

PENINGKATAN HASIL BELAJAR MATEMATIKA MELALUI METODE BERMAIN PERAN PADA SISWA KELAS 4 MIN 1 BELITUNG TIMUR

Nuzulmi Yoga Apriawan

MIN 1 Belitung Timur

E-mail: yogaapriawan01@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas 4B MIN 1 Belitung Timur dalam pembelajaran Matematika melalui penerapan metode bermain peran (role playing) pada materi soal cerita perkalian bilangan cacah. Penelitian dilaksanakan dalam dua siklus dengan pendekatan Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan signifikan pada hasil belajar siswa. Rata-rata nilai siswa meningkat dari 70,7 pada pra-siklus menjadi 79,2 di siklus pertama, dan mencapai 92,1 pada siklus kedua. Persentase ketuntasan belajar juga meningkat dari 63% pada pra-siklus menjadi 84% di siklus pertama dan 100% di siklus kedua. Metode bermain peran terbukti efektif dalam meningkatkan partisipasi, motivasi, dan pemahaman siswa terhadap materi Matematika.

Kata Kunci

Hasil belajar, Matematika, Metode bermain peran, Soal cerita, Tindakan kelas.

ABSTRACT

This study aims to improve the learning outcomes of 4th-grade students at MIN 1 Belitung Timur in mathematics learning through the implementation of the role-playing method, particularly on the topic of word problems involving multiplication of whole numbers. The research was conducted in two cycles using the Classroom Action Research (CAR) approach. The results showed a significant improvement in student learning outcomes. The average student score increased from 70.7 in the pre-cycle to 79.2 in the first cycle, and reached 92.1 in the second cycle. The percentage of students meeting the minimum mastery criteria also rose from 63% in the pre-cycle to 84% in the first cycle and 100% in the second cycle. The role-playing method was proven effective in enhancing student engagement, motivation, and understanding of mathematical concepts.

Keywords

Learning Outcomes, Mathematics, Role-Playing Method, Word Problems, Classroom Action Research

1. PENDAHULUAN

Kurikulum Berbasis Kompetensi baik kurikulum 2004 maupun kurikulum 2006 merupakan perangkat rencana dan pengaturan tentang kompetensi dan hasil belajar yang harus dicapai oleh siswa, penilaian, kegiatan belajar mengajar, dan pemberdayaan sumber daya pendidikan dalam pengembangan kurikulum sekolah. Kompetensi diartikan sebagai pengetahuan, keterampilan, dan nilai-nilai dasar yang direfleksikan dalam kebiasaan berfikir dan bertindak. Kurikulum pendidikan termasuk pendidikan matematika, harus memiliki kemampuan merespon perubahan, pemberdayaan dan tuntutan kehidupan aktual, kontekstual dan global. Kurikulum demikian dicirikan dengan kemampuan memfasilitasi kemampuan hidup (life skill) peserta didik untuk dapat: belajar mengetahui (learning to know), belajar melakukan (learning to do), belajar hidup dalam kebersamaan (learning to life together), belajar untuk menjadi (learning to be), serta belajar sepanjang hidup (long life learning). Kurikulum harus dirancang agar siswa memiliki sejumlah kemampuan (kompetensi) untuk menjalani kehidupan. Oleh karena

itu, pembelajaran matematika harus dirancang sebelumnya, sebelum melaksanakan pembelajaran guru harus mendasarkan pada karakteristik kurikulum (2004/2006).

Adapun rencana yang ditempuh adalah membuat Rencana Pembelajaran. Rencana Pembelajaran dapat diartikan seperangkat rencana dan pengaturan tentang kegiatan pembelajaran dan pengelolaan kelas, dan penilaian hasil belajar. Untuk mencapai suatu kompetensi dasar untuk pelajaran, penjabaran dan penguraian materi dalam suatu Rencana Pembelajaran dapat dilakukan di sekolah masing-masing disesuaikan dengan situasi, kondisi, dan kebutuhan setempat. Demikian pula metode pembelajaran dan penyesuaian waktu belajar. Rencana Pembelajaran berisikan komponen pokok yang dapat menjawab permasalahan. Kompetensi yang akan dikembangkan pada siswa dengan memperhatikan bagaimana cara pengembangannya?, bagaimana cara mengetahui bahwa kompetensi tersebut sudah dicapai oleh siswa?.

Pendidikan matematika di tingkat sekolah dasar memegang peranan penting dalam membentuk kemampuan berpikir logis dan sistematis. Namun, dalam pelaksanaannya sering dijumpai berbagai kendala, termasuk rendahnya partisipasi dan hasil belajar siswa. Penelitian ini dilatarbelakangi oleh hasil observasi di kelas 4B MIN 1 Belitung Timur, yang menunjukkan bahwa hasil belajar siswa dalam materi soal cerita perkalian bilangan cacah masih berada di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Beberapa penyebab utama permasalahan tersebut adalah metode pembelajaran yang tidak bervariasi, kurangnya penggunaan media pembelajaran, serta minimnya motivasi dan keterlibatan aktif siswa dalam proses belajar. Untuk mengatasi masalah ini, diterapkan metode bermain peran (*role playing*) dalam pembelajaran, dengan tujuan meningkatkan keaktifan dan pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan.. Maka dari itu peneliti mencoba melakukan berbagai macam alternatif dalam pembelajaran yaitu guru akan melakukan perbaikan pembelajaran dengan menggunakan metode bermain peran, guru akan menggunakan media/alat peraga ketika mengajar, sebelum memberikan materi guru akan melakukan permainan tepuk tangan untuk membangkitkan untuk membangkitkan semangat dan motivasi siswa, guru akan memberikan apresiasi kepada siswa yang mau bertanya, serta guru membimbing siswa dalam mengerjakan latihan soal. Dari beberapa alternatif pemecahan masalah di atas, maka peneliti memprioritaskan pemecahan masalah pada penggunaan metode bermain peran dalam pembelajaran matematika kelas 4B tentang soal cerita perkalian bilangan cacah di MIN 1 Belitung Timur.

Penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa dengan memanfaatkan metode bermain peran sebagai pendekatan aktif dan partisipatif dalam pembelajaran. Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat secara teoritis maupun praktis: Secara teoritis, sebagai referensi bagi pengembangan metode pembelajaran matematika di tingkat dasar. Secara praktis, bagi siswa untuk meningkatkan keterlibatan dan hasil belajar, bagi guru dalam merancang pembelajaran yang menarik, dan bagi sekolah dalam upaya meningkatkan mutu pendidikan secara menyeluruh.

2. METODE PENELITIAN

Sesuai dengan jenis penelitian yang dipilih, yaitu penelitian tindakan, maka penelitian ini menggunakan model penelitian tindakan berbentuk spiral dari siklus yang satu ke siklus yang berikutnya. Setiap siklus meliputi planning (rencana), action (tindakan), observation (pengamatan), dan reflection (refleksi). Langkah pada siklus berikutnya adalah perencanaan yang sudah direvisi, tindakan, pengamatan, dan refleksi. Sebelum masuk pada siklus 1 dilakukan tindakan pendahuluan yang berupa identifikasi

permasalahan.

Penelitian ini dilaksanakan selama dua siklus/ putaran. Observasi dibagi dalam dua putaran, yaitu putaran 1, dan 2, dimana masing putaran dikenai perlakuan yang sama (alur kegiatan yang sama) dan membahas satu sub pokok bahasan yang diakhiri dengan tes formatif di akhir masing putaran. Dibuat dalam tiga putaran dimaksudkan untuk memperbaiki sistem pengajaran yang telah dilaksanakan. Penelitian ini dilakukan melalui tiga tahap, yaitu: (1) tahap persiapan, (2) tahap pelaksanaan, dan (3) tahap penyelesaian.

Penelitian/perbaikan pembelajaran untuk setiap mata pelajaran adalah:

Pembelajaran Matematika terdiri dari 2 Siklus :

Tabel 1. Pelaksanaan Pembelajaran

No	Hari tanggal	Siklus
1	Kamis, 5 September 2024	Pra siklus
2	Senin, 13 September 2024	I
3	Rabu, 2 Oktober 2021	II

2. 1 Tahap Persiapan

Kegiatan yang dilakukan dalam tahap persiapan ini adalah mempersiapkan segala sesuatu yang berhubungan dengan pelaksanaan penelitian. Dalam kegiatan ini diharapkan pelaksanaan penelitian akan berjalan lancar dan mencapai tujuan yang diinginkan. Kegiatan persiapan ini meliputi:(1) kajian pustaka, (2) pengurusan administrasi perijinan, (3) penyusunan rancangan penelitian, (4) orientasi lapangan, dan (5) penyusunan instrumen penelitian.

2. 2 Tahap Pelaksanaan

Pada tahap pelaksanaan penelitian ini, kegiatan yang dilakukan meliputi:(1) pengumpulan data melalui tes dan pengamatan yang dilakukan persiklus, (2) diskusi dengan pengamat untuk memecahkan kekurangan dan kelemahan selama proses belajar mengajar persiklus, (3) menganalisis data hasil penelitian persiklus, (4) menafsirkan hasil analisis data, dan (5) bersama-sama dengan pengamat menentukan langkah perbaikan untuk siklus berikutnya.

2. 3 Tahap Penyelesaian

Dalam tahap penyelesaian, kegiatan yang dilakukan meliputi:(1) menyusun draf laporan penelitian, (2) mendiskusikan draf laporan penelitian, (3) merevisi draf laporan penelitian, (4) menyusun naskah laporan penelitian, dan (5) menggandakan laporan penelitian.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada penelitian ini, data yang diperoleh dalam penelitian ini berupa hasil tes dan observasi. Adapun teknik analisis data yang digunakan adalah member check. Lalu dilakukan pemilihan, pengelompokan dan validasi.

Tabel 2. Daftar Nilai Pembelajaran Pra Siklus Mata Pelajaran Matematika

NO	NAMA	SKOR	KETERANGAN	KKM
1	Aisyah Nur Aini	50	Belum Tuntas	65
2	Arjun Pratama	64	Belum Tuntas	65
3	Asyifah Zahra	50	Belum Tuntas	65

4	Bayu Samudra	80	Tuntas	65
5	Bilqis Halmahera	80	Tuntas	65
6	Evelyn Riyani	80	Tuntas	65
7	Meirischa Sepriani	75	Tuntas	65
8	Muhammad Apriyanto	64	Belum Tuntas	65
9	Muhammad Armansyah	75	Tuntas	65
10	Muhammad Dzakwan Alfarezi	80	Tuntas	65
11	Muhammad Nur Septian	60	Belum Tuntas	65
12	Muhammad Qosim Ar Ramadhan	64	Tuntas	65
13	Muhammad Zhifran Hafif	75	Tuntas	65
14	Nurfadhila Azzahra	80	Tuntas	65
15	Riko	75	Tuntas	65
16	Sakinah Awnuzra	80	Tuntas	65
17	Sean Conery	60	Belum Tuntas	65
18	Suhendra	70	Tuntas	65
19	Yurika Hasan	70	Tuntas	65
	Jumlah	1.343		
	Rata-rata	70,7		
	Jumlah siswa yang tuntas		12 Siswa	
	Persentase yang tuntas		63%	

Berdasarkan data di atas terlihat bahwa persentase siswa yang tuntas sebesar 63%. Jadi siswa yang tuntas sebanyak 12 orang.

Siklus 1

Hasil pengolahan data yang diperoleh dari siklus 1 dalam perbaikan pembelajaran mata pelajaran matematika adalah sebagaimana tercantum dalam tabel di bawah ini.

Tabel 3. Daftar Nilai Pembelajaran Siklus 1 Mata Pelajaran Matematika

NO	NAMA	SKOR	KETERANGAN	KKM
1	Aisyah Nur Aini	60	Belum Tuntas	65
2	Arjun Pratama	70	Tuntas	65
3	Asyifah Zahra	70	Tuntas	65

4	Bayu Samudra	100	Tuntas	65
5	Bilqis Halmahera	100	Tuntas	65
6	Evelyn Riyani	100	Tuntas	65
7	Meirischa Sepriani	80	Tuntas	65
8	Muhammad Apriyanto	80	Tuntas	65
9	Muhammad Armansyah	64	Belum Tuntas	65
10	Muhammad Dzakwan Alfarezi	100	Tuntas	65
11	Muhammad Nur Septian	60	Belum Tuntas	65
12	Muhammad Qosim Ar Ramadhan	75	Tuntas	65
13	Muhammad Zhifran Hafif	80	Tuntas	65
14	Nurfadhila Azzahra	80	Tuntas	65
15	Riko	80	Tuntas	65
16	Sakinah Awnuzra	80	Tuntas	65
17	Sean Conery	75	Tuntas	65
18	Suhendra	70	Tuntas	65
19	Yurika Hasan	80	Tuntas	65
	Jumlah	1.504		
	Rata-rata	79,2		
	Jumlah siswa yang tuntas		16 Siswa	
	Persentase yang tuntas		84%	

Berdasarkan data di atas terlihat bahwa ada peningkatan pemahaman siswa setelah dilakukan perbaikan pembelajaran siklus 1 yang dibuktikan dengan bertambahnya persentase siswa yang tuntas menjadi 84% dari 63% sebelum dilakukan perbaikan pembelajaran. Jadi siswa yang tuntas meningkat dari 12 siswa sebelum perbaikan menjadi 16 siswa setelah perbaikan pembelajaran siklus 1. Sedangkan nilai rata-rata sebelum perbaikan yang sebesar 70,7 meningkat menjadi 79,2.

Peningkatan yang terjadi masih belum memuaskan karena masih ada 3 siswa yang belum mencapai ketuntasan. Oleh karena itu perlu dilakukan perbaikan pembelajaran siklus 2. Di bawah ini merupakan hasil pengamatan yang dilakukan oleh observer terhadap kegiatan perbaikan pembelajaran yang dilakukan.

Tabel 4. Hasil Obsevasi Perbaikan Pembelajaran Siklus 1 Mata Pelajaran

Matematika

No	Aspek yang Diamati	Kemunculan		Komentar
		Ya	Tidak	
1	Melaksanakan dengan tujuan Pembelajaran sesuai	√		
2	Menggunakan alat bantu (media) pembelajaran yang sesuai dengan tujuan dan karakteristik siswa		√	Penggunaan alat bantu kurang maksimal.
3	Melaksanakan urutan yang logis Pembelajaran	√		
4	Mengelola waktu pembelajara secara efisien		√	Banyak waktu yang terbuang dalam kegiatan inti.
5	Menangani pertanyaan dan respons siswa	√		
6	Menerapkan metode yang tepat dengan materi dan kondisi siswa		√	Metode yang digunakan tidak melibatkan siswa dalam pembelajaran.
7	Menanamkan karakter dalam proses pembelajaran matematika	√		
8	Menguasai materi pembelajaran Matematika	√		
9	Memberikan motivasi kepada siswa dengan pujian dan ekspresi positif	√		
10	Menanamkan pemahaman konsep matematika kepada siswa	√		
11	Melaksanakan penilaian selama proses pembelajaran	√		
12	Melaksanakan penilaian pada akhir Pembelajaran	√		
	Persentase aspek Yang Muncul	75%	25%	

Dari hasil di atas, membuktikan bahwa dalam perbaikan pembelajaran masih ada aspek aktivitas guru yang belum optimal dilaksanakan yaitu 25%. Karena penggunaan alat

bantu kurang maksimal, banyak waktu yang terbuang dalam kegiatan inti, dan metode yang digunakan tidak melibatkan siswa dalam proses pembelajaran.

Setelah dilakukan tindakan perbaikan pembelajaran, siklus 2 terjadilah peningkatan hasil belajar siswa. Nilai siswa pada mata pelajaran matematika siklus 2 adalah sebagai berikut.

Tabel 5. Daftar Nilai Pembelajaran Siklus 2 Mata Pelajaran Matematika

NO	NAMA	SKOR	KETERANGAN	KKM
1	Aisyah Nur Aini	70	Tuntas	65
2	Arjun Pratama	80	Tuntas	65
3	Asyifah Zahra	100	Belum Tuntas	65
4	Bayu Samudra	100	Tuntas	65
5	Bilqis Halmahera	100	Tuntas	65
6	Evelyn Riyani	90	Tuntas	65
7	Meirischa Sepriani	100	Tuntas	65
8	Muhammad Apriyanto	70	Tuntas	65
9	Muhammad Armansyah	100	Belum Tuntas	65
10	Muhammad Dzakwan Alfarezi	100	Belum Tuntas	65
11	Muhammad Nur Septian	100	Belum Tuntas	65
12	Muhammad Qosim Ar Ramadhan	90	Tuntas	65
13	Muhammad Zhifran Hafif	70	Tuntas	65
14	Nurfadhila Azzahra	100	Tuntas	65
15	Riko	80	Tuntas	65
16	Sakinah Awnuzra	100	Tuntas	65
17	Sean Conery	100	Belum Tuntas	65
18	Suhendra	100	Tuntas	65
19	Yurika Hasan	100	Tuntas	65
	Jumlah	1.750		
	Rata-rata	92,1		
	Jumlah siswa yang tuntas		19 Siswa	
	Persentase yang tuntas		100%	

Persentase siswa yang tuntas menjadi 100%. Jadi siswa yang tuntas meningkat menjadi 19 orang pada siklus 2. Sedangkan nilai rata-rata pada siklus 2 meningkat menjadi 92,10. Di bawah ini merupakan hasil pengamatan yang dilakukan oleh observer terhadap kegiatan perbaikan pembelajaran yang dilakukan.

Tabel 6. Hasil Obsevasi Perbaikan Pembelajaran Siklus 2 Mata Pelajaran Matematika

No	Aspek yang Diamati	Kemunculan		Komentar
		Ya	Tidak	
1	Melaksanakan pembelajaran dengan tujuan sesuai	√		
2	Menggunakan alat bantu (media) pembelajaran yang sesuai dengan tujuan dan karakteristik siswa	√		
3	Melaksanakan pembelajaran dengan urutan yang logis	√		
4	Mengelola waktu pembelajara secara efisien	√		
5	Menangani pertanyaan dan respons siswa	√		
6	Menerapkan metode yang tepat dengan materi dan kondisi siswa	√		
7	Menanamkan karakter dalam proses pembelajaran matematika	√		
8	Menguasai materi pembelajaran Matematika	√		
9	Memberikan motivasi kepada siswa dengan pujian dan ekspresi positif	√		
10	Menanamkan pemahaman konsep matematika kepada siswa	√		
11	Melaksanakan penilaian selama proses pembelajaran	√		
12	Melaksanakan penilaian pada akhir Pembelajaran	√		
	Persentase aspek Yang Muncul	100%	0	

Dari hasil di atas, membuktikan bahwa dalam perbaikan pembelajaran siklus 2, sebanyak 100% dari aspek pengamatan dapat dilaksanakan dengan baik oleh guru. Ini berarti terdapat keseriusan guru dalam melaksanakan proses pembelajaran untuk mendapatkan hasil belajar siswa yang optimal. Berdasarkan data-data di atas, siswa kelas 4B MIN 1 Belitung Timur yang berhasil menuntaskan belajarnya sebelum dilakukan perbaikan pembelajaran hanya 63% atau sekitar 12 siswa, dengan nilai rata-rata 70,00

yang jauh dari Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang telah ditentukan oleh sekolah yaitu 65. Penyebab kurangnya hasil belajar siswa terhadap materi pelajaran yang utama adalah karena guru tidak menggunakan metode pembelajaran yang tepat. Seharusnya guru ketika mengajar menggunakan metode yang bervariasi.

Setelah dilakukan perbaikan pembelajaran pada siklus 1 dengan menggunakan metode demonstrasi, maka terjadi peningkatan hasil belajar siswa terhadap materi pembelajaran. Sebanyak 84% siswa atau sebanyak 16 siswa tuntas dalam pembelajaran dengan nilai rata-rata kelas 79,2. Walaupun begitu persentase ketuntasan belajar masih belum memuaskan, tetapi apabila dibandingkan dengan hasil sebelum dilakukan perbaikan pembelajaran, maka hasil ini bisa dikatakan naik secara signifikan. Pada perbaikan pembelajaran siklus 2, pembelajaran dilaksanakan dengan menggunakan metode bermain peran. Ternyata dengan penggunaan metode bermain peran terjadi peningkatan hasil belajar siswa terhadap materi pembelajaran. Sebanyak 100% siswa atau sebanyak 19 siswa tuntas dalam pembelajaran dengan nilai rata-rata kelas 92,10. Berarti penggunaan metode bermain peran cukup efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas 4B dalam pembelajaran matematika tentang soal cerita penjumlahan di MIN 1 Belitung Timur Kabupaten Belitung Timur.

4. KESIMPULAN

Dari pembahasan penelitian diketahui bahwa Penerapan Metode Bermain Peran dapat Meningkatkan Hasil Belajar siswa kelas 4B MIN 1 Belitung Timur pada pelajaran matematika tentang topik soal cerita perkalian bilangan cacah. Secara rinci disimpulkan sebagai berikut:

- a. Hasil Belajar siswa pada Materi Soal Cerita Perkalian Bilangan Cacah Mata Pelajaran Matematika Kelas 4B MIN 1 Belitung Timur pada siklus 1 tingkat keberhasilan hanya mencapai 84 % dan meningkat signifikan pada siklus 2 yaitu 100 %.
- b. Metode Bermain Peran dapat meningkatkan hasil belajar siswa terhadap Materi Soal Cerita Perkalian bilangan cacah Mata Pelajaran Matematika Kelas 4B MIN 1 Belitung Timur, yang dibuktikan dengan meningkatnya nilai rata-rata siswa pada tes akhir pembelajaran mulai dari 70,7 sebelum perbaikan, 79,2 pada siklus 1, serta 92,10 pada siklus 2 dan banyaknya siswa yang tuntas semakin bertambah mulai dari 63 % sebelum perbaikan, 84 % pada siklus 1, dan 100 % pada siklus 2.

5. DAFTAR PUSTAKA

- Andayani et a.l. (2009). *Pemantapan Kemampuan Profesional*. Buku Panduan PDGK4501. Jakarta:Universitas Terbuka.
- Anitah, Sri. (2014). *Strategi Pembelajaran di SD*. Tangerang: Universitas Terbuka.
- Bennet, Neville, dkk. (2005). *Teaching Though Play*. Jakarta: IKAPI
- Karso, dkk. (2014). *Pendidikan Matematika 1*. Tangerang: Universitas Terbuka. Khafid, M. & Gunanto. (2010). *Active Mathematisc 1B*. Jakarta: Erlangga.
- Porter, Bobby, dkk. (2000). *Quantum Teaching*. Bandung: Kaifa.

- Porter, Bobby. & Mike Hemackl, dkk. (2000). *Quantum Learning*. Bandung: Kaifa
- Retnawati, H. & Kana (2015). *Fun Learning Mathematics 1*. Bandung: Grafindo Media Pratama.
- Rumanta, Maman. (2009). *Praktikum IPA di SD*. Jakarta: Universitas Terbuka. Tim Bina Matematika. (2011). *Matematika SD Kelas 1*. Jakarta: Yudistira
- Tim FKIP UT. (2014). *Pemantapan Kemampuan Profesional*. Buku Panduan PDGK4501. Tangerang: Universitas Terbuka.
- Tim Tunas Karya Guru. (2013). *Kreatif Matematika Kelas 1 untuk Sekolah Dasar*. Jakarta: Duta.