



## **PENERAPAN *ROLE PLAYING* MATA UANG UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR MATEMATIKA SISWA KELAS IV SDN SONGGOKERTO 01 BATU**

**Lulus Saidah,  
Guru SDN Songgokerto 01 Batu**

**Email : [lulussaidah@gmail.com](mailto:lulussaidah@gmail.com)**

(Naskah Masuk: 12 Februari -2023, Diterima Untuk Diterbitkan: 20 April 2023)

### **ABSTRAK**

Matematika merupakan ilmu universal yang mendasari perkembangan teknologi modern, mempunyai peran penting dalam berbagai disiplin dan memajukan daya pikir manusia. Berdasarkan evaluasi yang dilakukan peneliti dari pembelajaran yang telah dilaksanakan tentang materi nilai mata uang, perlu dilakukan perbaikan dalam proses pembelajaran. Pembelajaran dengan *role playing* merupakan suatu aktivitas yang dramatik, biasanya ditampilkan oleh sekelompok kecil siswa, bertujuan mengeksploitasi beberapa masalah yang ditemukan untuk melengkapi partisipasi dan pengamatan dengan pengalaman belajar yang nantinya dapat meningkatkan pemahaman. Tujuan PTK ini mendeskripsikan dan menganalisis Penerapan *Role playing* pada nilai mata uang untuk meningkatkan hasil belajar matematika Siswa *Kelas IV* SDN Songgokerto 01 Batu. Hasil PTK menunjukkan penerapan *Role playing* pada materi nilai mata uang dapat meningkatkan hasil belajar Matematika di kelas IV SDN Songgokerto 01 Batu. Penerapan *Role playing* pada materi nilai mata uang untuk meningkatkan hasil belajar matematika di kelas IV SDN Songgokerto 01 Batu. Pada siklus I siswa aktif sebesar 72,4%, siklus II sebesar 88.9%, sehingga sudah mencapai ketuntasan sekurang-kurangnya 80% siswa aktif. Penerapan *Role playing* pada materi nilai mata uang untuk meningkatkan hasil belajar matematika di kelas IV SDN Songgokerto 01 Batu. Pada siklus I siswa tuntas sebesar 66.7%, siklus II sebesar 100%, sehingga sudah mencapai ketuntasan sekurang-kurangnya 80% siswa aktif. Peningkatan skor hasil dan proses pembelajaran Matematika tentang Mata Uang dengan metode *Role playing* dari 53,20 pada saat pra PTK meningkat menjadi 66,20 pada siklus 1 dan meningkat menjadi 85,80 pada siklus 2.

**Kata Kunci :** Hasil Belajar Matematika , Model *Role playing*

### **ABSTRACT**

*Mathematics is a universal science that underlies the development of modern technology, has an important role in various disciplines and advances human thought. Based on the evaluation carried out by researchers from the learning that has been carried out regarding currency value material, it is necessary to make improvements in the learning process. Learning by role playing is a dramatic activity, usually displayed by a small group of students, aimed at exploiting some of the problems found to complement participation and observation with learning experiences that can later increase understanding. The purpose of this PTK is to describe and analyze the application of role playing to currency values to improve mathematics learning outcomes for Grade II students at SDN Songgokerto 01 Batu. The results of PTK show that the application of role playing to currency values can improve mathematics learning outcomes in class IV SDN Songgokerto 01 Batu. Application of role playing on currency value material to improve mathematics learning outcomes in class IV*

*SDN Songgokerto 01 Batu. In the first cycle of active students by 72.4%, the second cycle by 88.9%, so that at least 80% of active students have achieved completeness. Application of role playing on currency value material to improve mathematics learning outcomes in class IV SDN Songgokerto 01 Batu. In the first cycle, students completed 66.7%, in the second cycle, it was 100%, so that at least 80% of active students had achieved completeness. The increase in the score of results and the process of learning Mathematics about Currency with the Role playing method from 53.20 during the pre CAR increased to 66.20 in cycle 1 and increased to 85.80 in cycle 2.*

**Keywords:** *Mathematics Learning Outcomes, Model Role playing*

## **PENDAHULUAN**

Pembelajaran Matematika berfungsi untuk mempersiapkan siswa agar mampu menggunakan pola pikir matematika dalam kehidupan kesehariannya dan dalam mempelajari ilmu pengetahuan lain. Matematika merupakan ilmu universal yang mendasari perkembangan teknologi modern, mempunyai peran penting dalam berbagai disiplin dan memajukan daya pikir manusia (Depdiknas, 2006).. Matematika adalah suatu alat untuk mengembangkan cara berpikir, karena itu matematika sangat diperlukan baik untuk memecahkan masalah dalam kehidupan sehari-hari maupun untuk menunjang kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi (Offirston, 2014:1).

Matematika merupakan salah satu mata pelajaran yang dipelajari pada setiap jenjang pendidikan. Hal tersebut tidak lepas dari hakekat matematika sebagai ilmu universal yang mendasari perkembangan teknologi modern. Keberadaan matematika ini dalam jenjang sekolah sebagai suatu disiplin ilmu bertujuan untuk mengasah kemampuan peserta didik dalam memahami dan mengaplikasikan konsep matematika, menggunakan penalaran, memecahkan masalah, serta mengkomunikasikan gagasan, di samping juga untuk menghargai kegunaan matematika dalam kehidupan (Wijaya,2012) .

Matematika adalah ilmu tentang bilangan, bangun, hubungan-hubungan konsep dan logika dengan menggunakan bahasa, lambang atau simbol dalam menyelesaikan masalah-masalah dalam kehidupan sehari-hari (Suhendri,2010). Selain itu Suhendri juga mengatakan bahwa matematika adalah sebagai bahasa dan alat berfikir secara logika, matematika merupakan pengetahuan yang didasarkan pada pola deduktif. Selain itu, menurut Adam dan Hamm dalam (Wijaya,2012) memyebutkan empat macam pandangan tentang posisi dan peran matematika, yaitu: Matematika sebagai suatu cara berfikir, Matematika sebagai suatu pemahaman tentang pola dah hubungan (*patrn and relationship*), Matematika sebagai suatu alat (*matthematicsas a tool*), dan Matematika sebagai bahasa atau alat untuk berkomunikasi.

Kedudukan matematika yang begitu vital dalam perkembangan teknologi abad -21 tersebut nampaknya belum mendapat repon yang baik dari peserta didik. Fenomina yang banyak ditemui saat ini anak usia SD memandang matematika sebagai hal yang menakutkan. Faktor guru dan proses belajarnya, faktor kurang pemahnyanya siswa terhadap pentingnya pengetahuan matematika dalam kehidupan, atau faktor-faktor lainnya. Sudut pandang siswa terhadap matematika yang demikian ini, kemudian dibawa anak ke jenjang selanjutnya. Dalam jangka panjang mereka yang kurang tertarik terhadap mata pelajaran ini akan tertinggal, kemudian akan muncul opini bahwa matematika merupakan pelajaran yang sulit dan cenderung mengabaikan.

Berdasarkan evaluasi yang dilakukan peneliti dari pembelajaran yang telah dilaksanakan tentang materi nilai mata uang, peneliti sekaligus guru yang melaksanakan proses pembelajaran, menyadari bahwa ada kesalahan dari apa yang telah dilakukan dalam proses pembelajaran. Pada pembelajaran terlihat dengan jelas kondisi siswa yang pasif dalam pembelajaran. Beberapa siswa menolak untuk mempresentasikan hasil pekerjaannya di depan kelas. Untuk mengetahui mengapa siswa tidak mau mempresentasikan jawabannya di depan kelas, guru mencari tahu pada salah seorang siswa pada waktu istirahat.

Berdasarkan jawaban siswa yang telah diwawancarai, mereka menolak maju ke depan karena takut hasil yang dikerjakan salah disebabkan kurang faham materi yang diajarkan. Hal tersebut kemudian menuntut guru mencari cara yang tepat dalam menyampaikan materi pada siswa. Fakta lain ditemukan adalah pelaksanaan pembelajaran masih berpusat pada guru. Guru mencoba membentuk pengetahuan dari siswa dari siswa apa yang dia katakan. Dalam hal ini guru kurang memahami bahwa yang dilakukan adalah proses transfer knowledge, pembelajaran menjadi berpusat pada guru. Siswa juga bosan dan tidak tertarik dalam melakukan kegiatan pembelajaran. Dari sini dapat dilihat dan tercermin bahwa siswa masih kurang aktif dan masih rendah minatnya dalam mengikuti pembelajaran terutama pembelajaran matematika materi nilai mata uang.

Selain dua hal tersebut, nilai harian siswa yang didapatkan juga masih kurang memuaskan. Dari 18 siswa di kelas IV hanya tujuh siswa mencapai kriteria ketuntasan minimum. Rata-rata ulangan harian yang diperoleh 65,8 dari batas minimal yang ditentukan sekolah, 70. Dari data tersebut menunjukkan hasil belajar siswa masih rendah dalam pelajaran matematika, materi nilai mata uang

Berdasarkan evaluasi tersebut, berdiskusi dengan teman sejawat, dan membaca beberapa referensi, maka guru memandang *role playing* bisa menjadi solusi yang tepat untuk permasalahan pembelajaran matematika materi nilai mata uang. Tarigan (2016) model *role playing* (bermain peran) dapat dikatakan sama dengan sosiodrama, yang pada dasarnya mendramatisir tingkah laku dalam hubungan dengan masalah sosial. Bermain peran pada prinsipnya merupakan pembelajaran untuk menghadirkan peran-peran yang ada dalam dunia nyata ke dalam suatu pertunjukan peran di dalam kelas, kemudian dijadikan bahan refleksi supaya peserta memberikan penilaian pada pembelajaran yang telah dilaksanakan, kemudian memberikan saran bagi pengembangan peran-peran tersebut. *Role playing* adalah suatu model pembelajaran menugaskan siswa memerankan suatu tokoh yang terdapat dalam materi yang diungkapkan dalam bentuk cerita sederhana yang direncanakan guru.

Pembelajaran dengan *role playing* merupakan suatu aktivitas yang dramatik, biasanya ditampilkan oleh sekelompok kecil siswa, bertujuan mengeksploitasi beberapa masalah yang ditemukan untuk melengkapi partisipasi dan pengamatan dengan pengalaman belajar yang nantinya dapat meningkatkan pemahaman (Prasetyo, 2001:74)

Penerapan model *role playing* dapat meningkatkan hasil belajar matematika pada materi nilai mata uang di kelas IV SDN Songgokerto 01 Batu, diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar, juga dapat meningkatkan kreatifitas siswa dalam proses pembelajaran matematika. Oleh karena itu peneliti ingin melakukan Penelitian Tindakan Kelas dengan judul "Penerapan *Role playing* pada nilai mata uang untuk meningkatkan hasil belajar matematika Siswa Kelas IV SDN Songgokerto 01 Batu".

## KAJIAN PUSTAKA

### 1. Hasil Belajar

Blom mengatakan, hasil belajar terdiri tiga aspek, yaitu aspek kognitif (pengetahuan), afektif (sikap) dan psikomotorik (ketrampilan) (Suprijono, 2009). Hasil belajar tidak suatu penguasaan hasil latihan tetapi mengubah kelakuan (Hamalik, 2011). Hasil dari proses belajar tersebut tercermin dalam prestasi belajarnya (Supardi, 2010). Selanjutnya pada kurikulum 2013, hasil belajar merupakan hasil dari pengalaman belajar siswa, dengan menggambarkan kualitas yang ada dalam standart kompetensi lulusan, yaitu sikap pengetahuan dan ketrampilan (Kemendikbud, 2014)

Berdasarkan beberapa pendapat tersebut di atas, maka hasil belajar merupakan puncak dari hasil pengalaman belajar yang menggambarkan kualitas keberhasilan yang meliputi tiga aspek yaitu aspek kognitif (pengetahuan), afektif (sikap) dan psikomotorik (ketrampilan) serta dapat diukur dan diamati.

Suryabrata mengatakan, faktor-faktor yang dapat mempengaruhi hasil belajar digolongkan menjadi tiga jenis, yaitu faktor dari dalam, faktor dari luar dan intrumental (Aritonang, 2008). Faktor dari dalam yaitu faktor-faktor yang dapat memengaruhi belajar yang berasal dari proses belajar siswa, seperti minat belajar dan motivasi belajar siswa. Faktor dari luar yaitu faktor-faktor yang berasal dari luar siswa yang dapat mempengaruhi proses dan hasil belajar, seperti lingkungan sosial yaitu manusia atau sesama manusia, baik yang hadir maupun yang tidak hadir langsung, misalnya teman, guru, karyawan maupun yang dapat mempengaruhi proses dan hasil belajar. Faktor Instrumen yaitu faktor yang berhubungan perangkat pembelajaran seperti kurikulum, program belajar, media pembelajaran, dan guru sebagai perancang pembelajaran.

Berdasarkan 3 faktor tersebut, faktor yang paling dominan dalam mempengaruhi hasil belajar adalah guru. Sebab guru sebagai pendidik yang mengarahkan siswa dalam proses pembelajaran. Ketika guru memilih metode pembelajaran dan pendekatan yang digunakan tepat, maka akan tercapai tujuan pembelajaran yang diharapkan, yaitu dengan mengembangkan berpikir logis, sehingga siswa juga akan berfikir kreatif, akhirnya hasil belajar siswa meningkat. Untuk meningkatkan hasil belajar siswa, perlu pemilihan metode dan pendekatan yang tepat.

Pemilihan metode pembelajaran dan pendekatan yang tepat akan menjadikan situasi belajar yang menyenangkan, sehingga dapat menumbuhkan berfikir logis dan merangsang siswa kreatif, akhirnya dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Oleh karena itu, diperlukan metode pembelajaran yang sesuai dengan kondisi siswa yang dapat berfikir logis dan kreatif.

## **2. Pembelajaran Matematika**

Menurut Gagne, pembelajaran adalah suatu proses yang terdapat bagai belajar dan mengajar, dimana peran guru lebih ditekankan bagaimana merancang atau mengorganisasi berbagai sumber dan fasilitas yang tersedia untuk digunakan atau dimanfaatkan peserta didik dalam mempelajari sesuatu (Fathurrohman, 2015). Sedangkan Abidin mengatakan bahwa pembelajaran dapat dilihat dari 3 sudut pandang, lebih lanjut dijelaskan bahwa ketiga sudut pandang tersebut adalah

- 1) Behavioristik, yaitu pembelajaran merupakan proses perubahan tingkah laku siswa melalui pengoptimalan lingkungan sebagai sumber stimulus belajar.
- 2) Kognitif yaitu pembelajaran merupakan proses belajar yang dibangun oleh guru untuk mengembangkan kreatifitas berfikir yang dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam mengkonstruksi pengetahuan baru sebagai upaya meningkatkan penguasaan yang baik terhadap materi pelajaran.

- 3) Interaksional yaitu pembelajaran merupakan proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan (Abidin,2014)

Selain itu menurut Fathurrohman, kegiatan pembelajaran adalah kegiatan yang melibatkan peserta didik, guru, tujuan, materi, model, media, dan evaluasi (Fathurrohman,2015). Jadi pembelajaran merupakan suatu proses yang terdapat bagian mengajar dan belajar, yang terdapat 3 sudut pandang yaitu behavioristik, kognitif serta interaksi dan pada kegiatan melibatkan peserta didik, guru, tujuan, materi pelajaran, media, metode dan evaluasi.

Matematika adalah ilmu tentang bilangan, bangun, hubungan-hubungan konsep, dan logika dengan menggunakan bahasa lambang atau simbol yang merupakan pengetahuan berdasar pada pola deduktif serta berperan sebagai cara berfikir, sebagai suatu pemahaman sebagai pola hubungan, sebagai suatu alat, atau sebagai bahasa dan sebagai alat untuk komunikasi (Wijaya,2012).

Pembelajaran matematika harus terdapat keterkaitan antara pengalaman belajar siswa sebelumnya dengan konsep yang diajarkan (Heruman,2012). Proses pembelajaran matematika harus memperhatikan kemampuan berfikir matematika siswa.. penggunaan strategi, media, dan materi pembelajaran agar tercapai hasil yang maksimal dari proses pembelajaran tersebut ( Yanti Pane, Kamid & Asrial, 2013).

Berdasarkan pendapat-pendapat tersebut pembelajaran matematika adalah suatu proses mengajar dan belajar pada kegiatan yang melibatkan peserta didik, guru, tujuan pembelajaran, materi pelajaran, metode, media dan evaluasi tentang ilmu bilangan, bangun, hubungan-hubungan konsep, dan logika dengan menggunakan bahasa lambang serta berperan sebagai suatu cara berfikir, sebagai pemahaman tentang pola dan hubungan, sebagai alat, serta sebagai bahasa atau alat untuk berkomunikasi.

Sebagai satu strategi dalam pembelajaran matematika, yaitu guru harus mampu memilih model, metode, maupun pendekatan yang sesuai dengan kondisi di dalam proses pembelajaran, yaitu *metode role playing* dan pendekatan matematika *realistik*

### **3. Metode Role playing**

Metode bermain peran atau *role playing* adalah sejenis permainan gerak yang di dalamnya ada tujuan, aturan dan sekaligus melibatkan unsur senang (Jill Hadfield,1986). Dalam metode ini bermain peran atau *role playing* murid dikondisikan pada situasi tertentu di luar kelas, meskipun saat itu pembelajaran terjadi di dalam kelas.

Selain itu metode bermain atau *role playing* sering kali dimaksudkan sebagai suatu bentuk aktivitas dimana pembelajaran membayangkan dirinya seolah-olah berada di luar kelas dan memainkan peran orang lain (Basri Syamsu, 2000)

Jadi pembelajaran dengan metode bermain peran atau *role playing* adalah suatu cara penguasaan bahan-bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan siswa. Pengembangan imajinasi dan penghayatan itu dilakukan siswa dengan memerankannya sebagai tokoh hidup atau benda mati. Metode ini banyak melibatkan siswa dan membuat siswa senang belajar serta metode ini mempunyai nilai tambah, yaitu

- 1) Dapat menjamin partisipasi seluruh siswa dan memberikan kesempatan yang sama untuk menunjukkan kemampuan dalam bekerjasama hingga berhasil
- 2) Permainan merupakan pengalaman yang menyenangkan bagi siswa (Prasetyo. 2001:72)

Menurut Mulyasa (2005:43) pembelajaran dengan *role playing* ada tujuh tahap

- 1) Tahap pemilihan masalah, guru mengemukakan masalah yang diangkat dari kehidupan peserta didik agar mereka dapat merasakan masalah itu dan terdorong untuk mencari menyelesaikan
- 2) Tahap pemilihan peran, melalui peranyang sesuai dengan permasalahan akan dibahas, mendiskripsikan karakter dan apa yang harus dilakukan oleh para pemain. Selanjutnya menyusun tahap-tahap bermain peran. Dalam hal ini guru telah membuat dialog tetapi siswa nbisa menambahkan dialog sendiri.
- 3) Tahap menyiapkan pengamatan. Pengamatan dari kegiatan ini adalah semua siswa yang tidak menjadi pemain atau pemeran. Setelah semua siap maka dilakukan kegiatan pemeranaan.
- 4) Tahap menyusun tahap-tahap bermain peran
- 5) Tahap pemeranan, pada tahap ini semua peserta didk mulai beraksi sesuai dengan peran masing-masing sesuai yang terdapat pada skenario bermain peran
- 6) Tahap diskusi dan evaluasi Pada tahap ini guru menghentikan apabila terjadi pertentangan agar memancing permasalahan. Masalah yang muncul dari bermain peran, dibahas pada tahap diskusi dan evaluasi.
- 7) Tahap pengambilan keputusan

*Role playing* disebut juga metode sosiodrama. Sosiodrama pada dasarnya mendramatisasikan tingkah laku dalam hubungan dengan masalah sosila(Djumarah dan Zain,2002:56)

Langkah-langkah menurut Subari (1994:93-94) tersebut sebagai berikut:

- 1) Guru menerangkan teknis sosiodrama dengan cara yang mudah dimengerti
- 2) Masalah yang akan dimainkan harus disesuaikan dengan tingkat umur dan
- 3) kemampuan.
- 4) Guru menceritakan masalah yang akan dimainkan itu secara sederhana tetap jelas,
- 5) untuk mengatur adekan memberi kesiapan mental para pemain.
- 6) Jika sosiodrama itu untuk pertama kali dilakukan, sebaiknya para pemerannya
- 7) ditentukan oleh guru
- 8) Guru menetapkan para pendengar, yaitu para siswa yang tidak berperan.
- 9) Guru menetapkan dengan jelas masalah dan peran yang harus dimainkan.
- 10) Guru menyarankan kata-kata pertama yang harus diucapkan pemain untuk memulai
- 11) permaian.
- 12) Guru menghentikan permainan disaat sedang mencapai klimaks dan membuka diskusi
- 13) umum.
- 14) Sebagai hasil diskusi, guru dapat meminta siswa untuk menyelesaikan masalah itu
- 15) dengan cara yang lain.
- 16) Guru dan siswa menarik kesimpulan-kesimpulan dari drama yang dimainkan baik dalam tehnik dalam isi cerita yang diperankan.

#### 4. Penelitian Terkait

- 1) Rizki Ananda 2018. Penerapan Pembelajaran PKn Dengan Penerapan Metode *Role playing* Siswa Kelas IV SDN 003 Bangkinan Kota. Tujuan penelitian ini adalah untuk memperbaiki proses pembelajaran PKn di kelas IV SDN 003Bangkinang Kota. Pengumpulan data dilaksanakan dengan melakukan observasi,wawancara tes dan pengamatan melalui lembar pengamatan aspek guru dan siswa. Metoda *role-playing* ini dilaksanakan dalam tiga tahap yaitu tahap persiapan, pelaksanaan, dan tindak lanjut.Dari hasil analisis data . Hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa dengan menggunakan

metoda *role-playing* dapat meningkatkan pemahaman dan hasil belajar PKn siswa kelas IV SDN 003 Bangkinang Kota. Dari hasil evaluasi yang telah dilakukan oleh siswa pada siklus I nilai rata-rata yang diperoleh siswa 65,53% dan pada siklus II mengalami peningkatan dengan rata-rata yang diperoleh yaitu 84,3%.

- 2) Muhammad Rasyid Mukbitin 2019. Penerapan Metode *Role playing* Dalam Memerankan Tokoh Drama Siswa Pada Pembelajaran Tematik Kelas IV SDN 4 Panarung Palangka Raya. Tujuan Penelitian agar siswa untuk lebih aktif dalam proses pembelajaran. Hanya saja dalam pembelajaran guru hanya menggunakan metode ceramah dan tanya jawab, sehingga siswa tidak terlalu aktif dalam kegiatan pembelajaran kecuali disesi tanya jawab. Siswa pun menjadi bosan, banyak siswa yang tidak memperhatikan penjelasan guru, asik bermain sendiri saat pembelajaran.
- 3) Meti Safitri 2015. Pengaruh Metode *Role playing* (Bermain Peran) terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas 5 SDN Cempaka Putih I. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui motivasi belajar siswa dan pelaksanaan metode *role playing* (bermain peran) pada SD/MI dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, serta pengaruh metode *role playing* (bermain peran) terhadap motivasi belajar siswa dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Penelitian ini dilakukan di SDN Cempaka Putih I Tangerang Selatan tahun 2014-2015. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode pra-eksperimental dengan design penelitian one group pretest-prottest disegn. Subyek penelitian ini 23 siswa. Tehnik pengambilan sampel yaitu purposive sampling. Instrumen pengumpulan data berupa angket motivasi dan observasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa metode *role playing* berpengaruh pada motivasi belajar siswa dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Dalam perhitungan diperoleh  $26,545 > 2,074$ , sehingga skor rata-rata motivasi belajar siswa setelah diberi perlakuan lebih tinggi dari pada skor motivasi belajar siswa sebelum diberi perlakuan.
- 4) Ismawati Alidha Nurhasanah 2016. Penerapan Metode *Role playing* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Hubungan Mahluk Hidup Dengan Lingkungannya. Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan pada siswa kelas IV SDN Sindang II, ditemukannya permasalahan yang berhubungan dengan rendahnya hasil belajar siswa. Hal ini diakibatkan oleh penggunaan metode ceramah saja pada saat pembelajaran. Selain itu pembelajaran tidak melibatkan siswa untuk menjadi aktif, hal tersebut menyebabkan siswa menjadi kurang termotivasi untuk mengikuti pembelajaran. Dari permasalahan tersebut, maka diterapkanlah metode *role playing* pada pembelajaran IPA dalam materi hubungan mahluk hidup dengan lingkungannya untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Penerapan metode *role playing* mengantarkan siswa kedalam pembelajaran yang menyenangkan, melibatkan siswa menjadi aktif serta berdampak pada peningkatan hasil belajar siswa. Metode yang digunakan untuk penelitian ini adalah PTK. Penelitian ini terdiri dari tiga siklus dengan target yang ditentukan yaitu 85%. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar siswa, pada siklus I persentasenya sebesar 26,92%, siklus II 57,69% dan siklus III 92,31%. Maka, penerapan metode *role playing* dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

- 5) Irianto M. Ali 2022. Pengaruh Metode *Role playing* Terhadap Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran Matematika Siswa Kelas Iv Sd Inpres 26 Kabupaten Sorong. Penelitian ini dilakukan Untuk mengetahui kemampuan awal dan akhir siswa serta nilai akhir siswa pada mata pelajaran matematika dengan menerapkan metode *role playing* . Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian tipe experiment dengan Metode penelitian kuantitatif yang salah satu spesifikasinya adalah sistematis, terencana dan terstruktur dengan jelas awal hingga pembuatan desain penelitiannya. Pengujian yang dilakukan adalah uji parameter (uji korelasi) dengan menggunakan uji t-statistik. Hal ini membuktikan apakah terdapat pengaruh antara masing-masing variabel independen (X) dan variabel dependen (Y). hasil penelitian ini adalah Terdapat pengaruh antara metode *Role playing* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika dengan nilai signifikansi X adalah  $0,219 > 0,05$  dan untuk Y adalah  $47,505 > 0,05$ . Hal ini berarti  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima, dengan kata lain hipotesis yang menyatakan pengaruh metode *Role playing* terhadap hasil belajar pada mata pelajaran Matematika siswa kelas IV SD Inpres 26 Kabupaten Sorong diterima.
  
- 6) Kustiarini, Padi Prasetyo 2018. Peningkatan Hasil Belajar Matematika Melalui Metode *Role playing* Bagi Siswa Kelas IV SD. Tujuan Penelitian Ini adalah untuk meningkatkan hasil belajar matematika siswa kelas IV SD materi lambang bilangan romawi bagi siswa kelas IV semester 2 SDN Sumur 03 tahun 2016/2017 melalui model pembelajaran *Role playing* . Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (PTK) yang terdiri dari 3 siklus. Tiap siklus terdiri dari empat tahapan yaitu (1) Perencanaan (2) Tindakan, (3) Observasi (4) Refleksi. Penelitian ini dilaksanakan selama 4 bulan yaitu Februari sampai dengan Mei 2017 yang bertempat di SDN Sumur 03, Kecamatan Cluwak, Kabupaten Pati. Subyek penelitian ini adalah siswa kelas IV semester 2 tahun 2016/2017 yang terdiri dari 13 siswa. Metode pengumpulan data melalui metode observasi, dokumentasi dan tes. Teknik analisis data yang digunakan adalah deskriptif komparatif yaitu dengan membandingkan hasil belajar matematika pra siklus dengan hasil belajar matematika setelah siklus. Kesimpulan hasil penelitian ialah setelah dilakukan penelitian tindakan kelas melalui model pembelajaran *Role playing* , hasil belajar mata pelajaran Matematika materi lambang bilangan romawi bagi siswa kelas IV semester 2 SDN Sumur 03 mengalami peningkatan baik secara teoritik maupun empirik.

## **METODE PENELITIAN**

### **1. Rancangan Penelitian;**

Permasalahan dalam penelitian ini merupakan kegiatan yang berkaitan tentang pemahaman siswa untuk menguasai materi dan agar hasil belajar materi nilai mata uang bisa mendapatkan hasil yang baik. Untuk itu metode yang cocok digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas dan menggunakan tindakan kualitatif. Penelitian ini termasuk Penelitian Tindakan kelas (PTK), yaitu peneliti melakukan tindakan bersamaan dengan melaksanakan tugas mengajar kelas IV SDN Songgokerto 01 Batu. Pada penelitian ini diharapkan untuk meningkatkan kreativitas guru melalui pembelajaran bermain peran dengan metode deskriptif, yaitu menggunakan prosedur yang diselidiki dengan menggambarkan obyek penelitian berdasarkan fakta-fakta kelihatan seperti kenyataan yang ada di lapangan. pembelajaran bermain peran dengan metode deskriptif, yakni menggunakan prosedur yang

diselidiki dengan menggambarkan / melukiskan keadaan subyek / obyek penelitian (seseorang, lembaga, masyarakat, dan lain-lain) pada saat sekarang berdasarkan fakta-fakta

Dalam hal ini, peneliti sebagai guru melakukan tindakan untuk meningkatkan ketrampilan siswa dalam bermain peran dalam pembelajaran mengenal mata uang.

Penelitian ini dilaksanakan bersamaan dengan melaksanakan tugas menjadi pendidik, yang dirancang sebisa mungkin tidak mengganggu dalam melaksanakan tugas yang sudah menjadi tanggung jawabnya sebagai pendidik.

PTK dilaksanakan sesuai dengan jadwal pelaksanaan yang telah diprogramkan. Hal ini sesuai dengan teori, penelitian tindakan kelas bersifat situasional, kontekstual, berskala kecil, terlokalisasi serta secara langsung harus relevan sesuai dengan kondisi nyata di lapangan.

Dalam penelitian tindakan kelas, guru berkolaborasi bersama teman sejawat di SDN Songgokerto01 agar membantu sebagai obsever. Kegiatan obsever yang dilakukan oleh teman sejawat membantu peneliti dalam melakukan perbaikan dan pengumpulan data.

## 2. Kehadiran Penelitian

Dengan menggunakan pendekatan kualitatif, peneliti berperan sebagai perencana, pelaksana, pengumpul, penganalisa penafsir data sekaligus menjadi pelapor penelitian (Meleong, 2002). Dalam penelitian ini peneliti sebagai instrumen utama penelitian, maka kehadiran peneliti kelengkapan sangat penting. Selain peneliti sendiri sebagai instrumen, peneliti juga berkolaborasi dengan beberapa guru yang ada di SDN Songgokerto 01 Batu. Menurut Supardi(2000) terdapat 4 tahap untuk menjalin hubungan yang baik antara peneliti dan peserta didik yang dapat membantu kelancaran pengumpulan data diantaranya:

- (1)Perhatian/keinginan(*Apprehention*).
- (2)Penjelajahan/penjajagan(*exploration*),
- (3)Kebersamaan(*cooperation*) dan Keikutsertaan(*participation*).

## 3. Subyek Penelitian

Yang menjadi subyek penelitian ini adalah siswa *kelas IV* SDN Songgoketo 01 Kecamatan Batu Kota Batu dengan rincian jumlah keseluruhan siswa ada 18 peserta didik yang terdiri dari 8 peserta didik laki-laki dan 10 peserta didik perempuan

## 4. Lokasi Penelitian

Tempat penelitian, dilaksanakan di *kelas IV* SDN Songgokerto 01 jalan Trunojoyo V/ 2 A Kecamatan Batu Kota Batu. SDN Songgokerto 01 berdasarkan letaknya, berada dekat dengan jalan raya, maka mudah ditempuh dengan mudah, baik dengan kendaraan dan bisa dikatakan sangat strategis, sangat mendukung dalam proses belajar mengajar.

## 5. Alur PTK

Desain penelitian berbentuk siklus yang dilakukan secara berulang dan berkelanjutan (siklus spiral) dengan mengacu pada model Kemmis dan Taggart. Sistem spiral yang digunakan adalah spirial refleksi diri dimlai dengan : 1) Rancana adalah yang akan dilakukan untuk memecahkan masalah; 2) Tindakan adalah aktivitas yang dirancang dengan sistematis untuk menghasilkan adanya peningkatan atau perbaikan dalam proses pembelajaran dan praktek pendidikan terhadap kondisi kelas; 3) Pengamatan (observasi) adalah semua kegaitan yang ditujukan untuk mngenal, merekan mendokumentasikan setiap indikator dari proses dan hasil yang dicapai baik yang



- 3) Angket , sehingga responden tinggal memilih dan menjawab secara langsung (Sugiono, 2008:142).

Angket merupakan tehnik pengumpulan data yang dilakukan dengan memberikan pertanyaan tertulis pada responden agar menjawabnya, angket bisa diberikan secara langsung atau internet. Jenis angket ada 2 yaitu tertutup dan terbuka. Angket yang bias digunakan dalam penelitian adalah angket tertutup yaitu angket yang sudah disediakan jawabannya

Angket penelitian digunakan untuk mendapatkan informasi tentang repon peserta didik terhadap model pembelajaran.

Data angket repon dianalisis kemudian ditarik kesimpulan berdasarkan pada presentase.

- 4) Dokumen

Dokumen merupakan tehnik pengumpulan data dengan menghimpun dan menganalisis dokumen-dokumen tersebut, baik dokumen tertulis, gambar dan elektronik (Sukmadinata,2007:221). Dokumen yang digunakan untuk penelitian meliputi RPP dan skenario pembelajaran yang dilalui tahapan atau siklus sampai mencapai keberhasilan pembelajaran. Pada waktu pembelajaran ,dokumen yang diambil yaitu beberapa foto, langkah-langkah pembelajaran, juga beberapa video singkat tentang penggunaan metode dan model pembelajaran

## 8. Analisis Data

Penjelasan Bogdan dan Biklen (2005), bahwa analisis data meliputi kegiatankegiatan mempengaruhi data, menatanya, membagi menjadi satuan yang dapat dikelola, disintesis, dicari pola, diketemukan yang penting dan apa yang akan dipelajari serta memutuskan apa yang akan dilaporkan. Analisis data dalam penelitian ini dilakukan melalui empat kegiatan utama seperti yang disarankan oleh Miles dan Huberman (2002) yaitu pengumpulan data, reduksi data, penyajian data, serta penarikan kesimpulan. Langkah-langkah analisis data dipaparkan sebagai berikut:

### 1). Pengumpulan Data

Data yang dikumpulkan melalui pengamatan, wawancara, dan dokumentasi dicatat dalam catatan lapangan yang terdiri dari dua bagian yaitu bagian deskriptif dan bagian reflektif. Bagian deskriptif merupakan catatan tentang peristiwa dan pengalaman yang dilihat, didengar, disaksikan, dan dialami sendiri oleh peneliti yang dicatat selengkap dan seobyektif mungkin. Bagian deskriptif ini berisi tentang gambaran diri informan, rekonstruksi dialog, catatan tentang peristiwa khusus, dan gambaran kegiatan.

### 2). Reduksi Data

Reduksi data dilakukan dengan membuat abstraksi atau membuat rangkuman mengenal inti, proses dan pernyataan-pernyataan yang perlu dijaga. Langkah selanjutnya dalam satuan-satuan atau kategorisasi sambil membuat kode. Dengan demikian reduksi data merupakan suatu bentuk analisis yang menajamkan, menggolongkan, mengarahkan, membuang yang tidak perlu dan mengkategorisasikan data dengan cara yang sedemikian rupa sehingga kesimpulan akhirnya dapat ditarik dan diverifikasi. Data yang sudah direduksi disajikan dalam bentuk matriks secara lebih rinci dan lengkap serta disajikan dalam bentuk teks naratif. Untuk memudahkan penyajian data, maka terlebih dahulu catatan diberi kode tertentu agar mudah dilihat dan dipahami hubungan antara yang satu dengan yang lainnya.

### 3). Penarikan Kesimpulan

Selama penelitian berlangsung akan dilakukan penarikan kesimpulan. Semua data yang telah terkumpul direduksi dan disajikan dalam bentuk matriks dan disimpulkan atau

diberi makna. Jika kesimpulan belum mantap maka peneliti kembali mengumpulkan data di lapangan, mereduksi, dan menyajikan serta penarikan kesimpulan kembali dan seterusnya sehingga merupakan suatu siklus. Dalam penelitian ini analisis data peneliti lakukan secara deskriptif kualitatif dan deskriptif kuantitatif berdasarkan hasil observasi terhadap proses dan hasil belajar siswa, pengakuan siswa dalam angket, hasil wawancara dan studi dokumentasi hasil kerja siswa. Dalam penelitian ini, analisis data kuantitatif dilakukan untuk mengolah data dan menganalisis data non tes yang diperoleh melalui angket. Dalam analisis data ini digunakan statistik deskriptif ini, peneliti menggunakan program excel, khususnya untuk analisis prosentase.

#### 4) Pengecekan Keabsahan Temuan

Menurut Noeng Muhadjir (2005) yang menyatakan bahwa keterandalan penelitian terletak pada kredibilitas, transferabilitas, konfirmabilitas, serta dependabilitas. Kredibilitas dapat diupayakan dengan memperpanjang keikutsertaan, ketekunan pengamatan, triangulasi, pengecekan sejawat, kecukupan referensial, kajian kasus negatif, dan pengecekan anggota. Sedang transferabilitas, dependabilitas dan konfirmabilitas hasil terkait dengan konteks dan waktu penelitian dilakukan. Dalam penelitian ini yang dapat dilakukan hanyalah pada kredibilitas. Dalam penelitian ini teknik triangulasi dilakukan baik dengan sumber maupun metode atau melalui cek, cek ulang dan cek silang pada dua atau lebih sumber informasi. Triangulasi dilakukan dengan jalan:

- a) Membandingkan hasil pengamatan dan hasil wawancara.
- b) Membandingkan hasil wawancara dan pengamatan dengan isi dokumen.
- c) Melakukan wawancara berulang dengan mengajukan pertanyaan yang sama dengan informan yang sama dalam waktu yang berbeda.
- d) Mengadakan wawancara dengan sumber yang berbeda mengenai pertanyaan yang sama.

Skor penilaian yang digunakan sebagai pedoman analisis data sebagai berikut :

Skor	Interval Skor	Prosentase	Kategori
5	90– 100	84% – 100%	Sangat Baik(SB)
4	70 – 89	68% - 83%	Baik (B)
3	55 – 69	52% - 67%	Cukup (C)
2	36 – 54	36% - 51%	Kurang (K)
1	20 – 35	20% - 35%	Sangat Kurang (SK)

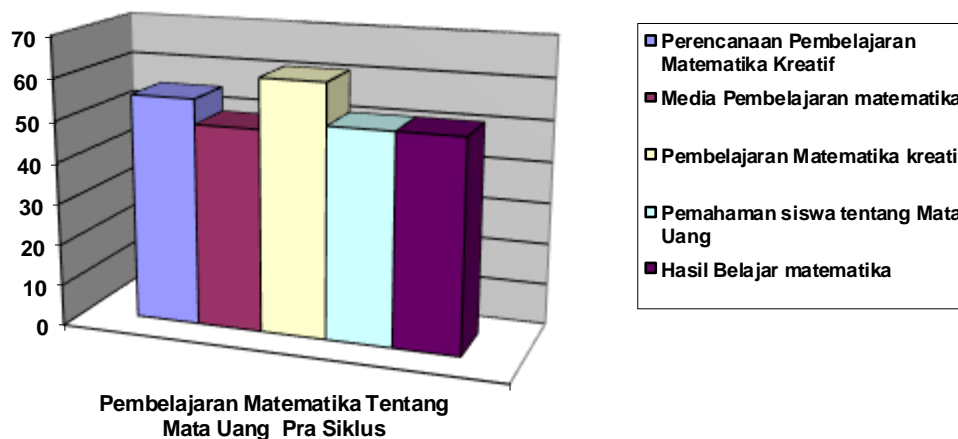
## HASIL DAN PEMBAHASAN

### 1. Kondisi Awal

Sebagai langkah awal yang dilakukan oleh peneliti dalam Penelitian Tindakan Kelas (PTK), dilakukan pengamatan terhadap perilaku atau aktivitas peserta didik yang berhubungan dengan hasil belajar Matematika Siswa Kelas IV SDN Songgokerto 01 Batu. Peneliti juga melakukan wawancara dengan peserta didik untuk pengumpulan data awal ini dilakukan untuk mengetahui kondisi awal peserta didik kelas IV SDN Songgokerto 01 Batu. Berdasarkan hasil studi awal tersebut selanjutnya diberikan layanan tindakan oleh peneliti untuk meningkatkan kemampuan peserta didik dalam pembelajaran Matematika tentang mata uang.

Data kuantitatif pelaksanaan pembelajaran mata uang melalui pembelajaran *Role playing* disajikan sebagai berikut :

No	Aktivitas Siswa	Skor	Katagori
1	Perencanaan Pembelajaran Matematika Kreatif	55	Kurang
2	Media Pembelajaran matematika	49	Kurang
3	Pembelajaran Matematika kreatif	61	Cukup
4	Pemahaman siswa tentang Mata Uang	51	Kurang
5	Hasil Belajar matematika	51	Kurang
	Rata Rata	53,20	Kurang



Berdasarkan analisis data dari data pada tabel diatas, diketahui bahwa :

Skor rata rata dari semua pada siklus Berdasarkan analisis data dari data pada tabel 4.1 diatas, diketahui bahwa :

- 1) Skor rata rata dari semua aspek pembelajaran mata uang dan hasil belajar dengan pembelajaran Mtematika pada pra penelitian sebesar 53,20 berada pada katagori Kurang.
- 2) Hanya ada satu aspek yang memliki nilai cukup, yakni pembelajaran Matematika kreatif . Sedang aspek yang lain berada pada katagori kurang..

Berdasarkan hasil wawancara dan hasil observasi peneliti pada pra penelitian yang berhubungan dengan pembelajaran matematika kelas IV SDN Songgokerto 01 Batu tentang mata uang diperoleh data kwalitatip sebagai berikut :

- 1) Sebagian peserta didik belum bisa mengetahui pentingnya hasil pembelajaran mata uang bagi kehidupan dirinya.
- 2) Peserta didik kurang menghargai numerasi dan pembelajaran mata uang ..
- 3) Sebagian peserta didik kurang menyadari pentingnya peran pembelajaran mata uang ...
- 4) Sebagian peserta didik kurang biasa dalam pembelajaran Matematika kreatif.
- 5) Peserta didik belum termotivasi untuk aktif dalam pembelajaran mata uang ..
- 6) Belum satupun peserta didik yang berpengalaman melakukan pembelajaran *Role playing* .

## 2. Siklus I

Dalam siklus 1 PTK ini diawali dengan penyusunan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH) dengan didasarkan pada hasil analisis data pelaksanaan

pembelajaran Matematika pada prasiklus. Pada dasarnya pada awal siklus 1 yang dilakukan oleh peneliti yaitu :

- 1) Membuat RPP sebagai acuan pelaksanaan pembelajaran matematika.
- 2) Menyiapkan instrumen data penilaian dan catatan lapangan.
- 3) Menyiapkan media yang akan digunakan saat pembelajaran Matematika .
- 4) Menyiapkan alat dokumentasi berupa foto, dan video.

## 2. Siklus I

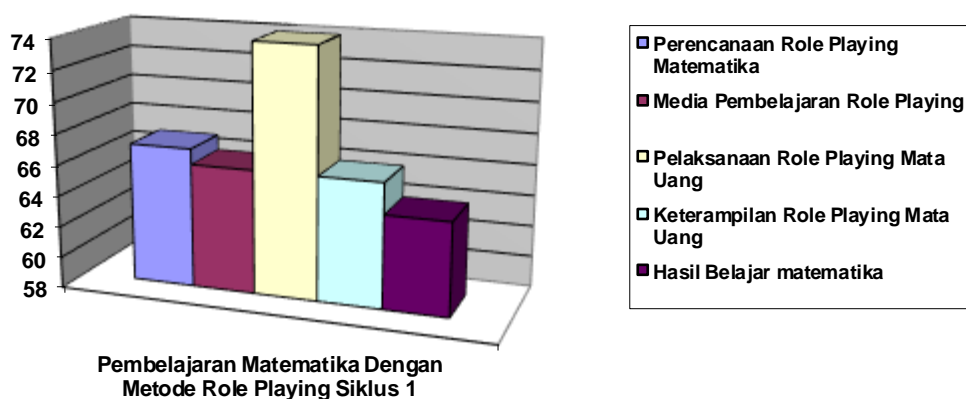
Dalam pelaksanaan PTK ini pembelajaran tentang pembelajaran mata uang diselenggarakan secara kelompok dengan 3 kali pertemuan.:pelaksanaan pembelajaran siklus I kegiatan pembelajaran terbagi pada 4 tahap yaitu kegiatan pendahuluan , Kegiatan inti , Kegiatan refleksi dan kegiatan penutup . Kegiatan pembelajaran Matematika dilakukan dengan metode *Role playing* dengan Langkah berikut ini :

1	Tahap pemilihan masalah	Guru mengemukakan masalah yang diangkat dari kehidupan peserta didik agar mereka dapat merasakan masalah dengan nilai uang untuk media pembelajaran Matematika.	Pra siklus dan awal siklus 1 PTK
2	Tahap pemilihan peran	Melalui peran yang sesuai dengan permasalahan nilai uang yang akan dibahas, mendiskripsikan karakter dan apa yang harus dilakukan oleh para pemain. Selanjutnya menyusun tahap-tahap bermain peran. Dalam hal ini guru telah membuat dialog tetapi siswa nbisa menambahkan dialog sendiri tentang nilai uang.	Pra siklus PTK, dan awal siklus 1.
3	Tahap menyiapkan pengamatan	Pengamatan dari kegiatan ini adalah semua siswa yang tidak menjadi pemain atau pemeran. Sebagai pengamat maka siswa yang bertugas juga mencatat kegiatan yang diamati.	Dilakukan dalam siklus 1 PTK pertemuan pertama dan kedua.
4	Tahap pemeranan	Diawali dengan informasi pada pemeran tentang tahap-tahap bermain peran yang disusun oleh guru. pada tahap ini semua peserta didik mulai beraksi sesuai dengan peran masing-masing sesuai yang terdapat pada skenario bermain peran tentang mata uang	Dilakukan dalam siklus 1 PTK pertemuan ketiga.
5	Tahap diskusi dan	Pada tahap ini guru menghentikan	Dilakukan dalam

	evaluasi	apabila terjadi pertentangan agar memancing permasalahan. Masalah yang muncul dari bermain peran, dibahas pada tahap diskusi dan evaluasi. Tahap evaluasi ini sebagai bahan untuk pengambilan keputusan perbaikan pada pelaksanaan siklus II. ..	siklus 1 PTK pada akhir pertemuan ketiga
--	----------	---	--

Data kuantitatif pelaksanaan pembelajaran siklus 1 pembelajaran mata uang melalui pembelajaran *Role playing* disajikan sebagai berikut :

No	Aktivitas Siswa	Skor	Kategori
1	Perencanaan <i>Role playing</i> Matematika	67	Cukup
2	Media Pembelajaran <i>Role playing</i>	66	Cukup
3	Pelaksanaan <i>Role playing</i> Mata Uang	74	Baik
4	Keterampilan <i>Role playing</i> Mata Uang	66	Cukup
5	Hasil Belajar matematika	64	Cukup
	Rata Rata	66,20	Cukup



Berdasarkan analisis data dari data pada tabel diatas, diketahui bahwa :

- 1) Skor rata rata dari semua pada siklus aspek pembelajaran pembelajaran mata uang melalui pembelajaran *Role playing* pada siklus I sebesar 66,20 berada pada katagori Cukup.
- 2) Skor rata rata dari semua aspek pembelajaran *Role playing* pada siklus I yang terendah adalah mengutamakan kepentingan umum dalam dengan skor sebesar 64 yakni komponen hasil belajar Matematika pada katagori Cukup.
- 3) Skor rata rata dari aspek pembelajaran pembelajaran mata uang melalui pembelajaran *Role playing* masih berada dibawah indikator ketercapaian materi PTK ini.

Berdasarkan hasil wawancara dan hasil observasi peneliti pada pelaksanaan pembelajaran siklus I pembelajaran mata uang dengan metode *role playing* diperoleh data kwalitatip sebagai berikut :

- 1) Peserta didik mulai mengetahui pentingnya pembelajaran mata uang melalui *Role playing* bagi kehidupan.
- 2) Peserta didik semakin termotivasi dalam pembelajaran mata uang melalui *Role playing*.
- 3) Peserta didik mulai mampu mengikuti proses pembelajaran mata uang melalui *Role playing*.
- 4) Peserta didik semakin menyadari pentingnya peran guru dalam pembelajaran mata uang melalui *Role playing*.
- 5) Sebagian besar peserta didik melakukan hubungan yang interaktif sesuai perannya dalam pembelajaran *Role playing*.
- 6) Peserta didik semakin memiliki keberanian untuk melakukan pembelajaran *Role playing* dalam pembelajaran mata uang.
- 7) Kepercayaan diri peserta didik relatif tinggi untuk pembelajaran mata uang melalui *Role playing*.
- 8) Peserta didik mulai meningkatkan kemampuan memainkan perannya dalam pembelajaran mata uang melalui *Role playing*.
- 9) Peserta didik mulai memiliki inisiatif untuk melakukan belajar pembelajaran mata uang.
- 10) Peserta didik telah berusaha mengatasi rintangan dalam pembelajaran mata uang melalui *Role playing*.

### Refleksi Siklus 1

Berdasarkan hasil analisis data pada pelaksanaan pembelajaran siklus 1 masih ada beberapa kekurangan yang harus diperbaiki oleh peneliti maupun kekurangan dari peserta didik yang dijadikan masukan untuk rekomendasi perbaikan pelaksanaan pembelajaran siklus 2. Berdasarkan temuan dan analisis data pelaksanaan pembelajaran siklus 1 terdapat kelemahan peneliti dan peserta didik yang dapat kami jabarkan pada tabel sebagai berikut:

**Tabel Diagnosis Kelemahan Tindakan Siklus I**

No	Diagnosis Kelemahan Siklus 1	Rekomendasi Perencanaan Siklus 2
1	Komunikasi antara peneliti dengan kolaborasi dan dengan peserta didik dalam pembelajaran melalui <i>Role playing</i> masing-masing perlu ditingkatkan.	Peneliti meningkatkan pemahaman tentang Teknik komunikasi dengan bahasa yang mudah dipahami peserta didik dalam pembelajaran melalui <i>Role playing</i> .
2	Peneliti kurang mampu secara maksimal mengenali karakter masing-masing siswa untuk berperan dalam pembelajaran <i>Role playing</i> .	Peneliti akan lebih memperhatikan suasana dan anggota kelompok, serta memotivasi untuk pembelajaran <i>Role playing</i> dengan berusaha memahami karakter siswa.
3	Peneliti masih kesulitan dalam memotivasi anggota kelompok dalam pembelajaran mata uang melalui pembelajaran <i>Role playing</i> .	Peneliti akan menggunakan bahasa yang mudah dipahami dalam pembelajaran <i>Role playing</i> dalam pembelajaran mata uang.
4	Peneliti masih perlu meningkatkan perannya dalam memberi contoh.	Peneliti akan lebih berperan sebagai model untuk dicontoh dalam

	dalam pembelajaran mata uang melalui <i>Role playing</i>	pembelajaran mata uang melalui <i>Role playing</i> .
5	Peneliti masih perlu menggunakan media yang kontekstual dalam pembelajaran <i>Role playing</i> tentang mata uang	Pembelajaran dengan menggunakan media benda benda yang kontekstual dalam pembelajaran mata uang melalui <i>Role playing</i>

Berdasarkan diagnosis kelemahan pembelajaran siklus 1 maka peneliti memutuskan untuk melakukan perbaikan tindakan pada siklus II sebagai upaya perbaikan dalam upaya pembelajaran Matematika melalui *Role playing* .

### 3. Siklus 2

Pelaksanaan pembelajaran dalam siklus 2 PTK ini dilakukan berdasarkan rekomendasi hasil refleksi dan temuan dari pelaksanaan pembelajaran siklus 1. Pada awal siklus 2 ini dilakukan perencanaan terlebih dahulu sebagai pedoman pelaksanaan pembelajaran siklus 2. Seperti pada siklus 1 peserta didik akan belajar pembelajaran mata uang dengan metode pembelajaran *Role playing* . Perencanaan PTK dalam pembelajaran siklus 2 dilakukan dengan :

- 1) Membuat RPP perbaikan RPP sebelumnya sebagai acuan pelaksanaan pembelajaran siklus 2..
- 2) Menyiapkan instrumen data penilaian dan catatan lapangan untuk siklus 2 .
- 3) Menyiapkan media pendukung untuk pembelajara pembelajaran *Role playing* tentang mata uang ..

#### Pelaksanaan Siklus 2

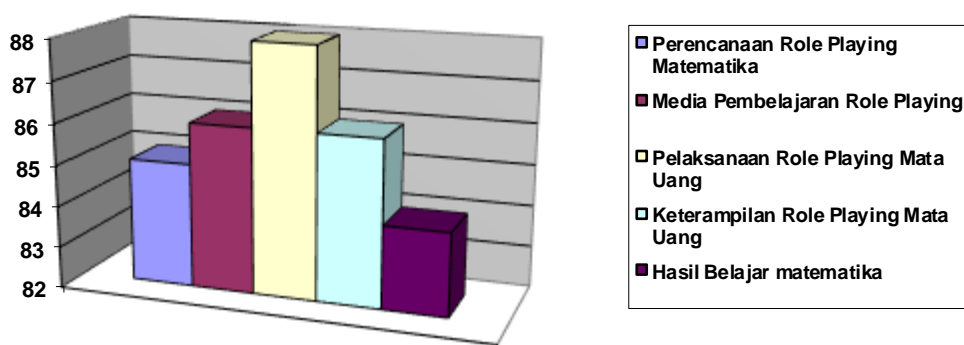
Dalam pelaksanaan PTK siklus 2 diselenggarakan secara kelompok dengan 3 kali pertemuan. pelaksanaan pembelajaran siklus I kegiatan pembelajaran terbagi pada 4 tahap yaitu kegiatan pendahuluan , Kegiatan inti , Kegiatan refleksi dan kegiatan penutup . Kegiatan pembelajaran Mtematika dilakukan dengan metoded *Role playing* dengan Langkah berikut ini :

1	Tahap pemilihan masalah	Guru mengemukakan masalah yang diangkat dari kehidupan peserta didik agar mereka dapat merasakan masalah sebagai masukan pembelajaran siklus 2 ..	Awal siklus 2 PTK
2	Tahap pemilihan peran	Nendiskripsikan peran dan karakter masing masing siswa yang harus dilakukan oleh para pemain. Selanjutnya menyusun tahap-tahap bermain peran. Dalam hal ini guru telah menyemournakan naskah dialog tetapi siswa bisa menambahkan dialog	Awal siklus 2.

		3sendiri tentang nilai uang dalam <i>role playing</i> siklus 2.. .5	
3	Tahap menyiapkan pengamatan	Pengamatan dari kegiatan ini adalah semua siswa yang tidak menjadi pemain atau pemeran. Sebagai pengamat maka siswa yang bertugas juga mencatat kegiatan yang diamati dari proses pembelajaran siklus 2..	Dilakukan dalam siklus 2 PTK pertemuan pertama dan kedua.
4	Tahap pemeranan	Diawali dengan informasi pada pemeran setiap tahap bermain peran yang disusun oleh guru pada siklus 2., pada tahap ini semua peserta didik berusaha memperbaiki peran masing-masing sesuai yang terdapat pada skenario bermain peran tentang mata uang	Dilakukan dalam siklus 2 PTK pertemuan ketiga.
5	Tahap diskusi dan evaluasi	Masalah yang muncul dari bermain peran pada siklus 2 dibahas pada tahap diskusi dan evaluasi. Tahap evaluasi ini sebagai bahan untuk pengambilan keputusan perbaikan pada pelaksanaan pembelajaran berikutnya..	Dilakukan dalam siklus 2 PTK pada akhir pertemuan ketiga

Data kuantitatif pelaksanaan pembelajaran siklus 1 pembelajaran mata uang melalui pembelajaran *Role playing* disajikan sebagai berikut :

No	Aktivitas Siswa	Skor	Katagori
1	Perencanaan <i>Role playing</i> Matematika	85	Baik
2	Media Pembelajaran <i>Role playing</i>	86	Baik
3	Pelaksanaan <i>Role playing</i> Mata Uang	88	Baik
4	Keterampilan <i>Role playing</i> Mata Uang	86	Baik
5	Hasil Belajar matematika	84	Baik
	Rata Rata	85, 80	Baik



Pembelajaran Matematika Dengan Metode Role Playing Siklus 2

Berdasarkan analisis data siklus 2 pada tabel diatas, diketahui bahwa :

- 4) Skor rata rata dari semua pada siklus aspek pembelajaran pembelajaran mata uang melalui pembelajaran *Role playing* pada siklus I sebesar 85,80 termasuk katagori Baik .
- 5) Skor rata rata dari semua aspek pembelajaran *Role playing* pada siklus I yang terendah adalah mengutamakan kepentingan umum dalam dengan skor sebesar 84 yakni komponen hasil belajar Matematika pada katagori Baik.
- 6) Skor rata rata dari aspek pembelajaran pembelajaran mata uang melalui pembelajaran *Role playing* sudah berada di atas indikator ketercapaian materi PTK ini.

Berdasarkan hasil wawancara dan hasil observasi peneliti pada pelaksanaan pembelajaran siklus 2 pembelajaran mata uang dengan metode *role playing* diperoleh data kwalitatip sebagai berikut :

- 1) Peserta didik mengetahui pentingnya pembelajaran n mata uang melalui *Role playing* bagi kehidupan..
- 2) Peserta didik sangat termotivasi dalam pembelajaran mata uang melalui *Role playing* .
- 3) Peserta didik telah mampu mengikuti proses pembelajaran mata uang melalui *Role playing* .
- 4) Peserta didik sangat menyadari pentingnya peran guru dalam pembelajaran pembelajaran mata uang melalui *Role playing* .
- 5) Peserta didik telah melakukan hubungan yang interaktif sesuai perannya dalam pembelajaran *Role playing* .
- 6) Peserta didik telah memiliki keberanian untuk melakukan pembelajaran *Role playing* dalam pembelajaran mata uang .
- 7) Kepercayaan diri peserta didik sangat tinggi untuk pembelajaran mata uang melalui *Role playing* ..
- 8) Peserta didik memiliki keberanian memainkan perannya dalam pembelajaran mata uang melalui *Role playing* .
- 9) Peserta didik memiliki inisiatif untuk melakukan belajar pembelajaran mata uang
- 10) Peserta didik menginginkan pembelajaran untuk materi yang lain melalui *Role playing*

## **Refleksi Siklus 2**

Berdasarkan hasil analisis data pada pelaksanaan pembelajaran siklus 2 masih adabeberapa kekurangan yang harus diperbaiki oleh peneliti maupun kekurangan dari peserta didik yang dijadikan masukan untuk rekomendasi perbaikan pelaksanaan pembelajaran yang akan datang . Berdasarkan temuan dan analisis data pelaksanaan pembelajaran siklus 2 terdapat kelemahan peneliti dan peserta didik yang dapat kami dijabarkan pada tabel sebagai berikut:

- 1) Belum semua siswa dapat aktif secara individu maupun dalam kelompok untuk mengerjakan tugas *Role playing* . Sebagian kelompok mengandalkan siswa tertentu untuk menyelesaikan tugas *Role playing* .
- 2) Siswa masih kesulitan untuk berinprofisasi dalam bermainperan.
- 3) Implimentasi sikap baik dalam proses pembelajaran perlu pembiasaan dalam jangka waktu yang lebih Panjang dan berkesinambungan

Melalui PTK ini membuktikan bahwa melalui pembelajaran dengan metode *Role playing* dapat meningkatkan hasil pembelajaran Matematika tentang Mata Uang pada siswa kels IV SDN Songgokerto 01 Batu. Hal ini terbukti dengan peningkatan skor hasil dan proses dari

53,20 pada saat pra PTK meningkat menjadi 66,20 pada siklus 1 dan meningkat menjadi 85,80 pada siklus 2.

#### 4. Pembahasan

Penelitian ini dilaksanakan pada kelas IV SDN Songgokerto 01 Batu pada mata pelajaran matematika dengan materi nilai mata uang. Pelaksanaan tindakan penelitian berkolaborasi dengan teman sejawat di sekolah tersebut. Tahap-tahap pembelajaran setiap tindakan disesuaikan dengan tahap-tahap pembelajaran dengan menggunakan metode *role playing*. Dalam pelaksanaan tindakan dibagi menjadi dua siklus dengan siklus I dan siklus II, siklus kedua adalah perbaikan dari kekurangan dan kelemahan yang ada pada siklus I.

Pelaksanaan tindakan meliputi (1) melaksanakan tindakan sesuai dengan skenario pembelajaran, (2) peserta didik mengamati PPT tentang pecahan nilai mata uang, membandingkan dan mengurutkan nilai pecahan mata uang, (3) peserta didik menjawab pertanyaan guru (4) peserta didik mengamati penjelasan guru skenario tentang nilai mata uang, mengurutkan dan membandingkan nilai pecahan mata uang yang terdapat pada LKPD, (5) guru mengarahkan peserta didik untuk memerankan skenario yang telah di rancang bersama teman di kelas (6) peserta didik memerankan skenario bersama teman di kelas (7) guru memberi kesempatan peserta didik untuk bertanya, apabila ada yang belum dimengerti (8) peserta didik mengamati kesimpulan yang disampaikan oleh guru.

Pengamatan meliputi (1) melakukan proses pengamatan tindakan, (2) mengamati dan membimbing peserta didik yang mengalami kesulitan pada waktu pembelajaran, (3) menilai hasil pekerjaan peserta didik, (4) melakukan observasi pada waktu pembelajaran dengan menggunakan lembar pengamatan, kemudian hasilnya di interprestasikan

Refleksi meliputi: (1) evaluasi tindak lanjut yang telah dilakukan sebagai mutu, jumlah dan waktu dari setiap tindakan, (2) membahas hasil evaluasi tentang skenario pembelajaran dan lembar kerja peserta didik, dan (3) melakukan perbaikan dalam pelaksanaan tindakan sesuai hasil evaluasi pada siklus berikutnya.

Pelaksanaan yang diambil dalam siklus II . program tindakan II mengacu pada identifikasi masalah pada siklus I, dengan alternatif masalah yang sudah ditentukan, antara lain: (1) guru melakukan apersepsi, (2) siswa mengamati video tentang nilai mata uang yang ditampilkan guru, (3) siswa menjawab pertanyaan guru (menalar, menanya), (4) siswa mempersiapkan diri untuk bermain peran tentang menghitung taksiran harga barang belanjaan sesuai dengan skenario yang telah diberikan guru, (5) atas arahan guru, siswa memerankan apa yang sudah ada dalam skenario secara berpasangan dengan teman (*collaborative*), (6) siswa yang belum mendapat giliran mengamati adegan yang sedang diperankan oleh tamannya, (7) peserta didik mengamati kesimpulan yang disampaikan oleh guru.

Refleksi dari pelaksanaan siklus II, perlu melakukan : (1) evaluasi terhadap tindakan siklus II berdasarkan data yang telah terkumpul, (2) pembahasan hasil evaluasi tentang skenario pembelajaran siklus II, (3) memperbaiki pelaksanaan tindakan disesuaikan dengan evaluasi yang telah digunakan untuk rencana siklus berikutnya, dan (4) evaluasi tindakan II dari seluruh siklus penelitian perbaikan pembelajaran yang telah dilaksanakan didapatkan hasil yang sesuai dengan yang telah direncanakan.

Sumber data dalam penelitian ini diperoleh dari hasil belajar siswa kelas IV SDN Songgokerto 01 Kecamatan Batu yang terdiri dari 8 siswa laki-laki dan 10 siswa perempuan. Dan sumber data skunder diperoleh dari hasil pengamatan keaktifan siswa oleh teman sejawat. Sehingga menjadi pertimbangan untuk mengetahui sejauh mana peningkatan

keaktifan dan hasil belajar siswa dalam pembelajaran yang telah diberikan melalui model *role playing* dalam pembelajaran Matematika materi nilai mata uang.

Berdasarkan hasil pengamatan peneliti melakukan refleksi terhadap keefektifan pembelajaran yang telah dilaksanakan. Faktor yang menyebabkan siklus I belum berhasil adalah

- 1) Peneliti belum optimal dalam menguasai kelas, sehingga keaktifan peserta didik kurang menyeluruh.
- 2) Peneliti belum maksimal penerapan model *role playing*, akibatnya ketuntasan hasil belum mencapai kriteria yang ditentukan.

Dari hal refleksi dan hasil diskusi observer peneliti memutuskan untuk melaksanakan perbaikan pembelajaran II.

Pada siklus 2 Peneliti mencoba menyempurnakan tindakan dengan merevisi rencana perbaikan pembelajaran tentang nilai mata uang, mempersiapkan bahan ajar ataupun buku-buku yang relevan dengan materi pembelajaran, mempersiapkan media, dan sarana lainnya yang dapat digunakan, mempersiapkan lembar kerja peserta didik dan lembar evaluasi untuk akhir siklus II. Peneliti melaksanakan tindakan sesuai dengan RPP Siklus II dan setelah dievaluasi atau tes formatif dilaksanakan di Siklus II

Kegiatan pembelajaran berjalan dengan lancar, tetapi pada siklus I ini, siswa dalam melakukan belajar melalui bermain peran masih belum aktif dan belum menguasai, sehingga juga belum mencapai ketuntasan minimal. Dari 18 siswa, yang tuntas belajar sebanyak 12 siswa (66.7%), dan siswa belum tuntas sebanyak 6 siswa (33.3%) dengan rata-rata nilai 77.8. Sedangkan rata-rata siswa aktif sebanyak 72.2% dan yang belum aktif 27.8%.

Tindakan yang dilaksanakan peneliti pada siklus II sesuai dengan RPP yang sudah dibuat dengan menerapkan model *Role playing*. Kegiatan pembelajaran dilakukan bermain peran secara berpasangan bersama teman dan langsung di praktikkan di kelas. Dari perbedaan pelaksanaan peran pada siklus I dan siklus II, siswa tuntas belajar sebanyak 18 siswa (100%) dan siswa yang belum tuntas sebanyak 0 siswa (0%) dengan rata-rata 81.4%. Siklus II, siswa aktif belajar sebanyak 16 siswa dan 2 siswa masih belum aktif, sehingga diperoleh skor rata-rata keaktifan belajar siswa sebanyak 88,9%.

*Role playing* menurut Djamarah dan Zein (2002:67) mempunyai beberapa kelebihan sebagai berikut:

- 1) Siswa melatih dirinya memahami dan mengingat isi bahan yang akan diperankan. Sebagai pemain harus memahami, menghayati isi cerita secara keseluruhan, terutama untuk materi yang harus diperkannya. Dengan demikian daya ingatan siswa harus tajam dan tahan lama.
- 2) Siswa akan berlatih untuk berinisiatif dan kreatif. Pada waktu bermain peran para pemain dituntut untuk mengemukakan pendapatnya sesuai dengan waktu yang tersedia.
- 3) Bakat yang terdapat pada siswa dapat dipupuk sehingga dimungkinkan akan muncul atau tumbuh bibit seni dari sekolah.
- 4) Kerjasama antar pemain dapat ditumbuhkan dan dibina dengan sebaik-baiknya.
- 5) Siswa memperoleh kebiasaan untuk menerima dan membagi tanggung jawab dengan temannya.
- 6) Bahasa lisan siswa dapat dibina menjadi bahasa yang lebih baik agar mudah dipahami orang lain.

Proses pelaksanaan metode bermain peran (*role playing*) dengan ketentuan sebagai berikut :

- 1) Pemilihan masalah guru mengemukakan masalah yang diangkat dari kehidupan peserta didik agar mereka dapat meraskan masalah itu dan mendorong untuk mencari penyelesaian.
- 2) Pemilihan peran, memilih peran yang sesuai dengan permasalahan yang akan dibahas, mendiskripsikan karakter dan apa yang harus dikerjakan oleh para pemain.
- 3) Menyusun tahap-tahap bermain dalam hal ini guru telah membuat dialog tetapi siswa dapat juga menambahkan dialog sendiri.
- 4) Menyiapkan pengamat, pengamat dari kegiatan ini adalah semua siswa yang tidak menjadi pemain atau pemeran.
- 5) Pemeran dalam tahap ini peserta didik mulai berkreasi sesuai dengan peran masing-masing yang terdapat pada skenario bermain peran.
- 6) Diskusi dan evaluasi, mendiskusikan masalah-masalah serta pertanyaan yang muncul dari siswa.
- 7) Pengambilan keputusan yang dilakukan. Jadi pembelajaran dengan *role playing* merupakan cara belajar yang dilakukan dengan cara membagi siswa menjadi beberapakeompok dan setiap kelompok memerankan karakter sesuai dengan naskah yang telah dibuat dan materi yang ditentukan oleh guru, sehingga siswa lebih mudah memahami dan mengingat materi yang telah diperakan tersebut.

## KESIMPULAN DAN SARAN

### 1. Kesimpulan

- 1) Hasil PTK menunjukkan penerapan *Role playing* pada materi nilai mata uang dapat meningkatkan hasil belajar Matematika di kelas IV SDN Songgokerto 01 Batu
- 2) Penerapan *Role playing* pada materi nilai mata uang untuk meningkatkan hasil belajar matematika di kelas IV SDN Songgokerto 01 Batu. Pada siklus I siswa aktif sebesar 72,4%, siklus II sebesar 88.9%, sehingga sudah mencapai ketuntasan sekurang-kurangnya 80% siswa aktif
- 3) Penerapan *Role playing* pada materi nilai mata uang untuk meningkatkan hasil belajar matematika di kelas IV SDN Songgokerto 01 Batu. Pada siklus I siswa tuntas sebesar 66.7%, siklus II sebesar 100%, sehingga sudah mencapai ketuntasan sekurang-kurangnya 80% siswa aktif.
- 4) Peningkatan skor hasil dan proses pembelajaran Matematika tentang Mata Uang dengan metode *Role playing* dari 53,20 pada saat pra PTK meningkat menjadi 66,20 pada siklus 1 dan meningkat menjadi 85,80 pada siklus 2.

### 2. Saran

- 1) Guru perlu menggunakan media yang kontekstual untuk mempermudah siswa dalam memahami suatu konsep Matematika .
- 2) Perlu strategi pembelajaran berbasis *Student well-being* sebagai alternatif untuk meningkatkan hasil belajar siswa sesuai standar proses, terutama pembelajaran Matematika SD.

## DAFTAR PUSTAKA

Abidin. (2014). Desain Sistem Pembelajaran dalam Konteks Kurikulum 2013. Bandung: Refika Aditama.

- Agus Suprijono. 2009. Cooperative Learning: Teori dan Aplikasi PAIKEM. Yogyakarta : Pustaka Pelajar.
- Ahmadi. 2011. Model-model Pengajaran dan Pembelajaran. Yogyakarta. Pustaka Pelajar
- Anang Prasetyo. 2001. Metode Role Playing untuk Meningkatkan Hasil Belajar Biologi siswa kelas IV SLTP N I Driyono Gresik. Buletin Pelangi Pendidikan. Edisi IV Tahun II.
- Anang Prasetyo. 2001. Metode Role Playing untuk Meningkatkan Hasil Belajar Biologi siswa kelas IV SLTP N I Driyono Gresik. Buletin Pelangi Pendidikan. Edisi IV Tahun II.
- Ariyadi Wijaya. 2012. Pendidikan Matematika Realistik, Suatu Alternatif. Pendekatan Pembelajaran Matematika . Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Basri, Syamsu. 2000. Teaching Speaking. 2000. Jakarta
- Bogdan, Robert C. dan Biklen Kopp Sari, 1982, Qualitative Research for. Education: An Introduction to Theory and Methods. Allyn and. Bacon, Inc.: Boston London.
- Depdiknas, 2006. Standar Pfoses Pembelajaran. Jakarta : Depdiknas
- E. Mulyasa. 2005. Menjadi Guru Profesional. Bandung: PT. Remaja Rosda Karya
- Fathurrohman, M. (2015). Model Pembelajaran Inovatif: Alternatif Pembelajaran yang
- Hamalik, Oemar. (2011). Proses Belajar Mengajar. Jakarta: PT. Bumi Aksara
- Heruman. 2012. Model Pembelajaran Matematika. Bandung: Remaja Rosda karya.
- Irianto M. Ali 2022. Pengaruh Metode *Role playing* Terhadap Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran Matematika Siswa Kelas Iv Sd Inpres 26 Kabupaten Sorong.
- Ismawati Alidha Nurhasanah 2016. Penerapan Metode *Role playing* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Hubungan Mahluk Hidup Dengan Lingkungannya.
- Jill Hadfield 1986. Classroom Dynamic. Oxford University Press.
- Kemendikbud, 2014. Implementasi KTSP. Jakarta : Kemendikbud.
- Meleong, L. (2002). Metode Penelitian Kualitatif. Bandung: PT. Remaja Rosdak Arya Menyenangkan. yogyakarta: Ar-Ruzz Media Group.
- Meti Safitri 2015. Pengaruh Metode *Role playing* ( Bermain Peran) terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas 5 SDN Cempaka Putih I.
- Miles, Matthew B. and A. Michael Huberman. 2005. Qualitative Data Analysis. (terjemahan). Jakarta : UI Press.
- Muhadjir, Noeng, 2000, Metode Penelitian Kualitatif, Jogja: Rake Sarasin.
- Muhammad Rasyid Mukbitin 2019. Penerapan Metode *Role playing* Dalam Memerankan Tokoh Drama Siswa Pada Pembelajaran Tematik Kelas IV SDN 4 Panarung Palangka Raya.
- Offirston, Topic. 2014. Aktivitas Pembelajaran Matematika Melalui Inkuiri Berbantuan Software Cinderella. Jogjakarta: Deppublish
- Rizki Ananda 2018. Penerapan Pembelajaran PKn Dengan Penerapan Metode *Role playing* Siswa Kelas IV SDN 003 Bangkinan Kota. Tujuan penelitian ini adalah untuk memperbaiki proses pembelajaran PKn di kelas IV SDN 003 Bangkinang Kota.
- Suhendri, H. (2011). Pengaruh Kecerdasan Matematis–Logis dan Kemandirian Belajar terhadap Hasil Belajar Matematika. Formatif: Jurnal Ilmiah Pendidikan MIPA, 1(1), 29-39. <http://journal.lppmunindra.ac.id/index.php/Formatif/article/view/61>.
- Supardi. 2010. Penelitian Tindakan Kelas. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Yanti Pane, L., Kamid, & Asrial. (2013). Proses Berpikir Logis Siswa Sekolah Dasar Bertipe. Kecerdasan Logis Matematis dalam Memecahkan Masalah Matematika.

