



Penerapan Metode *Role Playing* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Statistika Siswa Sekolah Dasar

Putri Nurmaryita¹, Sirajuddin², Sri Satriani³

^{1,3} Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Makassar

² Pendidikan Matematika, Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Makassar
E-mail : putrinurmaryita0712@gmail.com, sirajuddin@unismuh.ac.id, srisatriani@unismuh.ac.id

Alamat: Jl. Sultan Alauddin No.259, Gn. Sari, Kec. Rappocini, Kota Makassar, Sulawesi Selatan 90221
Email Korespondensi: putrinurmaryita0712@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan Untuk Mengetahui hasil belajar statistika materi Penyajian Data dan Menghitung Rata-Rata (Mean) Melalui Metode *Role Playing* pada pembelajaran matematika. Penelitian tindakan kelas di dilaksanakan di SD Negeri Mangasa 1 Kecamatan Somba Opu dengan mengambil subjek penelitian sebanyak 26 orang. Penelitian ini dilakukan dalam 2 siklus. Setiap siklus terdiri dari kegiatan perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi. Data dikumpulkan dengan tes berbentuk isian dengan jumlah soal sebanyak 10 butir. Data hasil belajar dianalisis dengan metode analisis deskriptif kuantitatif yaitu mencari rata-rata nilai siswa dan ketuntasan belajar. Data diambil dari dua kegiatan yaitu siklus I dan siklus II. Data hasil belajar yang diperoleh siswa siklus I yaitu dengan nilai rata-rata sebesar 73.26 dan ketuntasan belajar mencapai 46.15% dan siklus II memperoleh nilai rata-rata 98.84 dan ketuntasan belajar mencapai 100%. Dalam penelitian ini dapat disimpulkan bahwa penerapan metode *Role Playing* dapat meningkatkan hasil belajar matematika siswa kelas IV.

Kata Kunci: Metode *Role Playing*, PTK, Hasil Belajar Matematika

ABSTRACT

Application of the Role Playing Method to Improve Statistics Learning Outcomes of Elementary School Students. This study aims to find out the results of learning statistics on data presentation and calculating the average (mean) through the role playing method in learning mathematics. Classroom action research was carried out at Mangasa 1 Public Elementary School, Somba Opu District by taking 26 research subjects. This research was conducted in 2 cycles. Each cycle consists of planning, implementation, observation and reflection activities. Data was collected using a filled-in test with a total of 10 questions. Data on learning outcomes were analyzed using a quantitative descriptive analysis method, namely finding the average student score and learning completeness. Data were taken from two activities, namely cycle I and cycle II. Learning outcomes data obtained by students in cycle I, namely with an average value of 73.26 and learning completeness reached 46.15% and cycle II obtained an average value of 98.84 and learning completeness reached 100%. In this study it can be concluded that the application of the Role Playing method can improve the mathematics learning outcomes of fourth grade students.

Keywords: *Role Playing Method, PTK, Mathematics Learning Outcomes*

A. PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran dimana peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak

mulia, dan keterampilan dan masyarakat, bangsa dan negara. Pendidikan merupakan salah satu proses belajar, mulai dari SD sampai dengan sekolah menengah atas, salah satu pembelajaran yang diterapkan adalah mata pelajaran matematika. Menurut Fitri & Salistiyani, 2015, (Suliani 2020) Pembelajaran matematika merupakan serangkaian kegiatan siswa dalam rangka pembentukan pola pikir pemahaman, pengetahuan, sikap dan keterampilan matematika yang dibimbing oleh guru dalam suasana edukatif untuk mencapai tujuan tertentu. Menurut Kamarulla, 2017 (Laili, Akmalia, Silmi, Ummah, Nayyiroh, & Fauzi, 2022) Salah satu kendala yang mungkin terjadi dalam dunia pendidikan dalam mengajar mata pelajaran matematika adalah ketika peserta didik menganggap matematika sebagai mata pelajaran yang sulit bahkan menakutkan padahal matematika hadir untuk membantu menata nalar siswa dalam mengembangkan kemampuan dirinya khususnya dalam matematika.

Berdasarkan hasil observasi awal yang telah peneliti lakukan di SD Negeri Mangasa 1 Kecamatan Somba Opu pada pelajaran matematika di kelas IV menemukan permasalahan hasil belajar yang masih rendah dari data perolehan terkait hasil belajar matematika siswa tergolong masih rendah diperoleh nilai yang di bawah kriteria ketuntasan minimal (KKM) yang ditetapkan sekolah (sesuai standar nasional) di mata pelajaran matematika yaitu 75. Tepat hanya 7 siswa yang nilainya sudah berada di atas KKM, sedangkan sebesar 21 siswa lainnya hanya mendapatkan nilai di bawah KKM. Hal ini disebabkan dari beberapa faktor yakni hanya beberapa siswa yang tergolong tekun menghadapi tugas saat proses pembelajaran dikelas, siswa kurang memperhatikan materi pembelajaran yang diajarkan, misalnya kurangnya pemahaman siswa dalam menghitung rata-rata suatu data dan faktor dimana metode yang digunakan dalam mengajar masih konvensional atau tradisional, sehingga peserta didik cepat merasa bosan dan berminat dalam mengikuti kegiatan belajar di kelas. Terkait hasil wawancara serta observasi awal yang dilakukan dengan wali kelas IV SD Negeri Mangasa 1 Kecamatan Somba Opu dapat diketahui bahwa hasil belajar siswa khususnya pada mata pelajaran matematika rendah.

Selain itu, masalah yang terjadi akibat pandemic dari Covid-19 yang pernah terjadi sejak 1 tahun yang lalu, yang mengakibatkan peserta didik saat itu harus melakukan pembelajaran melalui *daring* dan tidak tatap muka secara langsung dengan guru hal ini menjadi penyebab rendahnya hasil belajar matematika. Faktor lain yang diduga menjadi penyebab hasil belajar siswa rendah, diantaranya kurang perhatiannya siswa pada saat pembelajaran. Hal ini dikarenakan siswa merasa pembelajaran di kelas membosankan, kurang menantang, sehingga siswa kurang mampu berhitung dalam pelajaran matematika. Selama ini pembelajaran siswa hanya memperoleh informasi melalui aktifitas mendengarkan, membaca dan mencatat.

Upaya mengatasi masalah rendahnya hasil belajar siswa diatas perlu diadakan suatu tindakan pembelajaran inovatif, peneliti bersama guru menerapkan metode pembelajaran yang berguna untuk meningkatkan motivasi, antusiasme siswa dan belajar dan tentunya hasil belajar siswa yaitu salah satu alternatif metode pembelajaran inovatif yang dapat dilakukan untuk meningkatkan hasil belajar siswa adalah menerapkan metode bermain peran (*Role Playing*), dimana siswa langsung memerankan suatu masalah yang memfokuskan materi matematika yaitu statistika penyajian data dan menghitung rata-rata (Mean). dengan menggunakan metode *role playing*. Menurut Ahmadi (Ananda, 2017). menyatakan “role-playing adalah berakting sesuai dengan peran yang telah ditentukan terlebih dahulu untuk tujuan-tujuan tertentu, seperti menghidupkan kembali suasana historis, misalnya

mengungkapkan kemungkinan keadaan yang akan datang, dimana siswa menjadi diri atau individu lain dan bersikap seperti perilaku orang yang diperankannya, sehingga peserta didik dapat memperoleh pengetahuan dari apa yang telah diperankannya. Menurut Huda, 2017 (Hayatun & Nurhasanah, 2020) role playing atau bermain peran adalah suatu cara penguasaan bahan-bahan pelajaran pengembangan imajinasi dan penghayatan siswa. Pengembangan dan penghayatan dilakukan siswa dengan memerankan diri sebagai tokoh hidup atau benda mati. Metode *Role Playing* adalah salah satu bentuk pembelajaran yang membantu guru dalam menyampaikan materi. Menurut Hadfield (Huda 2017), *Role Playing* dapat membantu siswa memahami materi dan melibatkan siswa dalam pembelajaran karena metode pembelajaran ini berisi tentang permainan gerak yang didalamnya ada tujuan, aturan sekaligus melibatkan unsur senang. Tarigan, 2017, Metode *role playing* adalah suatu metode pembelajaran dengan menugaskan siswa untuk memerankan suatu tokoh yang ada dalam materi atau peristiwa yang diungkapkan dalam bentuk cerita sederhana yang telah dirancang oleh guru.

Menurut Miftahul Huda (Fitriyani, 2017) tujuan dari metode Role Playing adalah untuk menerangkan suatu peristiwa yang didalamnya menyangkut orang banyak, dan berdasarkan pertimbangan didaktik lebih baik didramatisasikan daripada diceritakan, karena akan lebih jelas dan dapat dihayati oleh anak. Menurut Syaiful Bahri Djamarah Dan Aswan Zain (dalam Fitriyani, 2017) Tujuan yang diharapkan dengan penggunaan metode Role Playing antara lain : a. Agar siswa dapat menghayati dan menghargai perasaan orang lain. b. Dapat belajar bagaimana membagi tanggung jawab. c. Dapat belajar bagaimana mengambil keputusan dalam situasi kelompok secara spontan. d. Merangsang kelas untuk berfikir dan memecahkan masalah.

Menurut Nurhasanah, Sujana, & Sudin, 2016 Manfaat dari pengaplikasian metode role playing yaitu siswa mampu untuk mengidentifikasi situasi-situasi dunia nyata dan dengan ide-ide orang lain. Identifikasi tersebut memungkinkan cara untuk mengubah perilaku dan sikap siswa sebagaimana siswa menerima setiap karakter yang diperankannya. Menurut Basyiruddin Usman (Safitri, 2015) kelebihan metode bermain peran adalah 1) Siswa terlatih untuk mendramatisasikan sesuatu serta melatih keberanian mereka. 2) Kelas akan menjadi hidup karena menarik perhatian para Siswa. 3) Siswa dapat menghayati suatu peristiwa sehingga mudah mengambil kesimpulan berdasarkan penghayatannya sendiri. 4) Siswa dilatih dalam menyusun buah pikiran secara teratur. belajar siswa menurut Sudjana (Lestari, Suryadi & Ismail 2020) adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki oleh siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya. Sedangkan menurut Rusyan (Lestari, Suryadi, & Ismail 2020) hasil belajar adalah kebulatan tingkah laku. Perilaku atau tingkah laku mengandung pengertian yang luas mencakup pengetahuan, pemahaman, keterampilan, sikap, dan sebagainya.

Sudjana (Ananda & Fadhli, 2018) menyatakan kata statistik dipakai untuk menyatakan kumpulan data, bilangan maupun non bilangan yang disusun dalam tabel dan atau diagram yang melukiskan atau menggambarkan suatu persoalan. Kata statistik juga mengandung pengertian lain yakni dipakai untuk menyatakan “ukuran” sebagai wakil dari kumpulan data mengenai sesuatu hal. Menurut Irianto (Ananda & Fadhli, 2018) menjelaskan statistik adalah sekumpulan cara maupun aturan-aturan yang berkaitan dengan pengumpulan, pengolahan (analisa), penarikan kesimpulan atas data-data yang berbentuk angka dengan menggunakan suatu asumsi-asumsi tertentu. Sejalan dengan pengertian terakhir ini, Hadi (Ananda & Fadhli, 2018) mengemukakan bahwa statistik adalah cara-cara ilmiah yang dipersiapkan untuk

mengumpulkan, menyusun, menyajikan, dan menganalisa data penelitian yang berbentuk angka-angka. Supardi (Ananda & Fadhli, 2018) memaknai statistik merupakan seperangkat metode yang membahas tentang: (1) bagaimana cara mengumpulkan data yang dapat memberikan informasi yang optimal, (2) bagaimana cara meringkas, mengolah dan menyajikan data, (3) bagaimana cara melakukan analisis terhadap sekumpulan data sehingga dari analisis itu timbul strategi-strategi tertentu, (4) bagaimana cara mengambil kesimpulan dan menyarankan keputusan yang sebaiknya diambil atas dasar strategi yang ada, dan (5) bagaimana menentukan besarnya resiko kekeliruan yang mungkin terjadi jika mengambil keputusan atas dasar strategi tersebut. Pembelajaran matematika merupakan serangkaian kegiatan siswa dalam rangka pembentukan pola pikir pemahaman, pengetahuan, sikap dan keterampilan matematika yang dibimbing oleh guru dalam suasana edukatif untuk mencapai tujuan tertentu (Fitri & Selistiyani, 2015). Pembelajaran matematika merupakan salah satu mata pelajaran yang sangat penting bagi siswa, hal ini dikarenakan matematika merupakan ilmu universal yang mempunyai peran penting dalam kehidupan sehari-hari serta mampu dalam pengembangan ilmu pengetahuan lainnya (Hidayat, 2018; Wahyuningsih, 2019).

B. METODE

Jenis penelitian yang dilakukan dalam penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Desain penelitian mengacu pada metode Arikunto terdiri dari empat komponen yaitu perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi. PTK ini dilaksanakan dalam dua siklus.

Subjek penelitian adalah siswa kelas IV SD Negeri Mangasa 1 Kecamatan Somba Opu yang berjumlah 26 orang. Objek penelitian terdiri dari aktivitas belajar siswa, hasil belajar dan tanggapan siswa terhadap penerapan metode *Role Playing*. Data aktivitas belajar diperoleh dari observasi pembelajaran menggunakan lembar observasi dan rubrik yang mencakup aktivitas individu saat pembelajaran berlangsung dan aktivitas kelompok dalam menjawab LKPD. Instrumen pengumpulan data yang digunakan pada penelitian ini berupa butir soal isian yang berjumlah 10 butir soal. Soal dijawab oleh setiap siswa secara tertulis pada lembar jawaban yang disediakan dengan tujuan untuk mengetahui hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika.

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Hasil penelitian ini mencakup aktivitas belajar dan hasil belajar siswa terhadap penerapan metode *Role Playing*. Kedua aspek yang menjadi focus penelitian dipaparkan berikut ini:

Aktivitas Belajar Siswa Siklus I

Aktivitas belajar siswa terdiri dari aktivitas belajar kelompok dan aktivitas belajar individu. Hasil observasi aktivitas belajar kelompok pada siklus I menunjukkan bahwa suasana

kelas masih kurang tertib, siswa belum memahami mekanisme pembelajaran dan penyajian siswa yang kaku saat presentasi, banyak kelompok penyaji saat presentasi belum memuaskan penanya dan waktu pembelajaran tidak mencukupi. Data aktivitas belajar siswa secara individu terdiri dari komponen mendengar pendapat siswa lain, aktif bertanya, aktif menjawab/menanggapi pertanyaan, membuat catatan-catatan penting pada buku catatan, meminta bimbingan guru, bekerjasama dalam kelompok, membaca sumber belajar, tidak mengganggu teman dan tidak keluar-masuk kelas. Data aktivitas kelompok didapat dengan menilai hasil pekerjaan kelompoknya masing-masing yang ditulis pada LKPD. Data aktivitas belajar individu dan kelompok dicari reratanya untuk mendapatkan skor aktivitas belajar setiap siswa.

Hasil Belajar Siklus I

Melalui pemberian tes kepada siswa, hasil belajar siswa bisa dikatakan berhasil karena rerata hasil belajarnya mencapai 80,81 (telah melewati KKM yang ditentukan yaitu 70) dan ketuntasan belajar klasikal 80%. Pengukuran hasil belajar ini memakai jenis tes isian sehingga da beberapa kemungkinan yang merupakan kelemahan tes ini bisa terjadi spekulasi siswa menjawab soal dan adanya kerjasama siswa dalam menjawab soal karena pemantauan pelaksanaan tes kurang baik.

Tabel 1. penerapan metode *Role Playing* pada silus I

No	Nama Siswa	Hasil belajar
1	A A	80
2	A J H	90
3	A A H	67
4	D P	65
5	F R H	80
6	H S	69
7	M R P	80
8	M F A	68
9	M F A	83
10	M S A	63
11	M A S	85
12	M A F R	80
13	M D A K	87
14	A A I	68
15	M F A	90
16	Z A M	80
17	A B S S	87
18	M A T C	63
19	M W S	55
20	G I C A	90
21	N U A	64

22	S A D S	69
23	T A R	49
24	K N A	68
25	A D R	65
26	P I S	60
Rata-Rata		73.26
Persentase Tuntas		46.15% (12 siswa)
Persentase Tidak Tuntas		53.85% (14 siswa)

Berdasarkan tabel 1. di atas maka dapat dijelaskan bahwa penerapan metode *Role Playing* pada silus I diperoleh nilai rata-rata hasil belajar siswa yaitu 73.26 (Baik), Sedangkan hasil persentasi siswa yaitu 46.15% (cukup) yang dapat diketahui caranya dengan membagi jumlah siswa yang tuntas yaitu 12 dengan jumlah siswa yaitu 14 lalu dikali dengan 100%.

Tes diberikan dalam bentuk soal tes yang terdiri dari 10 soal tes berbentuk isian. Nilai yang diperoleh siswa pada tes siklus I dengan menggunakan metode *Role Playing*, sebagaimana dapat dilihat pada data hasil belajar siswa berikut ini:

Tabel 2. Nilai Statistika Skor Siswa Pada Siklus I

Statistika	Nilai Statistik
Jumlah Sampel	26
Nilai Ideal	100
Skor Tertinggi	90
Skor Terendah	49
Rentang Skor	50
Rata-rata	73.26%

Sumber: Hasil Penelitian Siklus I

Berdasarkan tabel di atas menunjukkan bahwa dari 26 siswa diperoleh skor rata-rata hasil belajar materi statistika penyajian data dan menghitung rata-rata (Mean) siswa sebanyak 73.26, skor ideal yang mungkin dicapai siswa adalah 100, nilai skor tertinggi siswa adalah 90, nilai skor terendah siswa adalah 49.

Tabel 3. Distribusi Frekuensi dan Persentase Skor Siswa pada Siklus I

No	Nilai	Predikat	Frekuensi	Persentase
1	86 – 100	Sangat baik	4	15%
2	76 – 85	Baik	8	31%
3	60 – 75	Cukup	12	46%
4	55 – 59	Kurang	1	4%

5	≤ 54	Kurang sekali	1	4%
Jumlah			26	100%

Sumber: Diolah dari hasil penelitian

Berdasarkan tabel di atas menunjukkan hasil belajar materi statistika penyajian data dan menghitung rata-rata (Mean) *Role Playing* yaitu 4 siswa pada predikat sangat baik dengan persentase 15%, 8 siswa pada predikat baik dengan persentase 31%. 12 siswa pada predikat cukup dengan persentase 46% dan 1 siswa pada predikat kurang dengan persentase 4% dan 1 siswa pada predikat kurang sekali dengan persentase 4%. Skor rata-rata yang diperoleh siswa yaitu 73.26% maka dapat disimpulkan bahwa skor yang diperoleh siswa kelas IV SD Negeri Mangasa 1 Kecamatan Somba Opu materi penyajian data dan mean (rata-rata) mengelompokkan suatu data predikat cukup.

Hasil ketuntasan materi statistika penyajian data dan menghitung rata-rata (Mean) dengan menggunakan metode Role Playing pada siklus I dapat dilihat pada tabel berikut :

Tabel 4. Kategori Ketuntasan Hasil Belajar Siswa Siklus I

No	Nilai	Kriteria	Frekuensi	Persentase
1	≥ 75	Tuntas	12	46.15%
2	< 75	Tidak Tuntas	14	53.85%
Jumlah			26	100%

Berdasarkan data pada tabel di atas menunjukkan bahwa siklus I dari 26 siswa yang tuntas belajar sebanyak 12 orang artinya masih ada beberapa siswa yang memerlukan perhatian khusus termasuk yang nilainya berada di bawah 60 dan termasuk predikat kurang.

Aktivitas Belajar Siswa Siklus II

Suasana kelas yang berhubungan dengan aktivitas siswa saat pembelajaran sudah sesuai dengan harapan di mana skor rerata aktivitas belajar siswa pada siklus II ini mencapai 80,81 dengan presentase ketuntasan 68,72%.

Hasil Belajar Siklus II

Data hasil belajar siswa dikumpulkan dengan melalui tes esai sebanyak 10 butir soal diberikan kepada siswa pada akhir siklus II. Data hasil belajar siswa siklus II ini menunjukkan bahwa skor terendah adalah 90 dan skor tertinggi 100 pada skala (0-100). Berdasarkan data yang diperoleh melalui pengamatan saat pelaksanaan pembelajaran dan hasil tes yang dilakukan, hal-hal yang direfleksikan pada siklus I sudah bisa diatasi namun ada dua hal yang

mesti mendapat pertimbangan bila metode pembelajaran ini dilanjutkan. Hal-hal tersebut adalah menghilangkan kebosanan siswa untuk berdiskusi terutama siswa yang mempunyai kemampuan yang lebih dari teman-temannya dan siswa lebih dibiasakan untuk mengerjakan tes-tes yang berbentuk esai untuk mengetahui kemampuan siswa dan mengantisipasi adanya kerjasama saat dilakukan tes.

Tabel 5. penerapan metode *Role Playing* pada silus I dan II

No	Nama Siswa	Nilai Siklus I	Nilai Siklus II	Keterangan
1	A A	80	100	Meningkat
2.	A J H	90	100	Meningkat
3	A A H	67	100	Meningkat
4	D P	65	98	Meningkat
5	F R H	80	100	Meningkat
6	H S	69	98	Meningkat
7	M R P	80	100	Meningkat
8	M F A	68	100	Meningkat
9	M F A	83	100	Meningkat
10	M S A	63	90	Meningkat
11	M A S	85	100	Meningkat
12	M A F R	80	100	Meningkat
13	M D A K	87	100	Meningkat
14	A A I	68	97	Meningkat
15	M F A	90	100	Meningkat
16	Z A M	80	100	Meningkat
17	A B S S	87	100	Meningkat
18	M A T C	63	96	Meningkat
19	M W S	55	100	Meningkat
20	G I C A	90	100	Meningkat
21	N U A	64	100	Meningkat
22	S A D S	69	91	Meningkat
23	T A R	49	100	Meningkat
24	K N A	68	100	Meningkat
25	A D R	65	100	Meningkat
26	P I S	60	100	Meningkat
Jumlah		1.905	2.570	Meningkat
Rata-rata		73.26%	98.84%	Meningkat
Persentase Ketuntasan		46.15%	100%	Meningkat

Berdasarkan table di atas menunjukkan bahwa melalui hasil penelitian ini menunjukkan bahwa pembelajaran Matematika yang menggunakan metode pembelajaran *Role Playing* memiliki dampak yang positif dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV SD Negeri Mangasa 1 Kecamatan Somba Opu pada siklus I hasil belajar siswa menunjukkan nilai Rata-rata (73.26%), dan pada siklus II (98.84%). Hal ini dapat dilihat dari semakin mantapnya

semangat siswa terhadap materi yang disampaikan guru (hasil belajar siswa meningkat dari siklus I ke siklus II Pada siklus kedua hasil belajar siswa telah tercapai sempurna atau bisa dipredikat sangat baik.

Pembahasan

Pembelajaran matematika merupakan serangkaian kegiatan siswa dalam rangka pembentukan pola pikir pemahaman, pengetahuan, sikap dan keterampilan matematika yang dibimbing oleh guru dalam suasana edukatif untuk mencapai tujuan tertentu (Fitri & Salistiyani, 2015). Tarigan, 2017, Metode *role playing* adalah suatu metode pembelajaran dengan menugaskan siswa untuk memerankan suatu tokoh yang ada dalam materi atau peristiwa yang diungkapkan dalam bentuk cerita sederhana yang telah dirancang oleh guru.

Sesuai dengan data hasil penelitian, hasil belajar siswa IV SD Negeri Mangasa 1 bisa ditingkatkan dengan menerapkan metode *Role Playing*. Sebanyak dua siklus dilakukan, dalam menerapkan metode *Role Playing* dapat meningkatkan presentase aktivitas belajar dari 73,26% menjadi 98,84% pada kualifikasi sangat aktif, aktif dan cukup aktif. Hal ini tiak menutup kemungkinan presentase kualifikasi tersebut meningkat bila siklus dilanjutkan, bimbingan Guru dalam melaksanakan metode pembelajaran menjadi sangat penting, Guru harus bisa melihat secara klasikal perubahan aktivitas siswa dalam pembelajaran terutama siswa yang memiliki aktivitas belajar yang kurang aktif da sangat kurang aktif. Keberadaan siswa yang memiliki aktivitas belajar kurang aktif dan sangat aktif berpengaruh terhadap suasana kelas secara keseluruhan. Guru mempunyai peran yang sangat penting untuk memberi semangat siswa untuk memunculkan ide-ide dalam pembelajaran. Guru juga harus bisa mengarahkan ide-ide siswa supaya tidak keluar dari topic permasalahan dan selalu menyesuaikan dengan waktu atau jam pelajaran bisa tersampikan sesuai dengan waktu.

Beberapa catatan penting yang mesti diperhatikan oleh guru dalam menerapkan metode *Role Playing* adalah kerjasama antar siswa dalam mengemukakan pertanyaan yang biasanya didominasi oleh beberapa siswa saja, kepercayaan diri siswa yaitu kurang percaya diri dalam mengemukakan pertanyaan atau menjawab pertanyaan, tidak semua siswa aktif bekerja dalam kelompoknya mencari informasi yang berkaitan dengan tugas yang diberikan, ada beberapa siswa yang hanya menerima hasil jawaban atau informasi dari temannya, siswa kurang disiplin (tepat waktu) dalam pengumpulan tugas dan adanya siswa mendiskusikan hal-hal lain di luar materi pembelajaran. Dalam menerapkan metode pembelajaran ini guru harus mempersiapkan segala hal dalam mengatasi keadaan-keadaan di atas. Terkait dengan aktivitas belajar siswa,

pengerjaan soal-soal isian pada penerapan metode *Role Playing* mampu meningkatkan aktivitas belajar siswa, melalui pemberian soal isian, unsur spekulasi dan tebakan siswa dalam mengerjakan soal atau tugas dapat dieliminasi.

Metode *Role Playing* atau bermain peran adalah salah satu 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. Dengan menerapkan metode bermain peran akan terjadi suasana yang menggembirakan bagi siswa selama belajar (Pratama & Fatahillah, 2017). Dari hasil data yang telah diperoleh bahwa adanya peningkatan atau ketuntasan belajar siswa pada siklus I dengan siklus II yang telah mencapai nilai KKM, sehingga tidak memerlukan siklus selanjutnya.

D. PENUTUP

1. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang dilakukan terhadap siswa Kelas IV SD Negeri Mangasa 1 pada pembelajaran Matematika dapat disimpulkan bahwa penerapan metode *Role Playing* atau bermain peran dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Tidak hanya itu dengan penggunaan metode *Role Playing* atau bermain peran guru juga lebih mudah dalam melaksanakan proses pembelajaran karena dengan pendekatan kooperatif learning tipe group investigation guru setiap pembelajaran matematika dapat mempengaruhi hasil belajar murid kelas IV SD Negeri Mangasa 1 Kecamatan Somba Opu.

Untuk meningkatkan hasil belajar siswa terhadap mata pelajaran matematika materi penyajian data dan rata-rata (Mean) maka diharapkan guru dapat menerapkan metode *Role Playing* atau bermain peran. Untuk meminimalisir persepsi siswa bahwa matematika adalah yang sulit dan membosankan maka dalam penyampaian informasi materi pembelajaran dapat diberikan melalui metode *Role Playing* atau bermain peran yang disisipkan dalam kegiatan pembelajaran sehingga dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan. Hal ini bisa dilihat pada tahap awal penelitian atau siklus I, siswa dapat menyelesaikan soal statistika penyajian data dan menghitung rata-rata (Mean) yang memiliki nilai rata-rata yaitu 73.26 dan persentase ketuntasan hasil belajar siswa pada siklus I yaitu 46.15% (Cukup). Sedangkan di pada tahap siklus II menunjukkan bahwa terjadi peningkatan hasil belajar siswa menjadi 98.84 (Sangat Baik) dan memiliki pencapaian persentase yang meningkat menjadi 100%. Dari data siklus I diketahui hasil belajar siswa yaitu 46.15% terjadi peningkatan pada siklus ke II sebesar 100% dengan demikian dapat disimpulkan bahwa pembelajaran dengan

menerapkan Metode *Role Playing* pada materi statistika penyajian data dan menghitung rata-rata (Mean) siswa kelas IV dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam kegiatan belajar matematika SD Negeri Mangasa.

2. Saran

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas ini, maka peneliti memberikan beberapa saran yaitu dalam kegiatan belajar mengajar guru diharapkan menggunakan dan mengembangkan metode *Role Playing* di sekolah-sekolah pada materi yang sesuai supaya hasil belajar siswa dapat meningkat yang dimana Ketika menerapkan metode *Role Playing* siswa turut aktif dalam belajar, berani mengemukakan pendapatnya sendiri di depan kelas, dan lebih disiplin terhadap peraturan kelas maka minat belajar siswa akan meningkat sehingga berpengaruh terhadap hasil belajar dan untuk hasil ini juga dapat dijadikan sebagai bahan perbandingan bagi peneliti lain dalam mengkaji variabel-variabel yang lebih luas tentang metode *Role Playing* sesuai dengan materi pelajaran yang diajarkan.

DAFTAR PUSTAKA

- Aditya, D. Y. (2016). *Pengaruh penerapan metode pembelajaran resitasi terhadap hasil belajar matematika siswa*. SAP (Susunan Artikel Pendidikan), 1(2).
- Afifah, N. (2019). *Pengaruh Penggunaan Metode Role Playing Terhadap Kreativitas Dan Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Aqidah Akhlak Kelas VIII MTsN 2 Tulungagung*
- Ananda, R., & Fadhli, M. (2018). *Statistik pendidikan (teori dan praktik dalam pendidikan)* (Vol. 3322018). Cv. Pusdikra Mitra Jaya/Cv. Widya Puspita.
- Ananda, R. (2017). *Penerapan Pendekatan Problem Solving Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran IPS Siswa Kelas IV SD*. JURNAL SEKOLAH, 1(2), 66–75
- Apriyani, R., Sunarsih, D., & Pranoto, B. A. (2022). *Pengaruh Metode Role Playing Terhadap Hasil Belajar Muatan IPS dan Keterampilan Berbicara Siswa Kelas V SD Negeri Pamulihan 01*. Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan, 8(17), 405-418.
- Arikunto, S. (2017). *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Rineka Cipta.
- Ariyanti, L. S. (2018). *Pengaruh Penerapan Role Playing Terhadap Pemahaman Materi PAI Siswa Kelas IX Di SMA Negeri 1 Mijen Tahun Pelajaran 2018/2019* (Doctoral dissertation, IAIN KUDUS).
- Baeti, N. N., Prasetyawati, D., & Priyanto, W. (2020). *Keefektifan Model Pembelajaran Role Playing dengan Media Video Animasi Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika*. JPGSD: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar, 13(1), 58-65.
- Basri, Hasan. 2017. *Penerapan Model Pembelajaran Role Playing Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa Kelas V SDN 032 Kualu Kecamatan Tambang*. Jurnal Pendidikan dan Pengajaran. Volume 1, No 1

- Enuh, W. M. (2020). *Penggunaan Metode Bermain Peran Untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Sekolah Dasar (Penelitian Tindakan Kelas di Kelas II pada Sub Tema Tugas Sehari-Hari di Sekolah Semester I SD Negeri Cihaurkuning 3 Kecamatan Malangbong Kelurahan Cihaurkuning Tahun Pelajaran 2019/2020)* (Doctoral dissertation, FKIP UNPAS).
- Fahreza, F., & Rahmi, R. (2018). *Peningkatan keterampilan sosial melalui metode role playing pada pembelajaran IPS di kelas IV SD Negeri Pasi Pinang Kabupaten Aceh Barat*. Bina Gogik: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar, 5(1).
- Fitri, A. & Salistiyani. (2015). *Pembelajaran Matematika dengan Alat Peraga Rotasi Trigonometri pada Materi Trigonometri*. Seminar Nasional Matematika dan Pendidikan Matematika UNY.
- Fitriyani, I. (2017). *Pengaruh Metode Pembelajaran Role Playing TERHADAP Keterampilan Berbicara Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas III MIN 7 Bandar Lampung* (Doctoral dissertation, UIN Raden Intan Lampung).
- Gowa, P. K. P. K. (2016). *Pengaruh Metode Role Playing Terhadap Keterampilan Berbicara Pada Murid Kelas V SD Inpres*
- Harahap, S. P. (2019). *Upaya Meningkatkan Minat Belajar Matematika Materi (Pengolahan Dan Penyajian Data) Melalui Model RME (Realistic Mathematic Education) Pada Siswa Kelas IV SD Negeri 106179 Desa Limau Manis Kecamatan Tanjung Morawa Kabupaten Deli Serdang TA 2108/2019* (Doctoral dissertation, Universitas Islam Negeri Sumatera Utara).
- Hasan, A. (2017). *Penerapan metode Role Playing (bermain peran) untuk meningkatkan pemahaman penjumlahan dan pengurangan bilangan pada mata pelajaran Matematika kelas III SDI Pancasila Ponokawan Krian Sidoarjo* (Doctoral dissertation, UIN Sunan Ampel Surabaya).
- Hayatun, M., & Nurhasanah, S. I. (2020). *The Effect Of Role Playing Methods On The Emotional Social Development Of Elementary School Children*.
- Huda, M. (2017). *Model-model Pengajaran dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Ichsan, F. N & Hadiyanto, H. (2021). *Implementasi perencanaan pendidikan dalam meningkatkan karakter bangsa melalui penguatan pelaksanaan kurikulum*. Jurnal Studi Guru dan Pembelajaran, 4(3), 541-551.
- Istiqlalayah, N. (2022). *Pengaruh Penerapan Metode Role Playing Pada Permainan Edukatif Sirkuit Ular Tangga Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Matematika Kelas III Di MI Ta'limul Athfal Bangsri Jepara* (Doctoral dissertation, IAIN KUDUS).
- Kamarulloh. (2017). *Pendidikan Matematika di Sekolah Kita*. Al-Khawarizmi : Jurnal Pendidikan dan pembelajaran Matematika, 22-23.
- Kasanah, S. A., Damayani, A. T., & Rofian, R. (2019). *Keefektifan Model Pembelajaran Role Playing Berbantu Media Multiply Cards terhadap Hasil Belajar Siswa*. Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar, 3(4), 519-526.
- Kholifah, S. (2021). *Penerapan Metode Role Playing dengan Multimedia untuk Peningkatan Kemampuan Keterampilan Bermain Drama pada Siswa SMP Negeri 2 Buntu Pane Satu Atap Kabupaten Asahan*. Journal of Education Technology and Civic Literacy (JET CIVIL), 1(2), 45-54.

- Kurniasih, Imas dan Berlin Sani. *Ragam Pengembangan Model Pembelajaran Untuk Meningkatkan Profesional Guru*. Kata Pena, 2016.
- Laili, A. N., Akmalia, D. A., Silmi, E. N., Ummah, S. N., Nayyiroh, Z., & Fauzi, I. (2022). *Analisis Problematika Pendidik dalam Pembelajaran Daring pada Mata Pelajaran Matematika di Sekolah Menengah Pertama*. *Cetta: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 5(3), 317-328.
- LEONARDO, R. D. (2017). *Pengaruh Metode Pembelajaran Sosiodrama terhadap Motivasi Belajar Siswa Dalam Pembelajaran PPKn (Studi Eksperimen di SMP Negeri 11 Jakarta)* (Doctoral dissertation, UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA).
- Lestari, A., Suryadi, A., & Ismail, A. (2020). *Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Komputer Dengan Model Tutorial Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Tik*. *Jurnal Petik*, 6(1), 18-26.
- Maulana, 2016. *Statistika Dalam Penelitian Pendidikan Konsep Dasar Dan Kajian Praktis*. Sumedang: UPJ Sumedang Press.
- Nana Sudjana, *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*, (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2017), hlm 22.
- Nurrita, T. (2018). *Pengembangan media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa*. *Jurnal misykat*, 3(1), 171-187.
- Nuraida, N. (2020). *Implementasi Metode Sosiodrama Dengan Bermain Peran Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Materi Adab Makan dan Minum*. *Jurnal Literasiologi*, 4(1).
- Nurhasanah, I. A., Sujana, A., & Sudin, A. (2016). *Penerapan Metode Role Playing Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Hubungan Mahluk Hidup Dengan Lingkungannya*, 1(1), 611–620. <https://doi.org/10.23819/pi.v1i1.2992>
- Pratama, R., & Fatahillah, A. (2017). *Implementasi Metode Pembelajaran Role Playing pada Aritmetika Sosial untuk Meningkatkan Hasil Belajar dan Aktivitas Siswa*. *Jurnal Edukasi*, 4(2), 27–30.
- Primayanti, & Dewi, (2021). *Penerapan Pendekatan Pembelajaran Sainifik Berbantuan Media Audio Visual Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPA Kelas V Semester I Sekolah Dasar Triamerta Tahun Pelajaran 2020/2021*. *Edukasi: Jurnal Pendidikan Dasar*, 2(2), 145-154.
- Puspitasari, Y., Surur, M., Putra, E. D., & Nadiyah, R. (2023). *Pemanfaatan Perpustakaan STKIP PGRI Situbondo terhadap terhadap hasil belajara Mahasiswa Semester IV Pada Matakuliah Perencanaan dan Evaluasi Pembelajaran*. *Consilium: Education and Counseling Journal*, 3(1), 109-118.
- Putu, W. P. P. N., Mariana, A. S. Y. A., Elisabeth, S., & Dionisia, Y. A. (2022). *Penerapan Metode Pembelajaran Role Playing untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas III SD Negeri 4 Kaba-Kaba: The Application of Role Playing Method to improve the Mathematics learning result in 3th Grade Students in SD Negeri 4 Kaba-Kaba*. *PROSPEK*, 1(1), 70-74.
- Safitri, M. (2015). *Pengaruh metode role playing (bermain peran) terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran bahasa Indonesia kelas V di SDN Cempaka I Putih Tahun ajaran 2014-2015*.

- Suliani, M. (2020). *Persepsi siswa terhadap penggunaan alat peraga dalam pembelajaran matematika. SJME (Supremum Journal of Mathematics Education)*, 4(1), 92-100.
- Tarigan, A. (2017). *Penerapan Model Pembelajaran Role Playing Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ips Siswa Kelas Iii Sd Negeri 013 Lubuk Kembang Sari Kecamatan Ukui. Primary: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 5(3), 102. <https://doi.org/10.33578/jpfkip.v5i3.3898>
- Wahyuningsih, S. L. (2016). *Penggunaan Metode Pembelajaran Role Playing Dalam Meningkatkan Kemampuan Berhitung Penjumlahan Dan Pengurangan Pada Siswa Kelas Vi Slb C1 Dharma Mulia Semarang. Phenomenon: Jurnal Pendidikan MIPA*, 6(1), 82-96.