belajar kognitif dan afektif peserta didik pada pokok bahasan aritmatika sosial. Selain itu, dramatisasi peran transaksi ekonomi di	Menggunakan model Kooperatif tipe <i>role playing</i> , Fokus pada materi aritmatika sosial SMP.	Menggunakan jenis Penelitian Tindakan Kelas (PTK), Tidak merancang atau mengembangkan produk bahan ajar baru.

			dalam kelas mampu mereduksi kecemasan matematis (<i>math anxiety</i>) peserta didik secara signifikan (diperoleh nilai signifikansi $p < 0,05$) ketika berhadapan dengan soal-soal perhitungan transaksi finansial harian.		
2	(Kaffa & Miaz, 2022)	Pengembangan LKPD berbasis Model Pembelajaran Kooperatif Tipe <i>Role Playing</i> pada pembelajaran tematik.	LKPD berbasis Model Pembelajaran Kooperatif Tipe <i>Role Playing</i> memenuhi kriteria sangat valid dengan persentase kelayakan ahli sebesar 89%. Hasil angket respon pengguna menyatakan bahwa media ini berkategori sangat	Menghasilkan produk LKPD terstruktur berbasis <i>role playing</i>. Menggunakan jenis penelitian pengembangan (R&D).	Ditujukan untuk siswa jenjang Sekolah Dasar (SD), Berorientasi pada pembelajaran tematik terpadu dengan LKPD cetak biasa.

			praktis dengan skor kepraktisan mencapai 92%. Lebih lanjut, produk ini terbukti efektif dalam mendongkrak partisipasi aktif belajar peserta didik sebesar +30% selama proses simulasi sosial berlangsung di kelas.		
3	(Pangestika, 2022)	Studi eksperimen komparatif efektivitas model <i>role playing</i>	Hasil analisis data pengujian hipotesis membuktikan terdapat perbedaan kemampuan komunikasi matematis yang signifikan antara kelas eksperimen (<i>role playing</i>) dengan kelas kontrol (pembelajaran langsung).	Mengkaji efektivitas model <i>role playing</i>, Fokus pada materi aritmatika sosial jenjang SMP.	Menggunakan jenis penelitian eksperimen murni komparatif, Tidak memproduksi atau memvalidasi media pembelajaran baru.

			Model pembelajaran <i>role playing</i> terbukti 22% lebih efektif dalam mendorong kemampuan komunikasi kognitif verbal dan interaksi sosial peserta didik saat memecahkan persoalan transaksi niaga.		
4	(Masruroh et al., 2025)	Pengaruh media pembelajaran RPG (<i>digital</i>) terhadap hasil belajar.	Pemanfaatan media pembelajaran interaktif berbasis Model <i>Role Playing Game</i> (RPG) digital memberikan pengaruh positif yang signifikan terhadap hasil belajar matematika. Terjadi lonjakan ketuntasan hasil belajar kognitif matematika peserta	Memanfaatkan esensi bermain peran untuk performa kognitif matematika, Sasaran subjek adalah peserta didik sekolah menengah (SMP).	Produk berupa software game digital penuh (<i>virtual play</i>), Diterapkan pada siswa kelas VIII untuk matematika umum.

			didik secara drastis dari nilai rata-rata <i>pre-test</i> sebesar 65 menjadi 86 pada <i>post-test</i> , dengan perolehan skor peningkatan indeks ($N\text{-Gain}$) = 0,60 (kategori sedang).		
5	(Hasanah et al., 2025)	Penerapan <i>role playing</i> untuk pemecahan masalah matematika	Penerapan model pembelajaran Kooperatif tipe <i>role playing</i> terbukti efektif dalam menstimulus kemampuan berpikir kritis tingkat tinggi peserta didik. Temuan empiris mengonfirmasi adanya peningkatan kemampuan pemecahan masalah matematika peserta didik	Menerapkan sintaks bermain peran Kooperatif untuk kemampuan matematika.	Menggunakan metode PTK kuantitatif eksperimen, Fokus pada variabel kemampuan pemecahan masalah matematika secara umum.

			sebesar +25% dibanding kelas kontrol yang diajarkan menggunakan metode ceramah tradisional (diperoleh nilai signifikansi $p < 0,05$).		
6	(Sari et al., 2023)	Pengembangan <i>e-worksheet</i> aritmatika sosial berbasis RME.	Pengembangan <i>e-worksheet</i> aritmatika sosial berbasis RME.	Fokus pada materi aritmatika sosial jenjang SMP, Menggunakan jenis penelitian R&D	Tidak melibatkan aktivitas motorik interaktif melalui permainan peran fisik. Mengembangkan LKPD (pencatatan manual dan kuis digital).

Berdasarkan tabel 2.2 perbandingan dari enam kajian penelitian terdahulu di atas, peneliti menemukan adanya celah (*gap*) penting dalam pengajaran matematika, khususnya materi aritmatika sosial. Secara umum, terdapat dua kecenderungan arah penelitian sebelumnya: kelompok pertama berfokus pada pengembangan media digital murni yang cenderung membatasi interaksi sosial tatap muka antarsiswa, sedangkan kelompok kedua menerapkan metode sosiodrama/praktik langsung tanpa adanya dukungan

media administratif yang praktis sehinggajalannya pembelajaran rentan tidak terkendali.

Disinilah letak kebaruan (*novelty*) dan orisinalitas penelitian yang peneliti lakukan. Peneliti menggabungkan keunggulan panduan belajar terstruktur dengan simulasi sosial fisik secara seimbang. Pendekatan ini diwujudkan melalui LKPD berbasis Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Role Playing* yang bertindak sebagai peta navigasi belajar dan lembar pembukuan matematis yang rapi, yang disinergikan secara langsung dengan simulasi fisik pasar mini menggunakan alat peraga konkret (uang mainan dan kemasan produk nyata). Melalui kombinasi ini, peserta didik tidak hanya mengalami interaksi ekonomi yang kontekstual, tetapi juga tetap terbimbing untuk melakukan kalkulasi matematis secara disiplin, akurat, dan bermakna.

C. Kerangka Berpikir

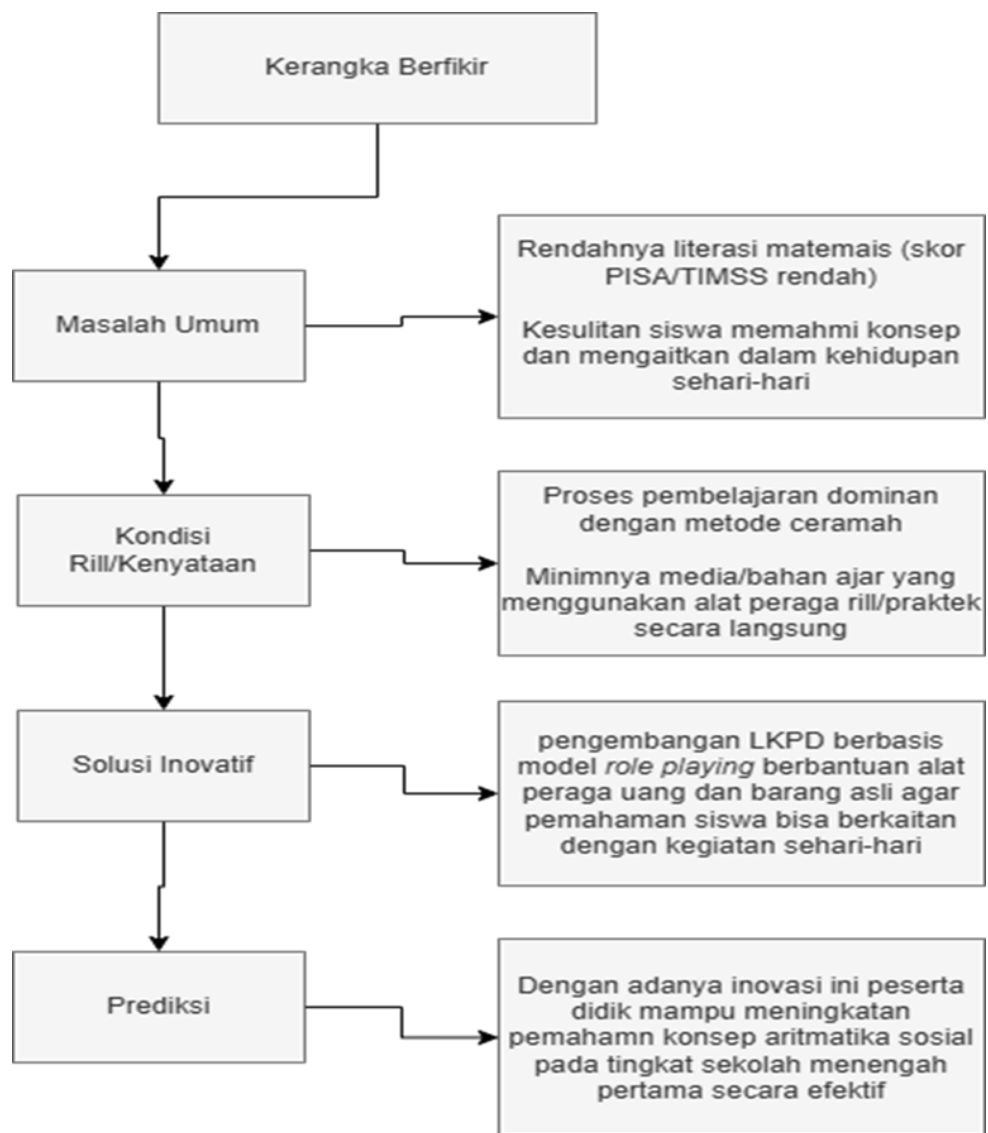
Pembelajaran matematika pada Kurikulum Merdeka idealnya diselenggarakan secara kontekstual, bermakna, dan berpusat pada peserta didik (*student-centered*). Khusus pada materi aritmatika sosial, pembelajaran diharapkan mampu membangun pemahaman konsep dan memperkuat dalam kehidupan sehari-hari peserta didik sekolah menengah pertama. Melalui pendekatan berbasis pengalaman (*experiential learning*), peserta didik seharusnya tidak sekadar menghafal rumus, melainkan mampu mengonstruksi pengetahuan matematika mereka sendiri secara aktif dengan menghubungkan konsep-konsep abstrak seperti harga jual, harga beli, untung, rugi, diskon, dan pajak dengan realitas transaksi ekonomi di dunia nyata.

Namun, kondisi riil di lapangan menunjukkan adanya kesenjangan (*gap*) yang cukup signifikan dari kondisi ideal. Di tingkat sekolah, khususnya pada Sekolah Menengah Pertama, hasil belajar peserta didik pada materi aritmatika sosial masih memprihatinkan dengan rata-rata pemahaman konsep yang berada jauh di bawah kriteria ketuntasan minimal. Masalah utama bersumber pada proses pembelajaran yang masih didominasi oleh metode ceramah yang berpusat pada pendidik (*teacher-centered*) dan verbalisme hafalan rumus kering tanpa visualisasi konkret.

Sebagai solusi inovatif untuk menjembatani kesenjangan tersebut, peneliti mengembangkan bahan ajar berupa Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) berbasis model pembelajaran Kooperatif tipe *role playing* dengan berbantuan alat peraga kongkret berupa uang fisik dan barang nyata jajan (*snack*). Melalui sintaks bermain peran yang terstruktur mulai dari pemanasan kelompok hingga penarikan kesimpulan peserta didik dikondisikan untuk mengalami langsung transaksi ekonomi melalui peran sebagai penjual, pembeli, dan akuntan cilik di kelas. Integrasi ini dirancang untuk menyeimbangkan interaksi sosial yang nyata dengan pencatatan matematis yang sistematis pada lembar kerja interaktif.

Dengan diterapkannya inovasi ini, peserta didik diharapkan mampu meningkatkan pemahaman konsep aritmatika sosial secara lebih efektif. Pembelajaran menjadi lebih bermakna, aktif dan kontekstual sehingga hasil belajar peserta didik pada tingkatan sekolah menengah pertama dapat meningkat. Pada akhirnya, implementasi solusi ini tidak hanya akan

memperbaiki hasil belajar kognitif peserta didik, tetapi juga menumbuhkan motivasi, keterampilan komunikasi, dan literasi keuangan praktis yang bermanfaat bagi kehidupan mereka di masa depan. Kerangka berpikir dari penelitian ini akan tercantum dalam Gambar 2.1 di bawah ini:



Gambar 2. 1 Kerangka Berfikir

D. Hipotesis Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah dan tujuan dari penelitian, maka hipotesis pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. LKPD berbasis Model Pembelajaran *Kooperatif Tipe Role Playing* dinilai layak dan valid untuk digunakan dalam pembelajaran matematika berdasarkan tinjauan ahli materi dan ahli media valid.
2. LKPD berbasis Model Pembelajaran *Kooperatif Tipe Role Playing* dinilai layak dan valid untuk digunakan dalam pembelajaran matematika berdasarkan tinjauan ahli materi dan ahli media praktis.
3. Penggunaan LKPD berbasis Model Pembelajaran *Kooperatif Tipe Role Playing* secara signifikan mampu meningkatkan pemahaman konsep aritmatika sosial peserta didik dibandingkan dengan sebelum penggunaan media tersebut efektif.