Ulul Albab
Majalah Universitas Muhammadiyah Mataram
e-ISSN 2621-7716 | p-ISSN 1410-2110
Vol. 30 No. 2 April 2026, hal. 107-118

Peran Media Pembelajaran Pasar Peluang Berbasis *Deep Learning* dalam Meningkatkan Keaktifan Belajar Matematika Siswa Kelas VI SD

Shaufani Ayu Sukma Dewi[1], Vera Mandailina [2*], Uswatun Hasanah [3*], Baiq Sulislia Lumsmayanti[4], Feni Juliani[5], Shofiana[6]
[1,2,4,5,6]Pendidikan Profesi Guru, Universitas Muhammadiyah Mataram, Indonesia
[3]Sekolah Dasar Negeri 26 Mataram, Indonesia
[1]shaufaniayusd@gmail.com , [2]vrmandailina@ummat.ac.id, [3]uswatunhasanah463@guru.sd.belajar.id, [4]baiqsulis34@gmail.com, [5]fenijuliaaa11@gmail.com , [6]shofiana783@gmail.com

INFO ARTIKEL
Riwayat Artikel:
Diterima: 15-03-2026
Disetujui: 30-04-2026

Kata Kunci:
Media Pembelajaran;
Pasar Peluang;
Pembelajaran Mendalam;
Keaktifan Belajar

ABSTRAK

Abstrak: Penggunaan media pembelajaran dalam pembelajaran matematika telah diterapkan di sekolah, namun media yang digunakan masih bersifat sederhana sehingga kurang menarik perhatian siswa. Kondisi tersebut menyebabkan sebagian siswa mudah merasa bosan dan keaktifan belajar siswa belum optimal, khususnya pada materi peluang. Penelitian ini bertujuan mendeskripsikan penerapan media pembelajaran *"Pasar Peluang"* berbasis pendekatan Deep Learning dalam meningkatkan keaktifan belajar matematika siswa kelas VI SDN 26 Mataram. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis deskriptif kualitatif. Subjek penelitian terdiri atas 35 siswa kelas VI SDN 26 Mataram. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi dengan instrumen berupa lembar observasi keaktifan belajar siswa. Teknik analisis data menggunakan reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Hasil penelitian menunjukkan rata-rata keaktifan belajar siswa mencapai 86% dengan kategori tinggi. Implementasi media "Pasar Peluang" berbasis pendekatan Deep Learning mampu menciptakan pembelajaran matematika yang aktif, interaktif, menyenangkan, dan kondusif.

Keywords:
Learning Media;
Market Opportunities;
Deep Learning;
Activeness of learning

Abstract: *The use of learning media in mathematics learning has been applied in schools, but the media used is still simple so that it does not attract students' attention. This condition causes some students to easily feel bored and students' learning activity is not optimal, especially in opportunity materials. This study aims to describe the application of "Pasar Peluang" learning media based on the Deep Learning approach in increasing the active learning of mathematics of grade VI students of SDN 26 Mataram. This research uses a qualitative approach with a qualitative descriptive type. The research subjects consisted of 35 grade VI students of SDN 26 Mataram. Data collection techniques are carried out through observation, interviews, and documentation with instruments in the form of observation sheets of student learning activity. Data analysis techniques use data reduction, data presentation, and conclusion drawn. The results of the study showed that the average student learning activity reached 86% with a high category. The implementation of the "Opportunity Market" media based on the Deep Learning approach is able to create active, interactive, fun, and conducive mathematics learning.*

This is an open access article under the CC–BY-SA license

A. LATAR BELAKANG

Pendidikan berperan penting dalam membentuk individu yang berkualitas dan berdaya saing, pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar yang memungkinkan murid mengembangkan potensinya secara aktif (Rahman et al. 2022). Pada proses pembelajaran, keaktifan siswa menjadi salah satu faktor penting yang mendukung tercapainya tujuan pendidikan. Siswa yang aktif dalam pembelajaran cenderung lebih mudah memahami materi, berani bertanya dan mengemukakan pendapat, serta mampu menghubungkan materi dengan kehidupan nyata (Fuadah et al., 2025). Keaktifan belajar siswa merupakan bentuk keterlibatan dan partisipasi siswa selama proses pembelajaran, seperti bertanya, berdiskusi, mengerjakan tugas, dan menyampaikan pendapat (Rejeki & Wantoro, 2024). Indikator keaktifan belajar siswa yaitu 1) Keterlibatan dalam proses pembelajaran, 2) Mendengarkan dan merespon pertanyaan guru, 3) Mampu memecahkan masalah, 4) Aktif bertanya dan menjawab pertanyaan, 5) Adanya lingkungan belajar yang kondusif. Keterlibatan dan partisipasi siswa sangat penting dalam pembelajaran, karena pembelajaran dikatakan berhasil apabila siswa terlibat aktif selama proses pembelajaran (Lathif et al., 2023).

Siswa sekolah dasar berada pada tahap perkembangan kognitif operasional konkret yang memerlukan pengalaman langsung dan nyata dalam proses belajar (Safitri et al., 2022). Pada tahap ini, siswa sekolah dasar umumnya mengalami kesulitan memahami konsep-konsep matematika yang bersifat abstrak, termasuk materi peluang (Mahardiyanti, 2024). Materi peluang merupakan salah satu materi pada mata pelajaran matematika kelas VI SD yang menuntut pemahaman konsep secara konkret dan kontekstual. Apabila materi ini disajikan secara abstrak tanpa media pembelajaran, siswa cenderung kesulitan memahami konsep dan menurun keaktifan belajarnya (Oktaviani et al., 2025). Keaktifan belajar siswa pada pembelajaran matematika materi peluang masih tergolong rendah, yang terlihat dari kurangnya keterlibatan siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Pembelajaran yang dilakukan cenderung menggunakan media yang sederhana dan kurang bervariasi sehingga belum mampu menciptakan suasana belajar yang menarik dan interaktif bagi siswa. Kondisi tersebut menyebabkan siswa mudah merasa bosan, kurang antusias dalam mengikuti pembelajaran, serta belum aktif dalam bertanya, berdiskusi, maupun menyelesaikan permasalahan yang diberikan (Sari et al. 2022). Oleh karena itu, diperlukan inovasi media pembelajaran yang lebih bervariatif, interaktif, dan berbasis pengalaman langsung agar siswa lebih tertarik, terlibat aktif, dan mampu memahami materi peluang secara lebih mendalam.

Untuk meningkatkan keaktifan belajar siswa, penggunaan media pembelajaran konkret yang menarik dan bervariatif menjadi salah satu strategi yang paling efektif (Angelia et al., 2023). Media konkret merupakan media pembelajaran yang dapat dilihat, diraba, dan digunakan langsung oleh siswa sehingga proses pembelajaran menjadi lebih nyata, menyenangkan, dan mudah dipahami (Rahmadilla & Kholidya, 2025). Penggunaan media konkret dalam pembelajaran matematika terbukti mampu menghubungkan pemikiran abstrak siswa menuju pemahaman yang lebih konkret, serta mendorong partisipasi aktif dan kolaborasi antarsiswa di dalam kelas (Murni et al., 2022). Khususnya pada media berbasis permainan, elemen interaktif dan visual yang terdapat di dalamnya terbukti mendorong keterlibatan aktif siswa dalam memahami materi, dan media berbasis game edukasi dinilai sangat efektif dalam meningkatkan hasil belajar matematika dibandingkan dengan metode pembelajaran konvensional (Juhaeni et al., 2023).

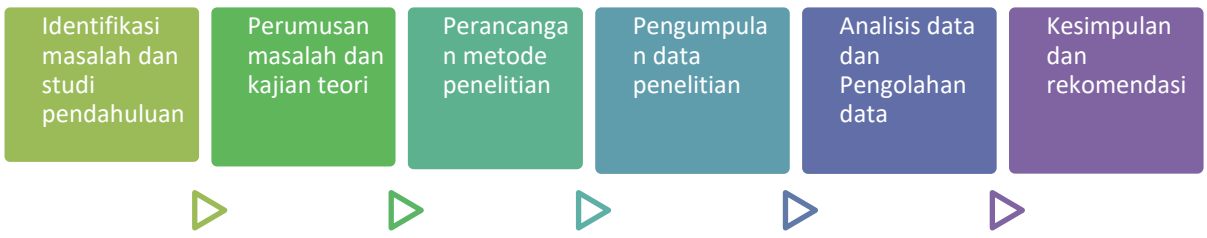
Penelitian terdahulu menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis permainan mampu meningkatkan motivasi dan keaktifan belajar siswa secara signifikan. Penelitian yang dilakukan oleh Nasution & Sari (2026) terhadap 30 siswa kelas III sekolah dasar menunjukkan bahwa penerapan media konkret pada pembelajaran matematika dapat meningkatkan keaktifan belajar siswa dari pra-siklus sebesar 45,83%, meningkat menjadi 66,67% pada siklus I, dan mencapai 87,50% pada siklus II setelah penerapan media konkret. Rahmadilla & Kholidya (2025) pada 28 siswa sekolah dasar menunjukkan bahwa penggunaan media benda konkret berdampak positif terhadap pemahaman konsep pengurangan, siswa menjadi lebih aktif, antusias, dan percaya diri dalam mengikuti pembelajaran. Fitriani et al. (2025) terhadap 32 siswa kelas III SDN Sunyaragi 1 dengan menerapkan media konkret berbasis game edukasi Papeda (Papan Pengetahuan Bangun Datar) menunjukkan peningkatan rata-rata hasil belajar dari 56,56 (ketuntasan 40,63%) pada pra-siklus, menjadi 66,56 (ketuntasan 59,38%) pada siklus I, dan meningkat signifikan menjadi 86,63 dengan ketuntasan 100% pada siklus II setelah penerapan media konkret.

Penelitian Musa (2025) dan Aryanti et al. (2025) menunjukkan bahwa implementasi pendekatan deep learning mampu meningkatkan keaktifan belajar siswa yang sebelumnya hanya berkisar 40% meningkat menjadi sekitar 80% setelah penerapan pendekatan deep learning. Ar-Rasyid et al. (2025) dengan mengimplementasikan metode deep learning dalam meningkatkan keterlibatan siswa SD menunjukkan bahwa, deep learning dapat meningkatkan keterlibatan siswa melalui pengenalan gaya belajar individu dan penyesuaian strategi pengajaran. Wujut et al. (2026) tentang pengaruh penerapan deep learning berbasis Kurikulum Merdeka terhadap keaktifan dan hasil belajar siswa pada materi Bioteknologi di kelas IX, menunjukkan adanya peningkatan keaktifan siswa dari rata- rata 63,97 (62,5%) pada siklus I menjadi 68,38 (70,22%) pada siklus II, serta peningkatan hasil belajar dari rata-rata 14,88 menjadi 16,82 setelah penerapan deep learning.

Berbagai penelitian terdahulu menunjukkan bahwa penggunaan media konkret maupun pendekatan deep learning secara terpisah mampu meningkatkan keaktifan dan pemahaman belajar siswa dalam pembelajaran matematika. Namun, penelitian yang mengintegrasikan media pembelajaran berbasis permainan konkret dengan pendekatan deep learning pada materi peluang di sekolah dasar masih sangat terbatas, terutama dalam bentuk pembelajaran interaktif yang mampu menghadirkan pengalaman belajar kontekstual dan bermakna bagi siswa. Sehingga penelitian ini bertujuan untuk menganalisis peran media pembelajaran "*Pasar Peluang*" berbasis *deep learning* dalam meningkatkan keaktifan belajar matematika siswa kelas VI sekolah dasar pada materi peluang.

B. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis penelitian deskriptif kualitatif yang bertujuan untuk mendeskripsikan penerapan media pembelajaran "*Pasar Peluang*" berbasis *Deep Learning* dalam meningkatkan keaktifan belajar matematika siswa kelas VI pada materi peluang. Penelitian dilaksanakan di SDN 26 Mataram dengan subjek penelitian seluruh siswa kelas VI yang berjumlah 35 siswa serta 1 guru kelas sebagai narasumber pendukung. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi. Observasi digunakan untuk mengamati keaktifan belajar siswa selama proses pembelajaran berlangsung dengan menggunakan lembar observasi yang memuat lima indikator, yaitu keterlibatan siswa dalam pembelajaran, kemampuan mendengarkan dan merespons pertanyaan guru, kemampuan pemecahan masalah, keaktifan bertanya dan menjawab pertanyaan, serta terciptanya suasana belajar yang kondusif. Wawancara dilakukan kepada guru kelas dan siswa untuk memperoleh informasi mendalam terkait penerapan media pembelajaran dan respons siswa selama pembelajaran matematika berlangsung, sedangkan dokumentasi digunakan untuk melengkapi data penelitian berupa foto kegiatan pembelajaran, perangkat pembelajaran, dan dokumen pendukung lainnya. Adapun prosedur penelitian pada gambar 1 berikut:



Gambar 1. Prosedur Penelitian

Gambar 1 menunjukkan tahapan prosedur penelitian yang dilakukan secara sistematis mulai dari awal hingga akhir penelitian. Tahapan pertama yaitu identifikasi masalah dan studi pendahuluan yang bertujuan untuk menemukan permasalahan pembelajaran serta mengumpulkan informasi awal terkait kondisi siswa. Tahap kedua adalah perumusan masalah dan kajian teori, yaitu menyusun rumusan masalah penelitian serta mempelajari teori-teori yang relevan sebagai dasar penelitian. Selanjutnya, pada tahap perancangan metode penelitian, peneliti menentukan metode, subjek, instrumen, dan langkah-langkah penelitian yang akan digunakan. Tahap berikutnya yaitu pengumpulan data penelitian yang dilakukan melalui observasi selama proses pembelajaran berlangsung. Setelah data terkumpul, dilakukan analisis data dan pengolahan data untuk mengetahui hasil penerapan media pembelajaran yang digunakan. Tahap terakhir adalah penarikan kesimpulan dan pemberian rekomendasi berdasarkan hasil penelitian yang telah diperoleh.

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilaksanakan pada siswa kelas VI dengan jumlah 35 siswa pada mata pelajaran matematika materi peluang. Penelitian dilakukan dengan menerapkan media Pasar Peluang dengan pendekatan deep learning untuk meningkatkan keaktifan belajar siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas, menunjukkan bahwa penggunaan media Pasar Peluang dalam pembelajaran matematika memberikan dampak positif terhadap antusias dan keaktifan siswa. Menurutnya penggunaan media Pasar Peluang mampu menciptakan suasa belajar yang menyenangkan sehingga siswa lebih aktif dan bersemangat selama proses pembelajaran berlangsung. Selain itu, media ini juga mendorong siswa untuk belajar melalui pengalaman langsung karena mereka dapat mencoba sendiri setiap permainan yang tersedia. Dengan demikian, kombinasi berbagai stand permainan pada materi pasar peluang dinilai mampu meningkatkan keterlibatan dan keaktifan siswa dalam pembelajaran matematika materi peluang.

Selanjutnya, hasil pengumpulan data yang dilakukan menggunakan lembar observasi keaktifan belajar siswa yang terdiri atas lima indikator, yaitu: 1) Keterlibatan dalam proses pembelajaran, 2) Mendengarkan dan merespons pertanyaan guru, 3) Pemecahan masalah, 4) Aktif bertanya dan menjawab pertanyaan, 5) Terciptanya suasana belajar yang kondusif. Reduksi data dilakukan dengan memilih, memusatkan perhatian, menyederhanakan, dan mengelompokkan data hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi yang diperoleh selama penelitian berlangsung. Data yang direduksi difokuskan pada keaktifan belajar siswa selama penerapan media pembelajaran Pasar Peluang berbasis pendekatan Deep Learning pada pembelajaran matematika materi peluang. Peneliti mengelompokkan data berdasarkan lima indikator keaktifan belajar, yaitu keterlibatan dalam proses pembelajaran, mendengarkan dan merespons pertanyaan guru, kemampuan pemecahan masalah, aktif bertanya dan menjawab pertanyaan, serta terciptanya suasana belajar yang kondusif. Setiap indikator diberi nilai maksimal 4 sehingga untuk seluruh indikator memperoleh skor maksimal 20 dengan menggunakan rumus:

Tabel 1. Kriteria Keaktifan

Tingkat Persentase	Kriteria
75% - 100%	Tinggi
51% - 74%	Sedang
25% - 50%	Rendah
0% - 24%	Sangat Rendah

Tabel 1 menunjukkan kriteria tingkat keaktifan belajar siswa berdasarkan persentase hasil observasi yang diperoleh selama proses pembelajaran berlangsung. Kriteria tersebut dibagi menjadi empat kategori, yaitu kategori tinggi dengan rentang persentase 75%–100%, kategori sedang dengan rentang 51%–74%, kategori rendah dengan rentang 25%–50%, dan kategori sangat rendah dengan rentang 0%–24%. Klasifikasi ini digunakan sebagai acuan dalam menentukan tingkat keaktifan belajar siswa pada setiap indikator yang diamati selama penerapan media pembelajaran "Pasar Peluang" berbasis pendekatan Deep Learning. Berdasarkan kriteria pada Tabel 1, semakin tinggi persentase yang diperoleh siswa maka semakin tinggi pula tingkat keaktifan belajar siswa dalam proses pembelajaran. Persentase pada kategori tinggi menunjukkan bahwa siswa aktif terlibat dalam kegiatan pembelajaran, mampu merespons pertanyaan guru, aktif dalam pemecahan masalah, berani bertanya maupun menjawab pertanyaan, serta mampu menciptakan suasana belajar yang kondusif. Sebaliknya, persentase pada kategori rendah dan sangat rendah menunjukkan bahwa siswa kurang terlibat aktif dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu, tabel kriteria ini digunakan untuk mempermudah peneliti dalam menginterpretasikan hasil observasi keaktifan belajar siswa secara objektif dan sistematis.Berdasarkan aspek penilaian keaktifan belajar siswa tersebut, maka hasil yang diperoleh dalam penelitian ini pada Tabel 2.

Tabel 2. Hasil Observasi Keaktifan Siswa

Tingkat Persentase	Kriteria
Rata-rata	86%
Nilai tertinggi	20
Nilai terendah	15

Tabel 2 menunjukkan hasil penilaian observasi keaktifan belajar siswa selama penerapan media pembelajaran "*Pasar Peluang*" berbasis pendekatan *Deep Learning* pada pembelajaran matematika materi peluang. Berdasarkan hasil observasi, diperoleh rata-rata keaktifan belajar siswa sebesar 86%. Selain itu, nilai tertinggi yang diperoleh siswa adalah 20 dan nilai terendah adalah 15. Berdasarkan hasil pada Tabel

2, rata-rata keaktifan belajar siswa sebesar 86% berada pada kategori tinggi sesuai dengan kriteria penilaian keaktifan belajar siswa. Hal ini menunjukkan bahwa sebagian besar siswa aktif dalam mengikuti proses pembelajaran. Siswa terlihat terlibat dalam kegiatan pembelajaran, mampu merespons pertanyaan guru, aktif dalam pemecahan masalah, serta berpartisipasi dalam diskusi dan tanya jawab selama pembelajaran berlangsung. Nilai tertinggi sebesar 20 menunjukkan bahwa terdapat siswa yang mampu mencapai skor maksimal pada seluruh indikator keaktifan belajar. Sementara itu, nilai terendah sebesar 15 menunjukkan bahwa seluruh siswa tetap berada pada kategori keaktifan yang baik. Dengan demikian, penerapan media pembelajaran *"Pasar Peluang"* berbasis pendekatan *Deep Learning* mampu menciptakan proses pembelajaran yang lebih aktif, interaktif, dan kondusif sehingga dapat meningkatkan keaktifan belajar matematika siswa kelas VI. Berdasarkan hasil analisis data observasi, diperoleh rata-rata keaktifan belajar siswa pada setiap indikator pada tabel 3 berikut:

Tabel 3. Rata-rata nilai keaktifan setiap indikator

No	Indicator keaktifan	Rata-rata
1	Keterlibatan dalam proses pembelajaran	85%
2	Mendengarkan dan merespon pertanyaan guru	88%
3	Pemecahan Masalah	86%
4	Aktif bertanya menjawab pertanyaan	82%
5	Terciptanya suasana belajar yang kondusif	89%

Berdasarkan hasil observasi pada Tabel 3, rata-rata keaktifan belajar siswa pada setiap indikator selama penerapan media pembelajaran "Pasar Peluang" berbasis pendekatan Deep Learning menunjukkan hasil yang tinggi. Indikator keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran memperoleh persentase sebesar 85%, indikator mendengarkan dan merespons pertanyaan guru sebesar 88%, indikator kemampuan pemecahan masalah sebesar 86%, indikator aktif bertanya dan menjawab pertanyaan sebesar 82%, serta indikator terciptanya suasana belajar yang kondusif memperoleh persentase tertinggi yaitu sebesar 89%. Seluruh indikator tersebut berada pada kategori tinggi karena memperoleh nilai di atas 75%, sehingga menunjukkan bahwa penerapan media pembelajaran "Pasar Peluang" berbasis pendekatan Deep Learning mampu meningkatkan keaktifan belajar siswa dalam berbagai aspek pembelajaran matematika. Siswa terlihat lebih aktif mengikuti kegiatan belajar, berdiskusi, bekerja sama dalam kelompok, memperhatikan penjelasan guru, memberikan respons

terhadap pertanyaan, serta menciptakan suasana pembelajaran yang lebih interaktif, kondusif, dan bermakna selama proses pembelajaran materi peluang berlangsung.

Pada indikator pemecahan masalah, siswa menunjukkan kemampuan bekerja sama dan berpikir kritis dalam menyelesaikan permasalahan yang diberikan. Sementara itu, indikator aktif bertanya dan menjawab pertanyaan memperoleh persentase paling rendah dibanding indikator lainnya, meskipun masih berada pada kategori tinggi. Hal ini menunjukkan bahwa sebagian siswa masih memerlukan do rongan untuk lebih percaya diri dalam menyampaikan pertanyaan maupun pendapat. Adapun indikator terciptanya suasana belajar yang kondusif memperoleh persentase tertinggi, yang menunjukkan bahwa pembelajaran berlangsung tertib, nyaman, interaktif, dan menyenangkan bagi siswa (Nuriyani et al., 2023). Oleh karena itu, penting bagi pendidik untuk memilih dan memanfaatkan media pembelajaran yang tepat dan relevan dengan kebutuhan peserta didik dan pembelajaran yang ada (Lesnussa et al., 2024). Adapun indikator yang dibahas sebagai berikut;

1. Keterlibatan dalam Proses Pembelajaran

Hasil observasi menunjukkan bahwa peserta didik terlibat aktif selama proses pembelajaran menggunakan media Pasar Peluang berbasis pendekatan Deep Learning. Siswa terlihat antusias mengikuti kegiatan pembelajaran, terutama saat melakukan aktivitas diskusi, simulasi, dan penyelesaian tugas yang berkaitan dengan materi pembelajaran (Khanif & Musdalipah, 2025). Peningkatan keterlibatan siswa terjadi karena media Pasar Peluang memberikan pengalaman belajar yang nyata dan kontekstual sehingga siswa tidak hanya menerima materi secara pasif, tetapi juga terlibat langsung dalam proses pembelajaran (Suherni et al., 2025). Pendekatan Deep Learning mendorong siswa untuk memahami konsep secara mendalam melalui pengalaman belajar yang aktif dan reflektif. Pendapat Wahyuningsih (2020) mengatakan keaktifan adalah keikutsertaan peserta didik berinteraksi yaitu peserta didik berinteraksi bersama peserta didik yang lain serta dengan gurunya.

2. Mendengarkan dan Merespons Pertanyaan Guru

Pada indikator mendengarkan dan merespons pertanyaan guru, siswa menunjukkan perhatian yang baik terhadap penjelasan guru selama pembelajaran berlangsung. Ketika pembelajaran berlangsung menyenangkan, seru, tidak kaku, dan memberikan kebebasan kepada siswa untuk berpartisipasi, mereka menjadi lebih fokus dalam mengikuti pembelajaran (Sitorus & Santoso, 2020). Siswa mampu memberikan respons terhadap pertanyaan yang diajukan guru serta menanggapi pendapat teman dalam kegiatan diskusi. Penggunaan media Pasar Peluang membantu meningkatkan fokus siswa karena proses pembelajaran berlangsung lebih menarik dan tidak monoton. Selain itu, pendekatan Deep Learning memberikan kesempatan kepada siswa untuk berpikir secara kritis sebelum memberikan tanggapan sehingga interaksi pembelajaran menjadi lebih aktif, komunikatif, dan bermakna (A. Fitriani & Santiani, 2025).

3. Pemecahan Masalah

Kemampuan pemecahan masalah siswa mengalami peningkatan selama penerapan media Pasar Peluang berbasis pendekatan Deep Learning. Siswa mampu bekerja sama dalam kelompok untuk menganalisis permasalahan, menentukan strategi, dan menemukan solusi yang tepat sesuai dengan materi pembelajaran. Hal ini menunjukkan bahwa pendekatan Deep Learning mampu melatih kemampuan berpikir kritis dan analitis siswa. Melalui media Pasar Peluang, siswa dihadapkan pada situasi pembelajaran yang menuntut mereka untuk aktif mencari solusi serta menghubungkan konsep pembelajaran dengan kehidupan sehari-hari. Keaktifan belajar siswa dapat diamati selama proses pembelajaran. Maka indikator keaktifan belajar ini, terlibat dalam keikutsertaan memecahkan masalah, bertanya kepada siswa lain atau guru apabila tidak memahami persoalan yang dihadapi, berusaha mencari berbagai informasi yang diperlukan untuk memecahkan masalah, serta menilai kemampuan diri sendiri dan hasil-hasil yang diperoleh.

4. Aktif Bertanya dan Menjawab Pertanyaan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa siswa menjadi lebih aktif dalam bertanya maupun menjawab pertanyaan selama proses pembelajaran. Siswa terlihat lebih percaya diri untuk menyampaikan pendapat, mengajukan pertanyaan terkait materi yang belum dipahami, serta memberikan jawaban terhadap pertanyaan dari guru maupun teman. Peningkatan keaktifan ini dipengaruhi oleh suasana pembelajaran yang lebih terbuka dan kolaboratif (Ruslandi et al., 2025). Media Pasar Peluang berbasis pendekatan Deep Learning memberikan ruang kepada siswa untuk mengeksplorasi ide dan membangun pemahaman secara mandiri sehingga siswa terdorong untuk lebih aktif berkomunikasi dalam pembelajaran (Masrur & Maghfirah, 2025).

5. Terciptanya Suasana Belajar yang Kondusif

Selama pembelajaran berlangsung, tercipta suasana belajar yang kondusif dan menyenangkan. Siswa mampu bekerja sama dengan baik dalam kelompok, saling menghargai pendapat teman, serta mengikuti pembelajaran dengan tertib dan antusias. Media Pasar Peluang berbasis pendekatan Deep Learning mampu menciptakan lingkungan belajar yang interaktif dan tidak membosankan. Kondisi tersebut membuat siswa merasa nyaman dan termotivasi untuk mengikuti pembelajaran sehingga proses belajar menjadi lebih efektif (Ali et al., 2025).

D. SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa penerapan media pembelajaran "Pasar Peluang" berbasis pendekatan *Deep Learning* mampu meningkatkan keaktifan belajar matematika siswa kelas VI SDN 26 Mataram pada materi peluang. Hal tersebut ditunjukkan melalui hasil observasi keaktifan belajar siswa yang memperoleh rata-rata persentase sebesar 86% dengan kategori tinggi. Seluruh indikator keaktifan belajar, yaitu keterlibatan dalam proses pembelajaran, mendengarkan dan merespons pertanyaan guru, kemampuan pemecahan masalah, aktif bertanya dan menjawab pertanyaan, serta terciptanya suasana belajar yang kondusif, memperoleh persentase di atas 75%. Media pembelajaran "Pasar Peluang" mampu menciptakan suasana belajar yang interaktif, menyenangkan, dan kontekstual sehingga siswa lebih aktif secara fisik maupun kognitif selama proses pembelajaran berlangsung. Selain itu, pendekatan Deep Learning mendorong siswa untuk berpikir kritis, bekerja sama, dan memahami konsep peluang secara lebih mendalam. Dengan demikian, penerapan media pembelajaran "Pasar Peluang" berbasis pendekatan Deep Learning efektif digunakan untuk meningkatkan keaktifan belajar matematika siswa kelas VI.

Penelitian selanjutnya diharapkan dapat mengkaji efektivitas media pembelajaran "*Pasar Peluang*" terhadap hasil belajar, motivasi belajar, maupun kemampuan berpikir kritis siswa pada materi dan jenjang pendidikan yang berbeda serta menggunakan metode eksperimen agar pengaruh media pembelajaran dapat dianalisis secara lebih mendalam dan objektif.

REFERENSI

Ali, A., Fenica, S. D., Aini, W., & Hidayat, A. F. (2025). Efektivitas Media Pembelajaran Interaktif dalam Meningkatkan Minat dan Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar. *JISED: Journal of Information System and Education Development*, *3*(1), 1–6. https://doi.org/10.62386/jised.v3i1.115

Angelia, M. V., Damayani, A. T., & Nuroso, H. (2023). Peningkatan Hasil Belajar Matematika Dengan Menggunakan Media Konkret Pada Siswa Kelas I SD Sarirejo Semarang. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, *08*(01), 2548–6950.

Ar-Rasyid, F., Dewindri, K. F., & Triani, L. (2025). Implementasi metode deep learning dalam meningkatkan keterlibatan siswa di sd. *JOEBAS: Journal of Education, Behavior, and Social Studies*, *1*(01), 29–40. https://doi.org/10.65624/joebas.v1i1.94

Aryanti, S. S., Slamet, C. M., Susanti, S. L., Aziz, H. A., & Mardiana, D. (2025). Implementasi Pendekatan Pembelajaran Mendalam Untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Murid Di Sd Sayang 4 Cianjur. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, *10*(04), 351–361. https://doi.org/10.23969/jp.v10i04.38045

Fitriani, A., & Santiani. (2025). Analisis Literatur : Pendekatan Pembelajaran Deep Learning Dalam Pendidikan. *JINU: Jurnal Ilmiah Nusantara*, *2*(3), 50–57. https://doi.org/10.61722/jinu.v2i3.4357

Fitriani, S. N., Sugesti, I., Amanah, & Sudarnati. (2025). Peningkatan Hasil Belajar Matematika Materi Bangun Datar dengan Bantuan Media Konkret Berbasis Game Edukasi (Media Papeda) di Kelas III SDN Sunyaragi 1 Tahun Pelajaran 2024/2025. *JURNAL JENDELA PENDIDIKAN*, *5*(02), 368–376.

https://www.ejournal.jendelaedukasi.id/index.php/JJP%0APeningkatan

Fuadah, F. I., Suciati, Iswahyudi, D., & Andarwati, L. (2025). Upaya Meningkatkan Keaktifan pada Peserta Didik melalui Metode Kooperatif Learning Make A Match di Kelas XI-D SMAN 2 Malang Fitri. *Seminar Nasional PPG UNIKAMA*, *2*(1), 306–312. https://conference.unikama.ac.id/artikel/

Jannah, M., Pravitasari, A. P., Astuti, Y. D., Utami, R. D., & Suprapti. (2025). Peningkatan Keaktifan Siswa Kelas Iii Sekolah Dasar Pada Pembelajaran Ipas Melalui Media Interaktif Wordwall. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, *10*(1), 1639–1651. https:journal.unpas.ac.id/index.php/pendas/article/download/23144/11193

Juhaeni, Cahyani, E. I., Utami, F. A. M., & Safaruddin. (2023). Pengembangan Media Game Edukasi dalam Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Kelas III Siswa Madrasah Ibtidaiyah. *Journal of Instructional and Development Researches*, *3*(2), 58–66. https://doi.org/10.53621/jider.v3i2.225 ABSTRAK

Khanif, M., & Musdalipah. (2025). Upaya Meningkatkan Keaktifan Siswa Menggunakan Metode Simulasi Cerita Dengan Model Kartun Dalam Pembelajaran Fiqih Kelas Iv Semester 2 MI Ma`Arif Kebondalem. *Validitas: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, *1*(1), 303–323. https://journal.maysapublishing.com/index.php/Validitas/index

Lathif, M. I. A., Manjilah, E. L., Aguilera, F. V., Khayriyah, N. W., & Amaliyah, F. (2023). Pengaruh Keaktifan Siswa Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Matematika Di Dalam Kelas 5 Sd 2 Dersalam. *Confrence of Elementary Studies*, 472–481. https://journal.um-surabaya.ac.id

Lesnussa, A. A. A., Saenab, S., & Rosdiana. (2024). Penerapan Model Discovery Learning dengan Pendekatan Culturally Responsive Teaching (CRT) Menggunakan Media Kartu Untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar IPA di SMP Negeri 3 Makassar. *Jurnal Pemikiran Dan Pengembangan Pembelajaran Penerapan*, *6*(2), 1484–1493. http://eprints.unm.ac.id/id/eprint/35554

Mahardiyanti, T. (2024). Analisis Faktor Penyebab Kesulitan Belajar Matematika Siswa Sekolah Dasar. *PTK: Jurnal Tindakan Kelas*, *5*(1), 250–258. https://doi.org/10.53624/ptk.v5i1.537

Mailani, E., Rarastika, N., Jannah, M., Heriani, N. A., & Zendrato, W. E. (2025). Pemanfaatan Strategi Deep Learning untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Matematika Dasar Siswa Sekolah Dasar: Studi Literatur. Jurnal Intelek Insan Cendikia, 2(6), 12349– 12355.

Masrur, I., & Maghfirah, N. I. (2025). Strategi Dan Media Pembelajaran Dalam Implementasi Pendekatan Deep Learning Irfan. *Al-Fatih: Jurnal Pendidikan Dan Keislaman*, *VIII*(2), 760–781.

Murni, F., Marjo, H. K., & Wahyuningrum, E. (2022). Pengaruh Penggunaan Mediamanipulatif Pada Pembelajaranmatematika Dan Kepercayaan Diri Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas Iii Sekolah Dasar. *ELSE (Elementary School Education Journal) Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Sekolah Dasar*, *6*(2), 438–459. https://doi.org/10.30651/else.v6i2.13434

Musa, H. (2025). *Pendekatan Pembelajaran Mendalam sebagai Strategi Inovatif dalam Pengajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar*. *1*(1), 28–42. https://doi.org/10.64690/sportika.v1i1.452

Nasution, S., & Sari, M. (2026). Penerapan Media Konkret Untuk Meningkatkan Keaktifan Siswa Kelas Iii Pada Pembelajaran. *Jurnal Tahsinia*, *7*(4), 581–594. https://doi.org/10.57171/6z1ym610

Nuriyani, R., Waluyati, S. A., & Dahlia, D. (2023). Penerapan Pembelajaran Berdiferensiasi dalam Meningkatkan Keaktifan dan Kreativitas Belajar Peserta Didik. *ASANKA : Journal of Social Science and Education*, *4*(2), 171–181. https://doi.org/10.21154/asanka.v4i2.7900

Oktaviani, L., Anggraini, S. M., & Alifiya, S. N. (2025). Analisis Kesulitan Belajar Matematika pada Materi Peluang Kelas X SMK Mahadhika 2. *Prosiding Diskusi Panel Nasional Pendidikan Matematika*, 613–618. https://doi.org/10.53624/ptk.v5i1.537

Rahmadilla, H., & Kholidya, C. F. (2025). Penggunaan Media Benda Konkret dalam

Meningkatkan Pemahaman Konsep Pengurangan pada Mata Pelajaran Matematika Siswa Kelas II SDN Punggul I. *Jurnal Mahasiswa Teknologi Pendidikan*, *14*(11), 1–7. https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jmtp/article/view/69348

Rahman, A., Munandar, S. A., Fitriani, A., Karlina, Y., & Yumriani. (2022). Pengertian Pendidikan, Ilmu Pendidikan dan Unsur-Unsur Pendidikan. *Al Urwatul Wutsqa: Kajian Pendidikan Islam*, *2*(1), 1–8. https://journal.unismuh.ac.id/index.php/alurwatul

Rejeki, I. K. S., & Wantoro, J. (2024). Peningakatan Keaktifan Belajar Melalui Penerapan Model Problem Based Learning Dalam Kegiatan Pembelajaran Pada Siswa Kelas Ii Abstrak. *Jurnal Review Pendidikan dan Pengajaran*, *7*(2), 5267–5273. http://journal.universitaspahlawan.ac.id/index.php/jrpp

Ruslandi, U., Qomariyah, S., & Sumitra, M. (2025). Peran Metode Pembelajaran Diskusi dalam Menciptakan Keaktifan Belajar Siswa di MAS Tarbiyatul Islamiyah. *Katalis Pendidikan: Jurnal Ilmu Pendidikan dan Matematika*, *2*(1), 79–90. https://doi.org/10.62383/katalis.v2i1.1203

Safitri, A., Rusmiati, M. N., Fauziyyah, H., & Prihantini. (2022). Pentingnya Memahami Karakteristik Peserta Didik Sekolah Dasar untuk Meningkatkan Efektivitas Belajar dalam Mata Pelajaran Bahasa Indonesia. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, *6*(2), 9333–9339. https://doi.org/10.31004/jptam.v6i2.3886

Sari, P. A. S., Amalia, A. R., & Sutisnawati, A. (2022). Upaya Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa dalam Pembelajaran Matematika Menggunakan Media Rainbow Board di Sekolah Dasar. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, *06*(03), 3251–3265. https://doi.org/10.31004/cendekia.v6i3.1687

Sitorus, D. S., & Santoso, T. N. B. (2020). *Pemanfaatan Quizizz Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Game Pada Masa Pandemi Covid-19*. 81–88.

Suherni, L., Barokah, N., & Kamal, R. (2025). Pembelajaran Kontekstual sebagai Inovasi Kreatif dalam Menjadikan Materi Ajar Lebih Bermakna. *JISPENDIORA : Jurnal Ilmu Sosial, Pendidikan dan Humaniora*, *4*(2), 94–103. https://doi.org/10.56910/jispendiora.v4i2.2197

Wahyuningsih, E. S. (2020). *Model Pembelajaran Mastery Learning*. Grup Penerbit CV Budi Utama.

Wujut, I. A., Hakim, M., & Muslim, I. B. (2026). Penerapan deep learning berbasis kurikulum merdeka untuk meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa materi bioteknologi. *Jurnal Ilmu Multidisiplin*, *2*(4), 1–12. https://albaayaninstitute.org/index.php/azzaida/article/view/618