



Analisis Pembelajaran Mendalam melalui Simulasi Jual Beli Jajanan Pasar di Kelas I Sekolah Dasar

Anis Ahyunil Mardiyah^{1✉}, Aulia Rahmawati², Mudzanatun³, Intan Octavira Pitarti⁴

PPG Universitas PGRI Semarang, Indonesia^{1,2,3,4}

E-mail: anisahyunil23@gmail.com¹, auliarahmaaa451@gmail.com², mudzanatun@upgris.ac.id³, pitarti86@gmail.com⁴

Abstrak

Penelitian ini bertujuan menganalisis implementasi pembelajaran mendalam (deep learning) melalui simulasi transaksi jual beli berbasis jajan pasar pada materi nilai uang di kelas I SDN Bugangan 03 Semarang. Penelitian menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif dengan melibatkan satu guru kelas dan 28 peserta didik sebagai informan penelitian. Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi, kemudian dianalisis menggunakan teknik reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Keabsahan data dilakukan melalui triangulasi sumber dan triangulasi teknik. Hasil penelitian menunjukkan bahwa implementasi pembelajaran mendalam mampu meningkatkan keterlibatan aktif peserta didik, pemahaman konsep nilai uang, serta kemampuan menerapkan pengetahuan dalam konteks transaksi sederhana. Temuan penelitian memperlihatkan bahwa peserta didik mampu mengenali nominal uang, melakukan simulasi pembelian, menghitung pembayaran, dan menentukan uang kembalian dengan lebih baik. Selain itu, pembelajaran menunjukkan karakteristik mindful learning melalui keterlibatan aktif peserta didik, meaningful learning melalui keterkaitan materi dengan pengalaman sehari-hari, dan joyful learning melalui suasana belajar yang menyenangkan. Kebaruan penelitian ini terletak pada integrasi pendekatan deep learning dengan aktivitas simulasi transaksi jual beli berbasis jajan pasar pada pembelajaran nilai uang di kelas rendah sekolah dasar. Temuan ini memberikan implikasi bahwa pembelajaran kontekstual berbasis pengalaman nyata dapat menjadi alternatif strategi pembelajaran untuk meningkatkan kualitas pembelajaran pada fase awal sekolah dasar.

Kata Kunci: pembelajaran mendalam, nilai uang, jajan pasar, siswa sekolah dasar

Abstract

This study aimed to analyze the implementation of deep learning through a traditional market snack-based buying and selling transaction simulation in teaching the concept of money value to first-grade students at SDN Bugangan 03 Semarang. The study employed a descriptive qualitative approach involving one classroom teacher and 28 first-grade students as research participants. Data were collected through classroom observations, semi-structured interviews, and documentation, and were analyzed using the stages of data reduction, data display, and conclusion drawing. Data credibility was ensured through source triangulation and technique triangulation. The findings revealed that the implementation of deep learning enhanced students' active engagement, understanding of money value concepts, and ability to apply knowledge in simple transaction contexts. Students were able to recognize currency denominations, perform buying and selling simulations, calculate payments, and determine change more effectively than during conventional theoretical instruction. Furthermore, the learning activities reflected the characteristics of mindful learning through active participation, meaningful learning through connections between learning content and everyday experiences, and joyful learning through an enjoyable and interactive classroom atmosphere. The novelty of this study lies in the integration of the deep learning approach with a traditional market snack-based transaction simulation as an authentic learning experience for early-grade elementary students. The findings imply that contextual and experience-based learning can serve as an alternative instructional strategy to improve the quality of mathematics learning and foster basic financial literacy among elementary school students.

Keywords: deep learning, money value, traditional market snacks, elementary school students

Copyright (c) 2026 Anis Ahyunil Mardiyah, Aulia Rahmawati, Mudzanatun, Intan Octavira Pitarti

✉ Corresponding author :

Email : anisahyunil23@gmail.com

DOI : <https://doi.org/10.31004/basicedu.v10i3.12187>

ISSN 2580-3735 (Media Cetak)

ISSN 2580-1147 (Media Online)

PENDAHULUAN

Pembelajaran mendalam merupakan pendekatan pembelajaran yang menekankan pada pemahaman konsep secara bermakna, berkesadaran dan menggembirakan melalui pengalaman nyata yang dekat dengan kehidupan peserta didik. Menurut Maulana et al. (2025), pembelajaran mendalam menekankan keterlibatan kognitif yang bermakna melalui pemahaman konseptual. Pembelajaran mendalam membutuhkan pemikiran reflektif yang dalam, sehingga guru dapat memahami konsep dengan baik. Dengan pemahaman konseptual yang kuat, guru juga dapat mengembangkan kemampuan untuk mentransfer pengetahuan lintas konteks yang berarti dapat menggunakan pengetahuan yang guru miliki dalam situasi yang berbeda. Pada jenjang sekolah dasar, pembelajaran mendalam penting diterapkan agar peserta didik tidak hanya menghafal materi, tetapi juga mampu memahami serta mengaplikasikan konsep dalam kehidupan sehari-hari. Pembelajaran mendalam di kelas rendah membutuhkan adaptasi yang sesuai dengan perkembangan kognitif anak, mengingat mereka masih berada pada tahap berpikir konkret. Pembelajaran yang bermakna tidak lahir dari tugas yang sulit atau abstrak, melainkan dari pengalaman nyata yang dekat dengan kehidupan sehari-hari peserta didik. Hal ini juga dipengaruhi oleh adanya hubungan emosional yang hangat antara pendidik dengan peserta didik. Selain itu, kelas yang aman dan nyaman untuk mencoba serta memungkinkan kesalahan juga sangat penting dalam proses pembelajaran yang bermakna (Maulana et al., 2025).

Pada saat observasi awal kondisi nyata di kelas I dalam melaksanakan intervensi pembelajaran di kelas, guru hanya menggunakan media visual melalui gambar yang ditampilkan di dalam proyektor. Peserta didik yang belum lancar membaca kesulitan dalam memahami materi meskipun dijelaskan menggunakan media visual. Peserta didik kurang terlibat dalam proses pembelajaran di kelas sehingga materi yang diterima kurang mendalam. Saat praktik pembelajaran klinis dilaksanakan, peneliti menggunakan kegiatan jajan pasar dalam menjelaskan materi nilai uang agar proses pembelajaran lebih memudahkan peserta didik dalam memahami materi nilai uang dan melibatkan aktif peserta didik dalam pembelajaran. Penelitian terdahulu telah menunjukkan bahwa pembelajaran mendalam mampu meningkatkan kualitas pembelajaran dan meningkatkan kemampuan berpikir kritis peserta didik. Maulana et al (2025) mengemukakan pembelajaran mendalam di kelas rendah dapat dilakukan dengan cara mengintegrasikan konteks nyata dalam perencanaan tugas. Guru dapat menggunakan benda-benda yang ada di sekitar peserta didik untuk menjelaskan konsep abstrak sehingga peserta didik dapat lebih mudah memahami materi yang sulit dengan menggunakan contoh yang nyata. Guru memberikan tugas berdasarkan pengalaman peserta didik. Namun, dalam kolaborasi dianggap kurang efektif oleh guru di kelas rendah, karena peserta didik masih belum bisa mengaplikasikan kerja sama.

Dalam Pendidikan dasar, pembelajaran mendalam merupakan pendekatan pembelajaran yang membantu peserta didik memahami konsep secara mendalam, bermakna, dan dapat menerapkannya dalam kehidupan nyata. Konsep ini berdasarkan teori belajar, salah satunya teori konstruktivisme dari Jean Piaget. Jean Piaget menyatakan bahwa peserta didik belajar secara aktif melalui interaksi sosial dan pengalaman pribadi. Perkembangan kognitif terjadi karena mekanisme biologis, yaitu perkembangan sistem saraf. Menurut Jean Piaget, ada empat tahap perkembangan kognisi peserta didik, yaitu: Tingkat Sensorimotor (0-2 tahun): Anak-anak mengenali lingkungannya melalui kemampuan sensorik, seperti penglihatan, penciuman, pendengaran, dan perabaan. Tahap Pra Operasional (2-7 tahun): Kemampuan motorik dan bahasa sudah muncul, tetapi masih memiliki keterbatasan intelektual, yaitu belum bisa menalar. Tahap Operasi Konkret (7-11 tahun): Anak-anak mulai berpikir logis terhadap kejadian konkret, tetapi masih menerapkan logika pada hal-hal yang konkret, belum abstrak atau hipotesis. Tahap Operasi Formal (11 tahun ke atas): Anak-anak memiliki perkembangan penalaran abstrak dan telah mencapai kematangan intelektual (Utami, 2016). Implikasi dalam pendidikan dasar dengan guru menyediakan pengalaman belajar yang bermakna dan pembelajaran dikaitkan dengan pengalaman nyata peserta didik. Salah satu pendekatan dalam pembelajaran mendalam adalah Pembelajaran Berbasis Pengalaman (Experiential Learning/EL) atau pembelajaran pengalaman. Metode ini pertama kali diperkenalkan

oleh David A. Kolbin pada tahun 1984 dan sejak itu menjadi salah satu model pembelajaran paling berpengaruh dalam Pendidikan. Istilah *Experiential Learning* digunakan untuk membedakan antara teori belajar kognitif yang lebih fokus pada aspek pikiran daripada perasaan dan teori belajar behavior yang mengabaikan peran pengalaman pribadi dalam proses belajar. Teori ini menyatakan bahwa belajar adalah proses menciptakan pengetahuan melalui perubahan pengalaman. Pengetahuan adalah hasil dari menggabungkan pengalaman dan memahami cara mengubahnya (Sutriana, 2019).

Dalam penelitian yang dilakukan oleh Dwidana (2025) pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar pada umumnya pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar masih menggunakan cara tradisional, di mana gurulah yang paling berperan dalam proses belajar. Akibatnya, anak-anak kurang diberi kesempatan untuk mengembangkan kemampuan berpikir kritis mereka. Salah satu solusi yang bisa dicoba adalah pembelajaran mendalam. Dengan pendekatan ini, anak-anak menjadi subjek aktif dalam proses belajar. Mereka tidak hanya menerima informasi, tapi juga aktif mencari tahu dan memahami materi dengan lebih baik. Melalui pembelajaran yang berfokus pada pemahaman yang bermakna, anak-anak bisa belajar dengan lebih baik. Mereka juga didorong untuk refleksi, yaitu memikirkan apa yang sudah mereka pelajari, dan kolaborasi, yaitu bekerja sama dengan teman-temannya. Dengan cara ini, anak-anak bisa mengembangkan kemampuan berpikir mereka secara lebih baik. Pembelajaran seperti ini juga bisa membantu anak-anak menguasai keterampilan bahasa secara lebih luas. Mereka tidak hanya belajar bahasa, tapi juga belajar untuk berpikir kritis dan memecahkan masalah. Dengan demikian, pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar bisa menjadi lebih efektif dan menyenangkan. Rendahnya minat belajar Bahasa Indonesia disebabkan oleh minimnya inovasi pembelajaran dan pemanfaatan media yang menarik. Ketidakesesuaian antara gaya belajar peserta didik dan strategi pembelajaran tradisional menjadikan proses pembelajaran terasa monoton dan tidak kontekstual sehingga guru perlu menggunakan kegiatan atau media yang lebih menarik untuk menciptakan pembelajaran yang diminati peserta didik. Penelitian yang dilakukan oleh Kartika dan Ahmad (2023) strategi “bermain pasaran” adalah langkah paling efektif dalam mempelajari nilai uang. Dalam kegiatan “bermain pasaran” peserta didik merasa senang dan antusias mengikuti kegiatan ini, peserta didik berperan sebagai pembeli dan penjual yang berdiskusi tentang perhitungan jumlah belanja dan uang receh, sehingga menambah pemahaman peserta didik tentang uang dan konsepnya. Sejalan dengan itu, pembelajaran kontekstual dapat membantu peserta didik memahami konsep melalui pengalaman langsung dan situasi nyata yang dekat dengan kehidupan sehari-hari (Sanjaya, 2016).

Strategi "simulasi transaksi jual beli berbasis jajan pasar" adalah langkah paling efektif dalam mempelajari Bahasa Indonesia di kelas satu. Langkah-langkah yang guru terapkan dalam "simulasi transaksi jual beli berbasis jajan pasar" adalah: Guru memberikan materi klasik yang berkaitan dengan uang. Membagi peserta didik menjadi beberapa kelompok, ada yang pembeli dan ada yang penjual dengan barang yang berbeda. Setiap peserta didik diberikan mata uang untuk dibelanjakan. Untuk membuatnya lebih menarik, "simulasi transaksi jual beli berbasis jajan pasar" terjadi seperti di pasar nyata. Dalam kegiatan “simulasi transaksi jual beli berbasis jajan pasar” peserta didik merasa senang dan antusias mengikuti kegiatan ini, peserta didik berperan sebagai pembeli dan guru sebagai penjual. Peserta didik saling berdiskusi tentang perhitungan jumlah belanja dan uang receh, sehingga menambah pemahaman peserta didik tentang uang dan konsepnya. Selain itu, guru juga mengawasi dan membimbing peserta didik Ketika mengalami kesulitan dalam transaksi pembayaran.

Selama masa praktik pembelajaran klinis ditemukan bahwa peserta didik kelas I SDN Bugangan 03 lebih antusias ketika pembelajaran dikaitkan dengan benda nyata dan kegiatan praktik langsung. Peneliti juga menyampaikan bahwa penggunaan media nyata dapat meningkatkan perhatian dan motivasi belajar peserta didik. Selain itu, peserta didik menunjukkan kemampuan lebih baik dalam mengenal nilai uang dan melakukan transaksi sederhana ketika mengikuti kegiatan pembelajaran melalui jajan pasar. Peneliti melaksanakan intervensi pembelajaran di kelas melalui kegiatan jajan pasar pada materi nilai uang di kelas I sekolah dasar. Pembelajaran nilai uang sering kali dianggap sulit bagi peserta didik kelas rendah apabila hanya disampaikan

melalui penjelasan teoritis. Oleh karena itu, peneliti menghadirkan pembelajaran yang konkret dan kontekstual agar peserta didik lebih mudah memahami konsep tersebut. Kegiatan jajan pasar dipilih karena dekat dengan kehidupan peserta didik dan mampu memberikan pengalaman langsung mengenai penggunaan uang dalam kegiatan jual beli sederhana.

Berbagai penelitian terdahulu telah membahas implementasi pembelajaran mendalam pada berbagai mata pelajaran di sekolah dasar. Penelitian lain menunjukkan bahwa strategi bermain pasar efektif dalam meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap konsep nilai uang (Kartika & Ahmad, 2023). Namun, sebagian besar penelitian tersebut masih mengkaji pembelajaran mendalam dan pembelajaran nilai uang secara terpisah. Penelitian yang secara khusus mengintegrasikan pendekatan pembelajaran mendalam (deep learning) dengan simulasi transaksi jual beli berbasis jajan pasar pada pembelajaran nilai uang di kelas rendah sekolah dasar masih sangat terbatas. Selain itu, penelitian sebelumnya lebih banyak berfokus pada peningkatan hasil belajar, sedangkan kajian mengenai bagaimana aspek mindful learning, meaningful learning, dan joyful learning muncul selama proses pembelajaran berlangsung belum banyak dilakukan.

Kebaruan penelitian ini terletak pada pengintegrasian pendekatan pembelajaran mendalam yang saat ini menjadi arah transformasi pendidikan di Indonesia dengan aktivitas simulasi transaksi jual beli berbasis jajan pasar sebagai pengalaman belajar autentik pada materi nilai uang di kelas I sekolah dasar. Melalui kegiatan tersebut, peserta didik tidak hanya memahami konsep nilai uang secara konseptual, tetapi juga memperoleh pengalaman nyata dalam menggunakan uang, mengambil keputusan sederhana saat bertransaksi, serta mengembangkan keterampilan sosial melalui interaksi dengan teman sebaya. Dengan demikian, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi terhadap pengembangan pembelajaran kontekstual yang mendukung literasi finansial dasar peserta didik sekolah dasar.

Berdasarkan uraian di atas, penelitian ini menjadi penting dilakukan untuk menganalisis implementasi pembelajaran mendalam melalui kegiatan jajan pasar dan nilai uang di kelas I SDN Bugangan 03. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi guru dalam mengembangkan pembelajaran yang aktif, menyenangkan, dan bermakna bagi peserta didik.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif. Penelitian dilaksanakan pada bulan Mei 2026 di SD Negeri Bugangan 03 Kota Semarang. Informan penelitian terdiri atas satu guru kelas I dan 28 peserta didik kelas I yang dipilih menggunakan teknik purposive sampling. Guru dipilih karena terlibat langsung dalam proses pembelajaran, sedangkan peserta didik dipilih sebagai subjek utama implementasi pembelajaran. Teknik pengumpulan data meliputi observasi, wawancara semi terstruktur, dan dokumentasi. Observasi dilakukan selama proses pembelajaran berlangsung dengan menggunakan lembar observasi yang memuat indikator pembelajaran mendalam meliputi mindful learning, meaningful learning, dan joyful learning. Indikator mindful learning meliputi fokus perhatian, keterlibatan aktif, dan kesadaran belajar. Indikator meaningful learning meliputi kemampuan menghubungkan konsep dengan pengalaman nyata serta kemampuan menerapkan konsep nilai uang dalam transaksi sederhana. Indikator joyful learning meliputi antusiasme, kenyamanan belajar, dan partisipasi aktif peserta didik selama kegiatan pembelajaran. Wawancara dilakukan kepada guru kelas dan lima peserta didik yang dipilih secara purposif untuk memperoleh informasi mengenai pengalaman belajar, persepsi terhadap pembelajaran, serta hambatan yang dialami selama kegiatan berlangsung. Dokumentasi berupa foto kegiatan, hasil kerja peserta didik, dan catatan lapangan digunakan sebagai data pendukung. Analisis data menggunakan model Miles, Huberman, dan Saldaña (2014) yang terdiri atas reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Keabsahan data dilakukan melalui triangulasi sumber dengan membandingkan hasil observasi, wawancara guru, dan wawancara peserta didik serta triangulasi teknik melalui penggunaan observasi, wawancara, dan dokumentasi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Dalam Rahmawati et al., (2025) pembelajaran mendalam dipahami bukan sekadar sebagai upaya meningkatkan capaian akademik, melainkan sebagai strategi untuk mengembangkan potensi murid secara holistik melalui integrasi olah pikir, olah hati, olah rasa, dan olahraga, sekaligus menumbuhkan karakter pembelajar sepanjang hayat. Pendekatan ini berpusat pada murid, menempatkan mereka sebagai subjek aktif yang membangun pengetahuan melalui tahapan memahami, mengaplikasi, dan merefleksi, sehingga kemampuan berpikir kritis, kreatif, kolaboratif, dan metakognitif dapat berkembang secara optimal. Implementasi menuntut perubahan dalam praktik pedagogis, lingkungan belajar, pemanfaatan teknologi digital, dan kemitraan pembelajaran agar tercipta ekosistem pendidikan yang inklusif, kontekstual, dan berkeadilan. Peran guru sebagai aktivator, kolaborator, dan pembangun kultur (*culture builder*), serta penerapan pengalaman belajar peserta didik yang meliputi tahap memahami, mengaplikasikan, dan merefleksi memiliki landasan yang sesuai dengan nilai-nilai pedagogis dalam Islam, yang bertujuan untuk mencetak lulusan dengan profil komprehensif, mulai dari aspek keimanan dan ketakwaan hingga kemandirian dan kolaborasi (Mustaghfirin & Zaman, 2025). Pembelajaran Mendalam (*Deep Learning*) berfokus pada keterlibatan aktif siswa untuk membangun pemahaman konseptual melalui pengalaman nyata dan refleksi dapat diintegrasikan ke dalam model pembelajaran inovatif seperti *Problem-Based Learning* (Rahayu, et al., 2025).

Pelaksanaan pembelajaran mendalam melalui media jajan pasar dan nilai uang dilaksanakan pada peserta didik kelas I SDN Bugangan 03 dengan mengintegrasikan pengalaman nyata yang dekat dengan kehidupan sehari-hari peserta didik.

Keterlibatan Aktif Peserta Didik (*Mindful Learning*)

Hasil observasi menunjukkan, sebanyak 25 dari 28 peserta didik aktif terlibat dalam simulasi transaksi jual beli. Peserta didik mampu menyebutkan nominal uang, memilih barang sesuai kemampuan uang yang dimiliki, serta menghitung pembayaran dengan bimbingan guru. Kondisi tersebut menunjukkan karakteristik *mindful learning* karena peserta didik belajar dengan fokus dan keterlibatan penuh terhadap aktivitas yang dilakukan. Temuan ini sejalan dengan penelitian yang menyatakan bahwa pembelajaran mendalam (*deep learning*) mendorong keterlibatan kognitif peserta didik melalui aktivitas yang membuat peserta didik aktif mengamati, bertanya, dan terlibat secara penuh dalam proses belajar. Keterlibatan aktif tersebut menjadi indikator utama terbentuknya *mindful learning* dalam pembelajaran sekolah dasar. Adhim (2022) berpendapat pemanfaatan media terbukti efektif dalam mempermudah pemahaman siswa, menumbuhkan karakter tanggung jawab, serta menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan dibandingkan metode pembelajaran konvensional. Melalui penggunaan media sebagai alat peraga konkret yang efektif untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap konsep nilai uang yang abstrak, sekaligus menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan dan menarik bagi peserta didik (Puspitasari & Ratri). Penggunaan alat peraga mata uang pada materi nilai uang dapat meningkatkan hasil belajar siswa secara signifikan (Benu, 2020).

Temuan ini juga sejalan dengan teori konstruktivisme Piaget yang menyatakan bahwa anak usia 6–7 tahun berada pada tahap operasional konkret sehingga belajar lebih efektif melalui manipulasi objek nyata daripada penjelasan abstrak.



Gambar 1. Simulasi Jajan Pasar

Pemahaman Konsep Nilai Uang (*Meaningful Learning*)

Tabel 1. Wawancara Guru kelas I

No.	Pertanyaan	Jawaban
1.	Bagaimana pendapat Ibu mengenai penerapan pembelajaran mendalam (Deep Learning) dalam pembelajaran di kelas 1 sekolah dasar?	Menurut saya, pembelajaran mendalam sangat sesuai diterapkan di kelas 1 karena membantu peserta didik memahami materi melalui pengalaman nyata. Pembelajaran tidak hanya berfokus pada hafalan, tetapi juga mendorong peserta didik berpikir, berinteraksi, dan menghubungkan materi dengan kehidupan sehari-hari.
2.	Bagaimana respon peserta didik saat mengikuti pembelajaran menggunakan media jajanan pasar dan nilai uang yang dilaksanakan oleh mahasiswa PPL?	Peserta didik menunjukkan respon yang sangat positif. Mereka terlihat antusias, aktif bertanya, dan bersemangat mengikuti kegiatan jual beli menggunakan jajanan pasar.
3.	Menurut Ibu apakah penggunaan media konkret seperti jajan pasar dapat membantu peserta didik memahami materi nilai uang?	Ya, media konkret sangat membantu karena peserta didik dapat melihat, memegang, dan menggunakan objek secara langsung.
4.	Bagaimana Tingkat keaktifan peserta didik selama pembelajaran berlangsung?	Tingkat keaktifan peserta didik tergolong tinggi. Sebagian besar peserta didik terlibat dalam diskusi, menjawab pertanyaan, serta aktif saat praktik jual beli berlangsung.
5.	Apa saja kelebihan pembelajaran yang dilaksanakan mahasiswa melalui kegiatan jual beli menggunakan jajanan pasar?	Peserta didik dapat belajar nilai uang sekaligus melatih kemampuan berkomunikasi, berhitung, dan bekerja sama dengan teman.
6.	Apa saja kendala atau hambatan yang terlihat selama proses pembelajaran berlangsung?	Beberapa peserta didik masih memerlukan pendampingan dalam menghitung nilai uang dan memahami aturan permainan jual beli.
7.	Bagaimana kemampuan peserta didik dalam memahami konsep nilai uang setelah mengikuti pembelajaran tersebut?	Peserta didik mampu mengenali nominal uang serta menggunakannya dalam simulasi transaksi sederhana.
8.	Bagaimana interaksi dan kerja sama peserta didik saat kegiatan kelompok atau praktik jual beli berlangsung?	Interaksi dan kerja sama peserta didik berjalan dengan baik. Mereka saling membantu, berdiskusi, serta berperan aktif sebagai penjual maupun pembeli selama kegiatan berlangsung.
9.	Menurut Ibu apakah pembelajaran yang dilaksanakan mahasiswa sudah mencerminkan konsep mindful learning, meaningful learning dan joyful learning?	Ya, pembelajaran sudah mencerminkan ketiga konsep tersebut. Aspek <i>mindful</i> terlihat ketika peserta didik fokus dan terlibat aktif dalam kegiatan. Aspek <i>meaningful</i> tampak dari keterkaitan materi dengan pengalaman nyata jual beli yang dekat dengan kehidupan mereka. Aspek <i>joyful</i> terlihat dari suasana belajar yang menyenangkan, interaktif, dan membuat peserta didik senang mengikuti pembelajaran.
10.	Apa saran atau masukan Ibu terhadap pelaksanaan pembelajaran mendalam melalui jajanan pasar dan nilai uang yang dilakukan oleh mahasiswa PPL?	mahasiswa dapat menambah variasi kegiatan dan memberikan pendampingan lebih intensif kepada peserta didik yang masih kurang aktif secara individu.

Hasil wawancara menunjukkan bahwa peserta didik lebih mudah memahami konsep nilai uang setelah mengikuti simulasi transaksi menggunakan jajan pasar. Peserta didik mampu mengenali nominal uang, menentukan jumlah pembayaran, dan menghitung uang kembalian sederhana. Hasil tersebut menunjukkan bahwa peserta didik tidak hanya mengingat informasi, tetapi juga mampu membangun pemahaman konseptual melalui pengalaman nyata. Pembelajaran yang menghubungkan materi dengan situasi kehidupan sehari-hari terbukti mampu meningkatkan *meaningful learning* dan mempermudah transfer pengetahuan ke konteks yang berbeda.

Temuan ini memperkuat pendapat Kolb (1984) bahwa pengalaman konkret merupakan tahap awal pembentukan pengetahuan melalui experiential learning. Aktivitas jual beli memberikan pengalaman langsung yang memungkinkan peserta didik membangun pemahaman konseptual secara lebih bermakna. Menurut Zendrato et al. (2021) penggunaan media uang secara efektif mampu meningkatkan hasil belajar dan aktivitas siswa pada materi kesetaraan pecahan mata uang. Aktivitas belajar siswa juga mengalami peningkatan yang signifikan, khususnya pada keterampilan mengurutkan dan menjumlahkan pecahan mata uang. Penggunaan media nyata seperti uang asli sangat membantu memotivasi siswa dan mempermudah pemahaman konsep.

Transfer Pengetahuan dalam Kehidupan Nyata

Tabel 2. Wawancara Perwakilan Siswa kelas I SDN Bugangan 03

No.	Pertanyaan	Jawaban
1.	Masih ingat kan, kemarin kita belajar Bahasa Indonesia memakai media jajanan pasar dan menghitung nilai uang?	Iya, masih ingat. Kemarin kami bermain jual beli memakai jajanan pasar dan uang mainan.
2.	Menurut kamu, belajar nilai uang menggunakan media jajan pasar kemarin membuat kamu menjadi lebih paham tentang nilai uang?	Iya, saya jadi lebih paham. Saya bisa mengenal uang dan tahu cara membayar saat membeli jajanan.
3.	Setelah belajar, jika kamu diminta ibu belanja di warung atau jajan sendiri di kantin, apakah kamu sudah bisa menghitung uang kembaliannya sendiri atau belum?	Sudah bisa sedikit. Kalau masih sulit, saya akan menghitung pelan-pelan dan meminta bantuan ibu penjualnya.
4.	Apakah ada bagian materi yang menurutmu paling sulit atau membuat bingung?	Tidak ada yang sulit, mengenal nilai uang menjadi mudah karena penjelasan dari guru PPL yang menyenangkan.
5.	Ketika kelompokmu merasa kebingungan mengerjakan tugas apa yang dilakukan oleh Ibu guru?	Ibu guru datang ke kelompok kami membantu sampai mengerti.

Peserta didik menyatakan bahwa setelah mengikuti pembelajaran mereka merasa lebih percaya diri ketika membeli makanan di kantin maupun saat diminta berbelanja oleh orang tua. Temuan ini menunjukkan adanya transfer pengetahuan dari lingkungan belajar ke situasi kehidupan nyata. Kemampuan peserta didik menerapkan pengetahuan dalam kehidupan sehari-hari merupakan salah satu indikator keberhasilan pembelajaran mendalam. Menurut Raharjo (2024) penggunaan metode bermain peran (*role playing*) terbukti efektif. Siswa mengalami peningkatan aktivitas belajar, mulai dari keberanian dalam bertanya, menyampaikan pendapat, hingga antusiasme dalam mengikuti kuis materi nilai mata uang, yang didukung oleh suasana pembelajaran yang lebih menyenangkan dan tidak membosankan. Penggunaan media pembelajaran terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada materi nilai dan kesetaraan pecahan mata uang. Integrasi media pembelajaran dapat menjadi solusi inovatif bagi guru untuk menciptakan proses pembelajaran yang lebih menarik dan membantu siswa mencapai kriteria ketuntasan minimal (KKM) (Masrifatun, 2020).

Pengalaman belajar yang autentik memungkinkan peserta didik menghubungkan konsep yang dipelajari dengan aktivitas nyata sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna dan berkelanjutan. Hasil tersebut sejalan dengan konsep authentic learning yang menekankan bahwa pembelajaran akan lebih efektif ketika peserta didik memecahkan masalah yang relevan dengan kehidupan sehari-hari.

Suasana Belajar Menyenangkan (*Joyful Learning*)

Pembelajaran melalui jajan pasar menciptakan suasana belajar yang menyenangkan. Peserta didik menunjukkan antusiasme tinggi selama kegiatan berlangsung. Aktivitas bermain peran sebagai penjual dan pembeli membuat pembelajaran menjadi lebih menarik dibandingkan pembelajaran konvensional. Menurut Saputra (2022) penerapan metode bermain peran (*role playing*) mampu meningkatkan hasil belajar siswa dalam memecahkan masalah perhitungan yang berkaitan dengan uang. Penggunaan metode bermain peran efektif dalam menciptakan proses pembelajaran yang lebih aktif, menyenangkan, dan membantu siswa memahami materi kesetaraan nilai uang secara lebih mendalam. Penerapan model pembelajaran *role playing* berbantuan media uang lipat efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa dalam materi nilai uang sehingga siswa

berkontribusi positif terhadap terciptanya suasana belajar yang aktif dan menarik bagi siswa (Azizah, et al., 2024). Pembelajaran yang mengintegrasikan unsur bermain, interaksi sosial, dan pengalaman langsung mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan. Kondisi tersebut berpengaruh terhadap meningkatnya motivasi belajar, keterlibatan emosional peserta didik, serta kualitas pemahaman konsep yang dipelajari. Temuan ini mendukung penelitian internasional yang menyatakan bahwa lingkungan belajar yang positif mampu meningkatkan motivasi intrinsik peserta didik dan memperkuat keterlibatan belajar.

KESIMPULAN

Implementasi pembelajaran mendalam melalui simulasi transaksi jual beli berbasis jajan pasar pada materi nilai uang di kelas I SDN Bugangan 03 terbukti mampu menciptakan pembelajaran yang mindful, meaningful, dan joyful. Pembelajaran membantu peserta didik memahami konsep nilai uang secara lebih konkret, meningkatkan keterlibatan aktif selama proses belajar, serta memfasilitasi transfer pengetahuan ke situasi kehidupan sehari-hari. Kebaruan penelitian ini terletak pada integrasi pendekatan deep learning dengan aktivitas jajan pasar sebagai pengalaman belajar autentik bagi peserta didik kelas rendah sekolah dasar. Temuan penelitian memberikan implikasi bahwa pembelajaran kontekstual berbasis pengalaman nyata dapat digunakan sebagai alternatif strategi pembelajaran untuk meningkatkan kualitas pembelajaran matematika di sekolah dasar. Penelitian selanjutnya disarankan menggunakan pendekatan campuran (mixed methods) dan melibatkan jumlah peserta yang lebih luas untuk menguji efektivitas pembelajaran secara lebih komprehensif.

DAFTAR PUSTAKA

- Adhim, A. F. (2022). *Pengembangan Media Komik Berbasis Pendidikan Karakter Materi Mengenal Nilai Kelompok Pecahan Uang pada Siswa Kelas II SDN Mandaranrejo I Kota Pasuruan*.
- Al-Zahra, S. (2026). An Analysis of Higher Order Thinking Skills (HOTS) in the Implementation of Deep Learning Based Instruction through Joyful, Mindful, and Meaningful Learning. *Tofedu: The Future of Education Journal*, 5(1).
- Azizah, L. N., Rahmawati, P., Purnanto, A. W., Widiania, W., & Ulfa. (2024). Meningkatkan Pemahaman Konsep Matematika Siswa Sekolah Dasar melalui Pembelajaran Role Playing Berbantuan Uang Lipat (Uang Nilai Tempat). *Mitra PGMI: Jurnal Kependidikan MI*, 10(1), 1–11.
- Azzahra, Y., & Jaya, C. A. (2025). Pendekatan Deep Learning: Transformasi Mindful, Meaningful, dan Joyful dalam Pembelajaran Holistik. *EduInovasi: Journal of Basic Educational Studies*, 5(3), 769–776.
- Benu, G. (2021). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Tentang Operasi Hitung Bilangan melalui Alat Peraga Mata Uang. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Trisala*, 1(19).
- Bermain, M., Pada, P., Kelas, A., Diwek, S. D. N., Fki, S., & Negeri, U. (2024). *1, 2 1. 10*, 1324–1333.
- Bransford, J. D., Brown, A. L., & Cocking, R. R. (2000). How people learn: Brain, mind, experience, and school. *National Academy Press*.
- Dewey, J. (1938). Experience and education. *Macmillan*.
- Dwidana, R. Z. (n.d.). Implementasi Prinsip Pembelajaran Mendalam (Deep Learning) dalam Pengajaran Bahasa Indonesia di. 6(2), 1286–1295.
- Herrington, J., Reeves, T. C., & Oliver, R. (2014). Authentic Learning Environments. *Routledge*.
- Kartika, R. L. G. P., & Ahmad. (2023). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas II pada Materi Kesetaraan Nilai Uang Melalui Strategi “ Bermain Pasaran .” 2(1), 119–132.
- Khotimah, D. K., & Abdan, M. R. (2025). Analisis Pendekatan Deep Learning untuk Meningkatkan Efektivitas Pembelajaran PAI di SMKN Pringkuku. 5, 866–879.
- Kolb, D. A. (1984). *Experiential Learning: Experience as The Source of Learning and Development*.

- 1212 *Analisis Pembelajaran Mendalam melalui Simulasi Jual Beli Jajanan Pasar di Kelas I Sekolah Dasar – Anis Ahyunil Mardiyah, Aulia Rahmawati, Mudzanatun, Intan Octavira Pitarti*
DOI: <https://doi.org/10.31004/basicedu.v10i3.12187>
- Komara, R., Widyamahati, T., Sahara, & Novita, L. (2026). Pembelajaran Mendalam (Deep Learning) dalam Pendidikan Dasar: A Systematic Literature Review terhadap Pemahaman Konseptual, HOTS, dan Kualitas Pembelajara. *JlIP (Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan)*, 9(3), 3066–3071.
- Masrifatun, M. A. (2020). Peningkatan Hasil Belajar Matematika tentang Nilai dan Kesetaraan Pecahan Mata Uang Melalui Media Video Pembelajaran Pada Siswa Sekolah Dasar. *Workshop Nasional Penguatan Kompetensi Guru Sekolah Dasar*, 3(3), 118–124.
- Maulana, M. R., Suriansyah, A., Mulya, A., & Harsono, B. (2025). Implementasi Pendekatan Pembelajaran Mendalam (Deep Learning) pada Siswa Kelas Rendah Sekolah Dasar. 02(03), 473–486.
- Miles, M. B., Huberman, A. M., & Saldaña, J. (2014). *Qualitative data analysis: A methods sourcebook* (3rd ed.). SAGE Publications.
- Mujtahid, Assidiqi, A. H., & Sadiyah, D. (2026). Implementasi Pembelajaran Mendalam (Deep Learning) di Sekolah Dasar Sebagai Penguatan. 02.
- Mutawadia, Jawil, & Alfari, S. (2023). Penerapan Metode Pembelajaran Mendalam sebagai Upaya Pembentukan Karakter Siswa. *Journal of Instructional and Development Researches*, 3(6), 279–284.
- OECD. (2020). *PISA 2020 Financial Literacy Framework*. OECD Publishing.
- Piaget, J. (1972). *The psychology of the child*. Basic Books.
- Puspitasari, N. K., & Ratri, A. K. (2019). Pengembangan Media Papan Kapulog (Kesetaraan Nilai Pecahan Uang Logam) pada Mata Pelajaran Matematika Kelas III di SDN 1 Kepuh Kecamatan Boyolangu Kabupaten Tulungagung. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Anak Sekolah Dasar*, 4(2), 1–9.
- Rahayu, C., Setiani, W. R., Yulindra, D., & Azzahra, L. (2025). Pendidikan Matematika Realistik Indonesia dalam Pembelajaran Mendalam (Deep Learning): Tinjauan Literatur. *Jurnal Pendidikan Matematika Universitas Lampung*, 13(1), 9–25.
- Rinalolon, S. D. I., Katolik, U., & Mandira, W. (2021). Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Materi Kesetaraan Pecahan Mata Uang Dengan Menggunakan Media Uang Improving The Activity And Learning Outcomes Currency Fraction Equivalency Materials By Using The Media Of Money *Asimtot : Jurnal Kependidikan Matematika Volume 3 Nomor 2 , Juni – November 2021 , Halaman 137 – 150 Tersedia Daring pada <https://Journal.Unwira.Ac.Id/Index.Php/Asimtot> .*
- Yuliarmawati Zendrato , Oktofianus Nggadas , Kristoforus Djawa Djong , Wilfridus Beda Nuba Dosinaeng *Asimtot : Jurnal Kependidikan Matematika Volume 3 Nomor 2 , Juni – November 2021 , halaman 137 – 150 Tersedia Daring pada <https://journal.unwira.ac.id/index.php/Asimtot>*
- Sanjaya, W. (2016). *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Kencana.
- Saputra, K. A. (2022). Peningkatan Hasil Belajar Siswa dalam Memecahkan Perhitungan Uang dengan Metode Bermain Peran. *Edubase : Journal of Basic Education*, 3(2), 158–169.
- Siregar, T., Fauzan, A., Yerizon, Y., & Syafriandi. (2025). Designing Mathematics Teaching through Deep Learning Pedagogy: toward Meaningful, Mindful, and Joyful Learning. *Journal of Deep Learning*, 1(2), 188–202.
- Sugiyono. (2022). *Metode Penelitian Kualitatif*. Alfabeta.
- Sutapa, M., Utari, R., Rahmawati, T., & Pertiwi, M. C. (2026). Linking Experiential Learning, Deep Learning Readiness, and School Well-Being in Indonesia: A Structural Equation Modeling Approach. *Jurnal Akuntabilitas Manajemen Pendidikan*, 13(2).
- Sutriana, E. (n.d.). *Pendahuluan*. 1–11.
- Utami, I. G. A. L. P. (2016). *Teori Konstruktivisme dan Teori Sosiokultural: Aplikasi dalam Pengajaran bahasa Inggris*. 11(01), 4–11.