



Peningkatan Hasil Belajar Siswa dalam Memecahkan Perhitungan Uang dengan Metode Bermain Peran

Kurniawan Andhi Saputra ^{1✉}

¹SDN Mojotrisno Jombang

Email : kurniawan.andhi@gmail.com¹

Received: 2022-07-22 ; Accepted: 2022-08-28; Published: 2022-08-31

Abstrak

Rendahnya nilai matematika khususnya pada pembelajaran memecahkan masalah perhitungan uang merupakan latar belakang dilakukan penelitian ini. Hal ini dikarenakan masih banyak siswa yang belum paham dengan nilai kesetaraan uang. Tujuan penelitian ini untuk meningkatkan hasil belajar siswa dimasa yang berkaitan dengan perhitungan uang pada siswa kelas III SDN Mojotrisno. Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan kelas dengan 2 siklus yang meliputi perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi yang terjadi pada setiap siklus. Teknik analisis dan pengumpulan data yang digunakan pada penelitian ini menggunakan analisis hasil belajar siswa dan lembar observasi siswa. Berdasarkan hasil lembar observasi siswa pada siklus I didapatkan hasil 68,75% sedangkan pada siklus II meningkat sebesar 84,38%. Hasil belajar siswa pada siklus I sebesar 71,6 (ada 13 siswa yang belum tuntas) dan pada siklus II meningkat sebesar 85,6 (hanya 2 siswa yang belum tuntas). Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa dengan menggunakan metode bermain peran dalam pembelajaran memecahkan masalah perhitungan uang dapat meningkatkan hasil belajar siswa dan proses pembelajaran menjadi lebih menyenangkan.

Kata Kunci: *media uang; hasil belajar; bermain peran.*

Abstract

The low assessment of mathematics, especially in learning to solve the problem of calculating money, is the background of this research. This is because there are still many students who do not understand the value of money equality. The purpose of this study is to improve student learning outcomes in the future related to the calculation of money in third grade students at SDN Mojotrisno. This research is a classroom action research with 2 cycles which includes planning, implementation, observation, and reflection that occurs in each cycle. The analysis and data collection techniques used in this study used analysis of student learning outcomes and student observation sheets. Based on the results of student observation sheets in the first cycle, the results were 68.75%, while in the second cycle it increased by 84.38%. Student learning outcomes in the first cycle of 71.6% (there are 13 students who have not completed) and in the second cycle increased by 85.6 (only 2 students who have not completed). The results of this study indicate that using the role playing method in learning to solve the problem of calculating money can improve student learning outcomes and the learning process becomes more enjoyable.

Keywords: *money medium; learning outcomes; role play.*

Copyright © 2022, Author.

This is an open-access article under the **CC BY-NC-SA 4.0**



 DOI: <https://doi.org/10.47453/edubase.v2i2.427>

How to Cite :

PENDAHULUAN

Kedudukan matematika yang begitu vital dalam perkembangan teknologi abad-21 tersebut nampaknya belum mendapatkan respon yang baik dari peserta didik. Banyak ditemui saat ini anak usia SD memandang matematika sebagai hal sulit. Faktor guru dan proses belajarnya, faktor kurang pahamnya 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 mengabaikannya (Permana, 2021).

Peranan pembelajar di dalam proses belajar mengajar tidak dapat dipisahkan dari tupoksi yang dimiliki pembelajar, sehingga diperlukan pengetahuan yang sangat mendalam agar setiap pembelajar memahami apa saja yang harus dilakukan. Berdasarkan latar belakang tersebut maka identifikasi masalahnya antara lain, bahwa dalam proses pembelajaran, masih banyak (Badan et al., 2002)

Peraturan Pemerintah No.19 tahun 2005 tentang Standar Pendidikan Nasional BAB VI pasal 28 ayat 1, menyatakan bahwa pendidik harus memiliki kualifikasi akademik dan memiliki kompetensi sebagai agen pembelajaran, sehat jasmani dan rohani, serta memiliki kemampuan untuk mewujudkan tujuan pendidikan nasional. Sebagai agen perubahan guru dituntut untuk memiliki kompetensi pedagogik, kepribadian, sosial, dan profesional. Keempat kompetensi itu harus dikembangkan secara utuh, sehingga terintegrasi dalam kinerja guru. Dalam kalimat sederhana proses pembelajaran menjadi dinamis, produktif, dan bervisi ke masa depan.

Dalam dunia pendidikan, proses belajar mengajar merupakan suatu sistem yang menumbuhkan kemampuan seorang pengajar untuk melakukan pengajaran secara menyeluruh. Oleh karena itu guru dituntut dapat menangani kesulitan belajar yang dialami siswa dan dituntut untuk dapat mengenali kondisi belajar siswa. Sebagai penentu keberhasilan pendidikan, guru harus dapat menerapkan metode-metode yang tepat agar proses pembelajaran lebih berkualitas dengan hasil yang maksimal. Salah satu peningkatan mutu guru adalah dengan mengetahui kelemahannya sehingga akan berinovasi kearah yang lebih baik (Kustiarini & Prasetyo, 2018).

Guru yang kreatif senantiasa mencari pendekatan baru dalam memecahkan masalah, tidak terpaku pada cara tertentu yang monoton, melainkan memilih variasi lain yang sesuai. Bermain peran merupakan salah satu alternatif yang dapat ditempuh. Hasil penelitian dan percobaan yang dilakukan oleh para ahli menunjukkan bahwa bermain peran merupakan salah satu model yang dapat digunakan secara efektif dalam pembelajaran.

Model pembelajaran pada dasarnya merupakan bentuk pembelajaran yang tergambar dari awal sampai akhir yang disajikan secara khas oleh guru. Pengembangan model belajar dimaksudkan agar guru memahami benar bagaimana murid belajar yang efektif, dan model pembelajaran yang bisa dipilih dan digunakan harus sesuai dengan situasi dan kondisi murid, materi, fasilitas, dan guru itu sendiri. Salah satu model pembelajaran yang tepat untuk meningkatkan keterampilan berhitung pada pokok bahasan mata uang adalah model role playing.

Menurut Hamalik (2004) bahwa model role playing (bermain peran) adalah “model pembelajaran dengan cara memberikan peran-peran tertentu kepada peserta didik dan mendramatisasikan peran tersebut kedalam sebuah pentas”. Adapun Uno (2008) menyatakan bahwa model pembelajaran bermain peran (role playing) adalah model yang pertama, dibuat berdasarkan asumsi bahwa sangatlah mungkin menciptakan analogi otentik ke dalam suatu

situasi permasalahan kehidupan nyata, kedua bahwa bermain peran dapat mendorong murid mengekspresikan perasaannya dan bahkan melepaskan, ketiga bahwa proses psikologis melibatkan sikap, nilai dan keyakinan kita serta mengarahkan pada kesadaran melalui keterlibatan spontan yang disertai analisis.

Dengan menerapkan metode role playing diharapkan anak dapat meningkatkan kemampuan menyelesaikan soal cerita pada matematika khususnya tentang jual beli, karena melalui metode role playing siswa akan lebih bertanggung jawab dan terlibat secara aktif dalam kelompok belajarnya, siswa dapat bermain sambil belajar tanpa siswa merasa dipaksa untuk belajar (Zahro & Suparkun, 2013).

Model pembelajaran role playing menuntut prestasi dalam pembelajaran. Dikaitkan dengan pembelajaran berhitung penjumlahan dan pengurangan, model role playing bisa dimainkan dengan permainan jual beli di mana siswa berperan sebagai penjual dan pembeli dalam operasi hitung yang diajarkan. Model pembelajaran role playing merupakan model pembelajaran yang menarik yang kemungkinan dalam merangsang siswa untuk lebih antusias dalam mengikuti kegiatan pembelajaran, khususnya pelajaran Matematika yaitu berhitung penjumlahan dan pengurangan. Tujuan penerapan model pembelajaran role playing adalah untuk mengajak siswa lebih aktif melakukan interaksi dengan teman atau guru dengan suatu permainan peran. Yang mana dalam permainan tersebut guru akan memasukkan unsur belajar berhitung penjumlahan dan pengurangan, sehingga dengan permainan tersebut siswa tidak jenuh untuk belajar berhitung penjumlahan dan pengurangan (Wahyuningsih, 2016)

Berdasarkan observasi awal pada siswa SDN Mojotrisno dari 25 siswa, 10 siswa menjawab dengan jawaban yang benar. Dan sisanya sebanyak 15 siswa menjawab dengan jawaban yang kurang benar. Hal ini disebabkan karena siswa masih belum paham tentang uang, misalnya siswa belum tahu bahwa nilai uang Rp 4.000,00 itu sama dengan nilai uang 2 lembar Rp 2.000,00 an. Selain itu siswa(penjual) belum paham tentang harga barang dagangannya, sehingga siswa(penjual) dalam memberikan harga antara siswa yang satu dengan siswa yang lainnya (pembeli) tidak sama. Inilah yang menyebabkan kebingungan pada siswa.

Dalam hal ini, bermain peran diarahkan pada pemecahan masalah yang menyangkut hubungan antar manusia, terutama yang menyangkut kehidupan peserta didik. Manusia merupakan makhluk sosial dan individual, yang dalam hidupnya senantiasa berhadapan dengan manusia lain atau situasi di sekelilingnya. Mereka berinteraksi, berinterdependensi dan pengaruh mempengaruhi. Sebagai individu manusia memiliki pola yang unik dalam berhubungan dengan manusia lain. Ia memiliki rasa senang, tidak senang, percaya, curiga, dan ragu terhadap orang lain.

Dengan demikian pembelajaran matematika melalui model pembelajaran bermain peran, hasil belajar siswa lebih maksimal. Karena pembelajaran yang dilaksanakan sesuai dengan karakteristik siswa SDN Mojotrisno kelas III yang masih senang dengan kegiatan bermain jadi model pembelajaran bermain peran dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa.

Rumusan masalah pada penelitian ini adalah Bagaimana hasil belajar siswa dalam pembelajaran memecahkan masalah perhitungan termasuk yang berkaitan dengan uang dengan metode bermain peran pada siswa kelas III.

Tujuan penelitian ini untuk meningkatkan hasil belajar siswa dalam memecahkan masalah perhitungan termasuk yang berkaitan dengan uang dengan metode bermain peran.

Manfaat penelitian ini yakni, a) Bagi peneliti, untuk menyusun program peningkatan efektifitas pembelajaran matematika pada tahap selanjutnya., b) Bagi pendidik, digunakan untuk mengetahui gambaran tentang pembelajaran matematika yang efektif, c) Bagi sekolah, dapat menambah konsep pembelajaran matematika, dengan memberikan masukan bagi pengembangan keilmuan pembelajaran matematika di sekolah serta sebagai pertimbangan dalam memilih metode maupun pendekatan yang efektif dan efisien dalam kegiatan belajar mengajar.

METODOLOGI PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode penelitian tindakan kelas (PTK). Penelitian tindakan kelas adalah penelitian tindakan yang dilakukan oleh guru dengan tujuan untuk memperbaiki mutu pelaksanaan pembelajaran di kelasnya (Suparno, 2008). Selain itu menurut Arikunto dkk (2016), PTK merupakan suatu pencerminan terhadap kegiatan pembelajaran berupa sebuah tindakan, yang sengaja dimunculkan dan terjadi dalam sebuah kelas secara bersamaan. Dengan demikian, PTK berfokus pada proses belajarmengajar yang terjadi di kelas dan dilakukan pada situasi yang sebenarnya (alami). Penelitian dilaksanakan dalam dua siklus, tiap siklus terdiri dari empat tahap yaitu: perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, analisis dan refleksi yang mengacu pada desain penelitian model Kemmis dan Taggart (dalam Suharsimi, 2008) (Asmuni, 2020).

Siklus I

a. Perencanaan

Dalam tahapan ini kegiatan yang dilakukan adalah

1. Observasi
2. Membuat instrumen pengamatan untuk merekam fakta yang terjadi selama pembelajaran berlangsung
3. Pembuatan Rencana Pembelajaran (RPP)
4. Menentukan media yang digunakan
5. Menentukan langkah-langkah pembelajaran
6. Mengupayakan kegiatan pembelajaran matematika pokok bahasan memecahkan masalah perhitungan termasuk yang berkaitan dengan uang ini dirancang sesuai dengan kemampuan siswa (metode bermain peran)
7. Menyusun soal post-test

b. Pelaksanaan

Peneliti melaksanakan pembelajaran sesuai implementasi dari RPP yang telah dibuat. Untuk melaksanakan tindakan ini antara lain:

1. Guru melakukan kegiatan belajar mengajar dengan memberikan pengantar singkat tentang perhitungan yang berkaitan dengan uang (persiapan atau pemanasan).
2. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran
3. Guru menjelaskan tentang nilai mata uang
4. Guru menjelaskan tentang kesetaraan nilai mata uang
5. Guru memberikan soal post-test
6. Murid diajak berbagi pengalaman, mendiskusikan tentang nilai mata uang dan dilanjutkan dengan membuat kesimpulan.

c. Pengamatan

Pengamatan dilakukan untuk mengamati aktivitas siswa. Kegiatan ini dilakukan pada proses kegiatan belajar mengajar siklus I dengan menggunakan lembar observasi untuk mengetahui kekurangan dan kelebihan peneliti dalam kegiatan belajar mengajar serta pengambilan foto kegiatan yang sedang dilakukan siswa secara virtual dan menganalisis hasil pos-test diakhir siklus

d. Refleksi

Berdasarkan KKM di SDN Mojotrisno nilai yang dinyatakan tercapai dalam pembelajaran matematika adalah 75. Jika nilai siswa dibawah 75 maka dalam pembelajaran matematika belum tercapai. Dalam hal ini peneliti melakukan penilaian dari hasil lembar kerja siswa yang telah dikerjakan untuk menentukan kemampuan siswa berdasarkan KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal). apabila ternyata data siswa yang belum tercapai diperoleh lebih dari 25% maka akan dilakukan perbaikan pembelajaran siklus II.

Siklus II

a. Perencanaan

Pada siklus 2 tahap perencanaan peneliti membuat RPP perbaikan dengan melihat kekurangan peneliti yang terdapat pada instrument pengamatan (lembar observasi). Lalu peneliti dan pengamat menentukan media dan metode pembelajaran yang akan digunakan serta menentukan langkah-langkah perbaikan pembelajaran pada saat proses kegiatan belajar mengajar.

b. Pelaksanaan

Peneliti melaksanakan pembelajaran sesuai dengan RPP perbaikan yang dibuat dan jadwal pelaksanaan siklus II yang sudah ditentukan. Untuk melaksanakan tindakan ini antara lain:

1. Guru melakukan kegiatan belajar mengajar dengan memberikan pengantar singkat tentang perhitungan yang berkaitan dengan uang (persiapan atau pemanasan).
2. Guru memilih pemain (partisipan).
3. Guru menata panggung, dalam hal ini panggung yang dimaksud adalah kelas.
4. Guru menunjuk siswa sebagai pengamat (observer).
5. Guru meminta siswa memainkan perannya.
6. Guru bersama dengan murid mendiskusikan permainan tadi dan mengevaluasi terhadap peran yang dilakukan .
7. Permainan peran ulang.
8. Guru bersama dengan murid mendiskusikan permainan dan mengevaluasi terhadap peran yang dilakukan untuk yang kedua kalinya .
9. Murid diajak berbagi pengalaman, mendiskusikan tentang tema bermain peran yang telah dilakukan dan dilanjutkan dengan membuat kesimpulan.

c. Pengamatan

Pengamatan dilakukan untuk mengamati aktivitas peneliti dan siswa. Kegiatan ini dilakukan pada proses kegiatan belajar mengajar siklus I dengan menggunakan lembar observasi untuk mengetahui kekurangan dan kelebihan peneliti dalam kegiatan belajar mengajar serta pengambilan foto kegiatan yang sedang dilakukan siswa secara virtual dan menganalisis hasil postes diakhir siklus

d. Refleksi

Dalam tahapan ini peneliti melakukan penilaian dari hasil lembar kerja siswa yang telah dikerjakan. Kemudian menentukan kemampuan siswa berdasarkan KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal). Berdasarkan KKM di SDN Mojotrisno nilai yang dinyatakan tercapai dalam pembelajaran matematika adalah 75. Jika nilai siswa dibawah 75 maka dalam pembelajaran matematika belum tercapai.

Subjek Penelitian yang dimaksud adalah siswa kelas III SDN Mojotrisno tahun pelajaran 2020/2021 semester 1. Dengan jumlah siswa, sebanyak 25 siswa, yang terdiri dari 15 siswa laki-laki dan 10 siswa perempuan. Berdasarkan buku data siswa kelas III sebanyak 10 siswa laki-laki berumur 9 tahun, 5 siswa laki-laki berumur 10 tahun, sedangkan 6 siswa perempuan berumur 9 tahun dan 4 siswa perempuan berumur 10 tahun. Waktu pelaksanaan penelitian dimulai tanggal 05 Oktober 2021 sampai dengan tanggal 30 Oktober 2021. Dengan jadwal penelitian siklus I dilaksanakan pada hari Selasa tanggal 05 Oktober 2021 pukul 08.00 – 09.00. Sedangkan siklus II dilaksanakan pada hari Selasa tanggal 19 Oktober 2021 pada pukul 08.00 – 09.00.

Pengumpulan data dilakukan dengan 2 macam yaitu tes dan non tes. Peneliti mengambil data dengan melakukan observasi dan tes. Kegiatan tes ini dilakukan diakhir pembelajaran untuk mendapatkan data tentang hasil belajar siswa dengan model pembelajaran bermain peran dalam memecahkan masalah yang berkaitan dengan uang di setiap siklusnya. Soal tes yang diberikan kepada siswa berupa soal uraian yang mempunyai kriteria. Dan kriteria tersebut mempunyai skor masing-masing.

Teknik Analisis Data

1. Observasi

Peneliti melakukan pengamatan kepada siswa dengan menggunakan format observasi pada siklus I dan siklus II. Lembar observasi siswa

Tabel 1. Format observasi

NO	ASPEK YANG DIAMATI	ALTERNATIF PILIHAN			
		Sangat Baik	Baik	Cukup	Kurang
1.	Memasuki kelas tepat waktu				
2.	Mengikuti pelajaran dengan tenang				
3.	Memperhatikan penjelasan guru tentang model pembelajaran bermain peran				
4.	Bertanya				
5.	Melaksanakan model pembelajaran bermain peran				
6.	Partisipasi dan kerjasama setiap kelompok dalam bermain peran				
7.	Siswa mengerjakan tugas				

-
8. Siswa mengumpulkan tugas tepat waktu
-

Dalam lembar observasi siswa kategori yang digunakan dengan memberikan skor.

sangat baik = skor 4
 baik = skor 3
 cukup = skor 2
 kurang = skor 1.

Dari skor kemudian dibuat rata-rata. Untuk menghitung nilai rata-rata digunakan rumus sebagai berikut :

$$\% \text{ rata - rata} = \frac{\text{jumlah skor yang diperoleh}}{\text{skor maksimal (32)}} \times 100\%$$

Dari hasil analisis data observasi siswa dapat dilakukan penarikan kesimpulan bahwa persentase rata-rata termasuk kategori “tinggi” yang disingkat dengan huruf T apabila mendapat respon positif. Persentase kategori “cukup” yang disingkat dengan huruf C apabila mendapat respon netral. Sedangkan persentase rata-rata termasuk kategori “rendah” yang disingkat dengan huruf R apabila mendapat respon negative.

2. Tes

Tes pada penelitian ini meliputi tes performansi dan tes uraian. Nilai ketuntasan minimal untuk pelajaran matematika di SDN Mojotrisno adalah 75. Berdasarkan nilai KKM maka akan dibuat kategori “tuntas” dan “tidak tuntas”. Jika nilai sama dan lebih besar dari 75 akan masuk kategori “tuntas” disingkat dengan huruf T dan jika nilai kurang dari KKM akan masuk kategori “tidak tuntas” disingkat dengan huruf TT. Dari data yang diperoleh, dapat dihitung persentase ketuntasannya dengan rumus :

$$\text{Nilai} = \frac{\text{jumlah skor yang diperoleh}}{\text{skor maksimal (18)}} \times 100\%$$

HASIL DAN PEMBAHASAN

Siklus I

Rencana penelitian yang dilakukan pada siklus I terdiri atas menyiapkan lembar pengamatan, menyiapkan RPP Siklus I, menyiapkan media pembelajaran, yaitu uang tiruan (mainan) serta menyiapkan soal post-test.

Kegiatan pengamatan dilakukan oleh pengamat pada saat kegiatan belajar mengajar berlangsung menggunakan lembar observasi. Pengamatan dilakukan untuk mengamati aktivitas siswa.

Data hasil pengamatan peneliti diperoleh sebagai berikut:

Tabel 2. Data Observasi Siswa Siklus I

No	Aspek yang diamati	Alternatif Pilihan				Nilai
		Sangat Baik	Baik	Cukup	Kurang	
1.	Memasuki kelas tepat waktu	√				4
2.	Mengikuti pelajaran dengan tenang		√			3
3.	Memperhatikan penjelasan guru tentang nilai mata uang			√		2
4.	Bertanya		√			3
5.	Mengerjakan soal <i>post-test</i>		√			3
6.	Berbagi pengalaman dan diskusi tentang nilai mata uang		√			3
7.	Suasana mengerjakan tugas			√		2
8.	Mengumpulkan tugas tepat waktu			√		2
% Rata-rata						68,75 %

Berdasarkan data observasi siswa tabel 4.2, dapat dilihat bahwa persentase rata-ratanya adalah 68,75%. Sesuai dengan Skala Likert, ini termasuk kriteria persepsi netral artinya masuk dalam kategori “cukup” atau yang disingkat dengan C. Dari data yang telah diperoleh, dapat digunakan oleh peneliti untuk mengetahui poin apa saja yang perlu ditingkatkan. Sehingga pada siklus II peneliti akan menggunakan metode bermain peran dalam memecahkan masalah yang berkaitan dengan uang untuk mempermudah siswa dalam memahami peralihan lebih jelas dalam menjelaskan masalah yang berkaitan dengan uang menggunakan metode bermain peran.

Sedangkan data hasil belajar siswa berupa tes dalam soal lembar kerja siswa, sebagai berikut:

Tabel 3. Data Tes Siswa Siklus I

NO	NAMA SISWA	PERFORMANSI		URAIAN TERTULIS	JUMLAH SKOR	NILAI	KET
		Kerjasama	Partisipasi				
1	Peserta 1	3	3	8	14	77.8	T
2	Peserta 2	3	3	9	15	83.3	T
3	Peserta 3	2	2	7	11	61.1	T T
4	Peserta 4	2	3	6	11	61.1	T T
5	Peserta 5	2	2	6	10	55.6	T T
6	Peserta 6	2	2	6	10	55.6	T T

7	Peserta 7	3	2	6	11	61.1	T T
8	Peserta 8	2	2	7	11	61.1	TT
9	Peserta 9	3	4	9	16	88.9	T
10	Peserta 10	3	3	8	14	77.8	T
11	Peserta 11	3	3	7	13	72.2	T T
12	Peserta 12	4	3	8	15	83.3	T
13	Peserta 13	4	3	8	15	83.3	T
14	Peserta 14	3	4	7	14	77.8	T
15	Peserta 15	2	2	6	10	55.6	T T
16	Peserta 16	3	3	7	13	72.2	T T
17	Peserta 17	3	3	7	13	72.2	T T
18	Peserta 18	3	3	8	14	77.8	T
19	Peserta 19	4	4	7	15	83.3	T
20	Peserta 20	3	4	8	15	83.3	T
21	Peserta 21	2	2	7	11	61.11	T T
22	Peserta 22	2	2	6	10	50	T T
23	Peserta 23	2	2	7	11	61.11	T T
24	Peserta 24	3	4	9	16	88.89	T
25	Peserta 25	4	3	7	14	83.33	T
NILAI RATA-RATA						71.6	

Berdasarkan data tes siswa siklus I, ada 13 siswa yang tidak tuntas dan 12 siswa yang tuntas dalam pembelajaran. Siswa yang tidak tuntas memiliki nilai dibawah KKM dan performansinya juga masih kurang. Dari data tes siswa di siklus I yang memiliki nilai yang paling rendah 5,00 ada 1 siswa.

Siklus II

Rencana penelitian yang dilakukan pada siklus II terdiri atas menyiapkan RPP Perbaikan Siklus II serta lembar pengamatan siswa. Persiapan media pembelajaran, yaitu mempersiapkan uang tiruan (mainan) dan juga menyeting kelas menjadi koperasi kelas untuk bermain peran jual-beli.

Pengamat melakukan pengamatan pada saat kegiatan belajar mengajar menggunakan lembar observasi. Pengamatan dilakukan untuk mengamati aktivitas siswa.

Data hasil pengamatan peneliti diperoleh sebagai berikut:

Tabel 4. Data Observasi Siswa Siklus II

NO	ASPEK YANG DIOBSERVASI	ALTERNATIF PILIHAN				NILAI
		Sangat Baik	Baik	Cukup	Kurang	
1.	Memasuki kelas tepat waktu	√				4
2.	Mengikuti pelajaran dengan tenang		√			3

3.	Memperhatikan penjelasan guru tentang model pembelajaran bermain peran	√	3
4.	Bertanya	√	3
5.	Melaksanakan model pembelajaran bermain peran	√	3
6.	Partisipasi dan kerjasama setiap kelompok dalam bermain peran	√	3
7.	Suasana mengerjakan tugas	√	4
8.	Mengumpulkan tugas tepat waktu	√	4
% RATA-RATA			84,38 %

Berdasarkan data observasi siswa tabel 4.3, dapat dilihat bahwa persentase rata-ratanya adalah 84,38 %. Sedangkan data hasil belajar siswa berupa tes dalam soal lembar kerja siswa, sebagai berikut:

Tabel 5. Data Tes Siswa Siklus I

NO	NAMA SISWA	PERFORMANSI		URAIAN TERTULIS	JUMLAH SKOR	NILAI	KET
		Kerjasama	Partisipasi				
1	Peserta 1	3	3	8	14	77.8	T
2	Peserta 2	4	4	9	15	83.3	T
3	Peserta 3	3	3	6	13	72.2	Tt
4	Peserta 4	3	3	8	14	77.8	T
5	Peserta 5	3	3	9	15	83.3	T
6	Peserta 6	3	3	8	14	77.8	T
7	Peserta 7	4	4	10	18	100.0	T
8	Peserta 8	3	3	8	14	77.8	T
9	Peserta 9	3	3	8	14	77.8	T
10	Peserta 10	3	3	8	14	77.8	T
11	Peserta 11	3	3	9	15	83.3	T
12	Peserta 12	3	3	9	15	83.3	T
13	Peserta 13	4	4	9	17	94.4	T
14	Peserta 14	4	3	9	16	88.9	T
15	Peserta 15	3	4	8	15	83.3	T
16	Peserta 16	3	4	8	15	83.3	T
17	Peserta 17	3	3	10	16	88.9	T
18	Peserta 18	4	4	9	17	94.4	T
19	Peserta 19	4	4	9	17	94.4	T
20	Peserta 20	3	3	10	16	88.9	T
21	Peserta 21	3	3	7	13	72.2	Tt
22	Peserta 22	3	4	8	15	83.3	T
23	Peserta 23	4	4	10	18	100.0	T
24	Peserta 24	4	4	9	17	94.4	T

25	Peserta 25	4	4	10	18	100.0	T
RATA - RATA						85.6	

Berdasarkan data tes siswa tabel 4.4 siklus II, hanya terdapat 2 siswa yang tidak tuntas dan 23 siswa yang tuntas dalam pembelajaran. Dari 2 siswa yang tidak tuntas mendapatkan nilai 7,22. Kedua siswa tersebut mendapatkan nilai di bawah KKM karena tidak dapat menjawab dengan benar dan performansinya cukup baik.

Berdasarkan perbandingan nilai KKM masih ada 8 % dari jumlah siswa yang dinyatakan tidak berhasil dalam pembelajaran siklus II. Dan Pembelajaran pada siklus II dinyatakan berhasil karena nilai yang dibawah KKM tidak lebih besar dari 25%.

KESIMPULAN

Hasil belajar siswa yang dicapai dalam penelitian ini selalu mengalami peningkatan pada setiap tahapan siklus. Hal ini dipengaruhi oleh perubahan cara guru dalam mengelola pembelajaran di kelas.

Penggunaan metode bermain peran yang dilakukan pada penelitian ini mampu meningkatkan hasil belajar matematika terbukti dari hasil evaluasi sebelum dan sesudah penelitian. Simpulan dan Saran peningkatan hasil belajar dalam memecahkan masalah perhitungan menggunakan metode bermain peran dapat dibuktikan dengan adanya peningkatan hasil belajar pada setiap siklus dan menciptakan pembelajaran yang melibatkan siswa secara aktif dalam pembelajaran sehingga siswa menjadi tertarik terhadap pembelajaran yang nantinya berimbas pada peningkatan hasil belajar siswa dalam pokok bahasan uang.

Simpulan menyajikan ringkasan dari uraian mengenai hasil dan pembahasan, mengacu pada tujuan penelitian. Berdasarkan kedua hal tersebut dikembangkan pokok-pokok pikiran baru yang merupakan esensi dari temuan penelitian.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi. (2009). *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: PT. Bina Aksara
- Arikunto, S, Sukardjono, P Supardi. (2016). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Asmuni. (2020). Jurnal Paedagogy : Jurnal Paedagogy : *IkanJurnal Paedagogy: Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendid*, 7(4), 281–288. <https://e-journal.undikma.ac.id/index.php/pedagogy>
- Badan, W., Sumber, P., Manusia, D., Riau, P., Baru, P., & Riau, P. (2002). *Peran Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar*. 14.
- Hamalik, Oemar. 2004. *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta : Bumi Aksara.
- Kustiarini, K.-, & Prasetyo, P.-. (2018). Peningkatan Hasil Belajar Matematika Melalui Metode Role Playing Bagi Siswa Kelas Iv Sd. *DIKDAS MATAPPA: Jurnal Ilmu Pendidikan Dasar*, 1(1), 65. <https://doi.org/10.31100/dikdas.v1i1.213>
- Permana, G. P. (2021). Peningkatan Keaktifan dan Hasil Belajar Matematika Materi Uang Kertas menggunakan Model Role Playing Siswa Kelas II SD Negeri 3 Dermaji Tahun Pelajaran 2020 / 2021. *Educatif : Journal of Education Research*, 3(2), 53–67.

-
- Suparno, Paul. (2008). *Riset Tindakan untuk Pendidikan*. Jakarta: PT Gramedia Widia Sarana Indonesia.
- Uno, H.B. 2008. Model Pembelajaran Menciptakan Proses Belajar Mengajar yang Kreatif dan Efektif. Cetakan Ketiga. Jakarta : Bumi Aksara.
- 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. <https://doi.org/10.21580/phen.2016.6.1.947>
- Zahro, F., & Suparkun. (2013). Metode Role Playing terhadap Kemampuan Menyelesaikan Soal Cerita Matematika Siswa Tunarungu Kelas III. *Jurnal Pendidikan Khusus*, 1–8.