



Application of the Method Role playing to Improve Class II Student's Learning Outcomes about the Concept of Distribution in Mathematics Subjects at SDN Cempaka Putih 17 Pagi, Central Jakarta

Penerapan Metode. Role playing (Bermain Peran) dalam Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas II tentang Konsep Pembagian pada Mata Pelajaran Matematika di SDN Cempaka Putih 17 Pagi Jakarta Pusat

Estina Meiliana

Universitas Indraprasta PGRI

estina.meiliana74@gmail.com

Abstract

Mathematics is one of the essential subjects that exists at every level of education, from elementary to high school. Using the right method can make it easier for students to understand the learning material presented. The purpose of this study was to find out whether there was an opening to the learning outcomes of class II students at SDN Cempaka Putih Barat 17 Pagi in mathematics lessons using the Role playing method. The data source for this study was 36 grade II students at SDN Cempaka Putih Barat 17 Pagi, Cempaka Putih District, Central Jakarta. The research was conducted from 18 February to 18 March 2020. The data collected was qualitative and quantitative. Quantitative data is data taken from the results of formative tests in each cycle while qualitative data is data obtained from teacher observations in each learning cycle. By using the Role playing method, the student's ability in class II SDN Cempaka Putih Barat 17 pagi in learning mathematics about the concept of division increased significantly. From 36 students in the first cycle, 21 students (58%) understood the concept of division in the second cycle, compared with 10 students (28%) in the first cycle. .

Keywords: role playing, learning outcomes, second grade student

Abstrak

Matematika merupakan salah satu mata pelajaran yang bersifat esensial yang ada pada setiap jenjang pendidikan mulai dari tingkat sekolah dasar sampai menengah. Penggunaan metode yang tepat dapat mempermudah Peserta Didik dalam memahami materi pembelajaran yang disampaikan. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah ada peningkatan hasil belajar Peserta Didik kelas II SDN Cempaka Putih Barat 17 Pagi dalam pelajaran matematika dengan menggunakan metode Role playing (bermain peran). Sumber data penelitian ini adalah Peserta Didik kelas II SDN Cempaka Putih Barat 17 Pagi Kecamatan Cempaka Putih Jakarta Pusat yang berjumlah 36 orang. Penelitian dilaksanakan mulai tanggal 18 Februari sampai 18 Maret 2020. Data yang dikumpulkan adalah data Kualitatif dan data Kuantitatif. Data kuantitatif adalah data yang diambil dari hasil tes formatif pada setiap siklus sedangkan data kualitatif adalah data yang diperoleh dari hasil observasi guru pada tiap siklus pembelajaran. Dengan menggunakan metode Role playing kemampuan Peserta Didik kelas SDN Cempaka putih Barat 17 pagi dalam pembelajaran matematika tentang konsep pembagian meningkat secara signifikan. Jika pada siklus I Peserta Didik yang memahami konsep pembagian ada 10 orang (28 %), maka pada siklus II Peserta Didik yang memahami konsep pembagian meningkat menjadi 21 orang (58 %) dari 36 orang Peserta Didik. Kesimpulan dengan menggunakan metode Role playing dapat meningkatkan kemampuan Peserta Didik dalam pembelajaran matematika.

Kata kunci: role playing, hasil belajar, peserta didik kelas II

PENDAHULUAN

Banyak ilmu yang sangat berguna di sekolah, termasuk matematika, mata pelajaran yang diajarkan kepada siswa di berbagai tingkat pendidikan, mulai dari sekolah dasar dan menengah hingga perguruan tinggi. Matematika merupakan bagian dari



Application of the Method Role Playing to Improve Class II Student's Learning Outcomes about the Concept of Distribution in Mathematics Subjects at SDN Cempaka Putih 17 Pagi, Central Jakarta

Estina Meiliana

SDN Cempaka Putih 17 Pagi, Jakarta Pusat

pendidikan yang memegang peranan penting dan mendasar karena merupakan dasar dari ilmu pengetahuan dan teknologi (Hadi, 2005). Salah satu mata pelajaran yang membutuhkan pemahaman adalah matematika. Matematika adalah salah satu mata pelajaran yang juga diperkenalkan ke dalam kelas, di mana matematika berulang kali diperlukan dalam mata pelajaran yang berbeda. Penggunaan matematika atau aritmatika dalam kehidupan sehari-hari masyarakat telah membawa hasil yang nyata, seperti dasar perencanaan teknik, misalnya perhitungan untuk pembangunan ruang dan, selain perencanaan ilmiah teknologi dasar, metode matematika memberikan dorongan untuk masyarakat dan bisnis Berpikir dan melukis, arsitektur dan musik memberi warna. pengetahuan

Pengetahuan matematika menyediakan bahasa, proses, dan teori yang memberi bentuk dan kekuatan pada pengetahuan, yang pada akhirnya membuktikan bahwa matematika adalah salah satu kekuatan utama yang membentuk pemahaman tentang hakikat, hakikat, dan tujuan hidup manusia. Beberapa faktor yang mempengaruhi pembelajaran matematika diantaranya adalah karakter matematika, siswa, dan guru. Salah satu hal yang perlu dilakukan untuk meningkatkan prestasi belajar matematika siswa adalah dengan meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah. Siswa merupakan salah satu faktor yang dapat meningkatkan kualitas belajar mengajar di sekolah, melalui perubahan ke arah yang lebih baik. Oleh karena itu, peneliti ingin mengetahui bagaimana kemampuan matematika siswa berkembang di bawah bimbingan seorang guru.

Berdasarkan hasil ulangan harian siswa kelas II semester II tahun ajaran 2019-2020, sebanyak 36 siswa yang terdiri dari 17 laki-laki dan 19 perempuan menunjukkan hasil kurang memuaskan dengan rata-rata nilai harian hanya 61,75. ujian matematika , sedangkan KKM tetapnya adalah 67. Berdasarkan catatan dan pengamatan penulis selama proses pembelajaran dapat disimpulkan bahwa hal tersebut dapat disebabkan oleh beberapa faktor yang dapat mempengaruhi hasil belajar antara lain; Guru menggunakan metode ceramah hanya di dalam kelas, kurangnya materi pembelajaran, sehingga siswa tidak mengerti apa yang sebenarnya diajarkan oleh guru. Peneliti menggunakan metode *role playing* yang digunakan dalam pembelajaran kelompok.

Menurut Sri Anitah W, dkk (2014), ada beberapa jenis model *simulasi* diantaranya *role playing* (bermain peran), sosio drama dan permainan simulasi. Dengan menggunakan metode *simulasi*, Peserta Didik akan dapat memperoleh pandangan pengalaman secara langsung tentang materi yang disampaikan sehingga peserta didik dapat lebih mudah memahami tujuan dari pembelajaran yang disampaikan.

Role-playing game atau bermain adalah jenis permainan gerakan dengan tujuan, aturan, dan sekaligus unsur kesenangan. Dalam bermain peran, siswa dikondisikan pada situasi tertentu di luar kelas, meskipun pembelajarannya berlangsung di dalam kelas. Selain itu, bermain peran sering dianggap sebagai suatu bentuk kegiatan di mana siswa membayangkan dirinya berada di luar kelas dan memainkan peran orang lain.

Metode pembelajaran matematika bermain peran dirancang untuk merangsang minat belajar siswa. Guru juga diharapkan mampu merancang proses pembelajaran yang merangsang minat siswa terhadap matematika sehingga hasil belajar siswa dapat meningkat. Selain itu, guru harus berinovasi dalam pembelajaran agar matematika tidak hanya bersifat abstrak, tetapi juga dapat memberikan pengalaman nyata kepada siswa.





METODE

Penelitian Tindakan Kelas (PTK) adalah penelitian tindakan yang bertujuan untuk meningkatkan praktik pembelajaran di kelas. Subyek penelitian ini adalah 36 siswa kelas II SDN Cempaka Putih Pagi 17. Penelitian dilakukan pada bulan Februari-Maret dengan durasi 3 sesi 3 x 30 menit. Penelitian ini dilakukan dalam dua tahap. Alur penelitian dari penelitian ini diuraikan sebagai berikut: Siklus I Penelitian tindakan kelas ini dilakukan secara terus menerus. Dalam penelitian tindakan kelas ini diharapkan dapat diketahui keefektifan penggunaan model pembelajaran *role playing* terhadap aktivitas belajar siswa. Penelitian ini dibatasi hanya dua siklus, dilakukan dengan harapan akan terlihat perbaikan melalui metode *role play*.

Langkah-langkah atau prosedurnya diawali dengan tahap perencanaan yang mengandung arti pembuatan kurikulum, RPP, definisi materi yang akan digunakan, menggunakan metode bermain peran dalam mendistribusikan materi matematika. Selanjutnya adalah mempersiapkan lingkungan belajar. Kemudian membuat lembar observasi untuk setiap proses pembelajaran. Selanjutnya menyusun soal tes yang harus dilakukan pada setiap siklus. Tahap berikutnya melaksanakan tindakan, pada tahap ini guru melaksanakan pembelajaran aktif dengan jenis *role play* yang dirancang sesuai petunjuk dan dituangkan dalam RPP serta disesuaikan dengan kegiatan pembelajaran.

Pada Siklus I pokok bahasannya adalah pembagian dalam bentuk pengurangan berulang. Tahap observasi dilakukan dengan mengamati pembelajaran bekerjasama dengan pengamat aktivitas siswa dan guru. Kegiatan ini dilakukan selama proses pembelajaran dengan menggunakan lembar observasi yang telah disiapkan. Pada tahap refleksi, peneliti melakukan penilaian dan evaluasi terhadap hasil evaluasi materi terkait dengan indikator kinerja siklus I. Refleksi tahap ini dilakukan dengan mengumpulkan data hasil observasi dan catatan lapangan kemudian didiskusikan dengan guru dan pengamat kemudian membuat rencana untuk tahap kedua..

Evaluasi data penilaian untuk mengevaluasi hasil atau efek dari metode *Role playing* dilakukan dalam bentuk tes formatif. Dalam tes formatif ini apabila tidak tercapai atau tidak tercapai seperti halnya indikator kinerja, maka perlu dilakukan kegiatan tambahan pada Siklus II dengan mata pelajaran atau materi yang berbeda. Siklus II Berdasarkan hasil refleksi Siklus I, perencanaan Siklus II meliputi tindakan sebagai berikut:

Mengidentifikasi masalah siklus I dan mengidentifikasi alternatif pemecahan masalah yang bertema pahlawan di Indonesia. Selanjutnya membuat Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (LPP) dengan metode bermain peran. Kemudian menyusun skenario pembelajaran, menyiapkan sumber belajar, menyusun format penilaian pembelajaran. Langkah-langkah dilakukan dengan mengoreksi langkah-langkah sesuai dengan pembelajaran yang telah diselesaikan. Pada saat pembentukan kelompok berdasarkan hasil refleksi Siklus I, siswa ditempatkan dalam kelompok yang lebih banyak dibandingkan pada Siklus I sehingga menyisakan anggota kelompok yang lebih sedikit untuk memantau kemajuan belajar.

Tahap observasi dilakukan dengan mengamati proses pembelajaran (aktivitas siswa dan guru). Pengamatan didasarkan pada tolok ukur pengamatan yang ditetapkan oleh peneliti. Melanjutkan tahap refleksi, peneliti melakukan penilaian dan evaluasi terhadap hasil evaluasi materi terkait dengan indikator kinerja siklus II. Evaluasi formatif dilakukan untuk mengevaluasi hasil atau efek dari metode *role play* yang dilaksanakan pada Siklus II.

Indikator keberhasilan hasil metode ini adalah : 1. Peserta didik dapat menyelesaikan soal pembagian dikategorikan baik apabila nilai minimal 90. 2. Peserta



Application of the Method Role Playing to Improve Class II Student's Learning Outcomes about the Concept of Distribution in Mathematics Subjects at SDN Cempaka Putih 17 Pagi, Central Jakarta

Estina Meiliana

SDN Cempaka Putih 17 Pagi, Jakarta Pusat

Didik dapat menyelesaikan soal pembagian dikategorikan sedang dengan nilai sedang jika nilai antara 59 -89. 3. Peserta didik dapat menyelesaikan hasil pembagian dikategorikan kurang jika nilai kurang dari 59

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Hasil Penelitian Siklus I

Saat permulaan pembelajaran matematika tentang pembagian Peserta Didik yang mampu memahami cara menghitung pengurangan dengan benar hanya 10 orang atau (28 %) dari 36 siswa . Hal ini disebabkan karena kurangnya pemahaman Peserta Didik terhadap konsep pengurangan yang benar , kurangnya motivasi belajar dan metode pembelajaran yang membosankan bagi Peserta Didik.

Pada tindakan perbaikan pembelajaran matematika terutama tentang konsep pembagian dengan dengan mengaplikasikan metode bermain peran pada siklus I diawali dengan kegiatan *pre test* tentang pembagian pada 36 Peserta Didik dan hasil yang didapat adalah sebanyak 10 orang Peserta Didik (28 %) yang mampu menjawab secara benar. Hal ini disebabkan karena siswa masih belum dapat memahami metode *Role playing* dengan benar, sehingga Peserta Didik masih terlihat malu – malu saat melakukan peran sesuai dengan skenario yang dibacakan Guru.

Tabel 1. Prosentase Data Hasil Tes Peserta Didik Siklus 1

No.	Nilai	Jumlah Peserta Didik	Prosentase	Kategori
1	Nilai 100	7	19,4 %	Baik
2	Nilai 80	10	27,78 %	Sedang
				Sedang
3	Nilai 60	9	25 %	Sedang
4	Nilai 40	7	19,4 %	Kurang
5	Nilai 20	3	8,33%	Kurang
	Rata -rata		65,83 %	

Sumber: Diolah (2020)

Berdasarkan hasil yang didapat dari siklus I, Guru akan lebih membiasakan menggunakan metode pembelajaran yang bervariasi terutama dengan metode *role playing* yang disesuaikan dengan materi pembelajaran yang akan disampaikan. Penggunaan alat peraga pun harus lebih mengena dengan materi dan mudah didapat dilingkungan sekitar Peserta Didik. Peserta Didik yang mendapat nilai baik sebanyak 10 orang Peserta Didik (27,87 %) perlu diberikan pengayaan dan soal – soal yang lebih bervariasi lagi, sedangkan Peserta Didik yang mendapat nilai sedang sebanyak 14 orang Peserta Didik (38,98 %) perlu diberikan penguatan tentang materi yang telah disampaikan serta motivasi agar lebih percaya pada kemampuannya yang dimilikinya. Sementara sebanyak 12 orang Peserta Didik (33,33 %) yang mendapat nilai kurang perlu diberikan remedial.

Hasil Penelitian Siklus 2

Pada Proses pembelajaran di Siklus II sudah terlihat peningkatan yang baik, Peserta Didik yang telah memahami konsep pengurangan dengan metode *role playing* terlihat begitu bersemangat saat pembelajaran berlangsung. Mereka sudah tidak terlihat malu – malu lagi. Guru sudah lebih mudah mengarahkan mereka dalam melakonkan peran

DOI UNTUK ARTIKEL INI

<https://doi.org/10.37010/int.v3i2.1057>

Scan barcode untuk
mengunjungi OJS
kami





karena skenario yang dibuat oleh guru lebih banyak mengambil dari tokoh – tokoh yang telah dikenal Peserta Didik di majalah atau televisi.

Tabel 2 Prosentase Data Hasil Tes Peserta Didik Siklus 2

No.	Nilai	Jumlah Peserta Didik	Prosentase	Kategori
1	Nilai 100	7	19,44 %	Baik
2	Nilai 90	4	11,11 %	Baik
3	Nilai 80	10	27,88 %	Baik
4	Nilai 70	7	19,44 %	Sedang
5	Nilai 60	4	11,11%	Kurang
6	Nilai 40	4	11,11%	kurang
Rata – rata			76,11%	

Sumber: Diolah (2020)

Berdasarkan data yang telah diperoleh, penulis membandingkan data hasil test Peserta Didik pada siklus I dan siklus II, maka dapat disajikan dalam bentuk tabel sebagai berikut:

Tabel 3 Perbandingan Hasil Test Peserta Didik Siklus I dan Siklus II

No.	Kegiatan Pembelajaran	Peserta Didik dengan nilai Baik	Peserta didik dengan nilai sedang	Peserta didik dengan nilai kurang
1	Siklus I	10 siswa (27,88%)	15siswa (41,67%)	11siswa (30,56%)
2	Siklus II	21 siswa (58,33%)	11 siswa (30,56%)	4 siswa (11,11%)

Sumber: Diolah (2020)

Pembahasan

Pada Proses pembelajaran di Siklus II sudah terlihat peningkatan yang baik, Peserta Didik yang telah memahami konsep pengurangan dengan metode *role playing* terlihat begitu bersemangat saat pembelajaran berlangsung. Mereka sudah tidak terlihat malu – malu lagi. Guru sudah lebih mudah mengarahkan mereka dalam melakonkan peran karena skenario yang dibuat oleh guru lebih banyak mengambil dari tokoh – tokoh yang telah dikenal Peserta Didik di majalah atau televisi. Dalam kegiatan perbaikan pembelajaran pada mata pelajaran matematika tentang konsep pembagian di kelas II SDN Cempaka Putih Barat 17 Pagi Kecamatan Cempaka Putih Barat 17 Pagi yang dilaksanakan dalam 2 siklus akan dibahas satu per satu siklus yang telah dilaksanakan.

Siklus I

Dalam proses pembelajaran, untuk dapat mencapai standar kompetensi yang diharapkan guru memerlukan alat bantu berupa media atau alat peraga. Media atau alat peraga yang digunakan harus dapat menjadi alat penyampai pesan dari pembelajaran yang disampaikan guru kepada Peserta Didik. Tanpa menggunakan media atau alat peraga guru akan sulit menyampaikan materi pembelajaran kepada Peserta Didik sehingga Peserta Didik juga akan mengalami kesulitan dalam memahami apa yang disampaikan oleh guru, terutama materi – materi yang bersifat abstrak atau kompleks.

Selain media atau alat peraga, guru harus dapat menggunakan metode pembelajaran yang bervariasi dan tepat tidak hanya menggunakan metode konvensional agar proses kegiatan pembelajaran tidak membosankan bagi Peserta Didik. Pada kegiatan perbaikan pembelajaran ini, penulis melakukan perbaikan pembelajaran pada mata pelajaran Matematika. Selama pembelajaran berlangsung pada siklus I, penulis menggunakan media pembelajaran dengan menggunakan alat peraga dan metode *role playing*. Hasil yang dicapai pada siklus I belum optimal karena nilai rata – rata yang dicapai Peserta Didik baru 65,83 sedangkan Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang telah



Application of the Method Role Playing to Improve Class II Student's Learning Outcomes about the Concept of Distribution in Mathematics Subjects at SDN Cempaka Putih 17 Pagi, Central Jakarta

Estina Meiliana

SDN Cempaka Putih 17 Pagi, Jakarta Pusat

ditetapkan adalah 67. hal ini disebabkan karena metode *role playing* masih terasa asing bagi Peserta Didik kelas II.

Siklus II

Dalam memilih media dan metode pembelajaran yang akan digunakan selama proses pembelajaran, ada baiknya memilih yang berhubungan dengan lingkungan siswa atau yang dapat memberikan siswa pengalaman langsung bagi siswa untuk memperoleh pemahaman yang mendalam tentang mata pelajaran tersebut. ter kirim Melalui penggunaan media atau metode pembelajaran yang beragam dan tepat, siswa lebih mudah memahami topik yang disajikan, sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Pada siklus II kegiatan perbaikan pembelajaran Matematika masih menggunakan metode *role playing*, akan tetapi pada siklus ini penulis sudah merasakan adanya perubahan pada diri Peserta Didik selama proses pembelajaran berlangsung. Banyak Peserta Didik yang menunjukkan perubahan sikap pasif menjadi aktif selama kegiatan pembelajaran berlangsung. Metode *role playing* memberikan kesan mendalam pada diri Peserta Didik karena mereka dapat merasakan langsung tentang konsep pembagian tidak hanya berupa konsep abstrak tetapi menjadi konsep yang konkret. Pada siklus II ini kegiatan pembelajaran berlangsung lebih hidup dan membuat Peserta Didik lebih termotivasi dalam belajar. Hal ini dapat terlihat dengan meningkatnya nilai rata – rata kelas yang dicapai yaitu 76,11 melebihi nilai KKM yaitu 67.

PENUTUP

Untuk dapat meningkatkan pemahaman Peserta Didik kelas II SDN Cempaka Putih Barat 17 Pagi Kecamatan Cempaka Putih Barat tentang konsep pembagian dalam pembelajaran matematika yang bersifat abstrak dengan menggunakan alat peraga dan metode *Role playing* (Bermain Peran) telah memberikan hasil yang sangat memuaskan. Dengan menggunakan metode *Role playing* Peserta Didik mendapatkan pengalaman langsung sehingga menimbulkan kesan yang mendalam pada diri Peserta Didik. Hal ini dapat terlihat dengan peningkatan kemampuan Peserta Didik pada akhir pembelajaran.

Dengan menggunakan metode *Role Playing*, motivasi Peserta Didik dalam mengikuti pembelajaran matematika tentang konsep pembagian menjadi lebih meningkat. Peserta Didik menjadi lebih aktif selama proses pembelajaran. Proses pembelajaran berlangsung dengan menyenangkan. Dan pelajaran Matematika pun tidak lagi menjadi momok yang menakutkan jika pada saat menyampaikan materi pelajaran menggunakan metode pembelajaran yang tepat.

DAFTAR PUSTAKA

- Hadi, Suharto. (2005). *Pendidikan Matematika Realistik dan Implementasinya*. Banjarmasin: Tulip Banjarmasin.
- Santika L. D. P., Juwita R. (2020) *Pembelajaran Matematika Sekolah*, Pekalongan: Nem
- Fahrurrozi, Syukrul H. (2017). *Metode Pembelajaran Matematika* . Lombok Timur : Universitas Hamzanwadi Press.
- Sri Anitah W., dkk. (2014). *Strategi Pembelajaran Di SD*. Tangerang Selatan: Universitas Terbuka
- Wardani, IGAK, dkk. (2008). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta : Universitas Terbuka

DOI UNTUK ARTIKEL INI

<https://doi.org/10.37010/int.v3i2.1057>

Scan barcode untuk
mengunjungi OJS
kami

