

## **PENINGKATAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS 1 DALAM PEMBELAJARAN MATEMATIKA TENTANG SOAL CERITA PENJUMLAHAN MELALUI METODE BERMAIN PERAN DI SD NEGERI PENDE 01**

**Swesti Widiastuti**  
SD Negeri Pende 01  
[swestieno@gmail.com](mailto:swestieno@gmail.com)

### **ABSTRAK**

Hasil penelitian mengenai hasil belajar siswa kelas 1 dalam pembelajaran matematika mengenai soal cerita pejumlahan melalui metode bermain peran di sekolah dasar Pende 01 menunjukkan hasil bahwa pada pra siklus hasilnya masih jauh dari harapan yaitu dengan rata-rata klasikal minimal 70 dan capaian 85%, sedangkan pada siklus 1 secara rata-rata klasikal sudah di atas rata-rata minimum akan tetapi pencapaian belum mencapai 85%, dan baru tuntas pada saat siklus kedua itupun masih tersisa satu peserta didik yang belum tuntas disebabkan karena masih kurang lancar dalam membaca, sehingga harus dilakukan remedial.

**Kata kunci:** bermain peran, soal cerita, peningkatan, hasil belajar

---

### **IMPROVEMENT OF GRADE 1 STUDENTS' LEARNING OUTCOMES IN MATHEMATICS REGARDING ADDITION WORD PROBLEMS THROUGH ROLE-PLAYING METHOD AT PENDE 01 ELEMENTARY SCHOOL**

#### **ABSTRACT**

*The results of research regarding the learning outcomes of grade 1 students in learning mathematics regarding addition story problems using the role-playing method at the Pende 01 elementary school show that in the pre-cycle the results were still far from expectations, namely with a minimum classical average of 70 and an achievement of 85%, whereas in the cycle 1 classical average is already above the minimum average, but achievement has not yet reached 85%, and it was only completed during the second cycle and even then there was still one student who had not completed it because he was still not fluent in reading, so remedial training had to be carried out.*

**Keywords:** *role playing, story questions, improvement, learning outcomes*

---

### **PENDAHULUAN**

Matematika merupakan ilmu pasti yang semuanya berkaitan dengan penalaran. Matematika menjadi salah satu bidang studi yang mempunyai peranan penting dalam pendidikan. Dilihat dari jam pembelajaran di sekolah, mata pelajaran matematika mempunyai jam yang lebih banyak dibandingkan dengan mata pelajaran lainnya. Dengan adanya pembelajaran matematika di sekolah diharapkan dapat mempersiapkan peserta didik agar menggunakan matematika secara fungsional dalam kehidupan sehari-hari dan di dalam menghadapi ilmu pengetahuan lain

Matematika sekolah adalah matematika yang diajarkan di sekolah, yaitu matematika yang diajarkan di pendidikan dasar dan pendidikan menengah. Matematika sekolah tersebut terdiri atas bagian-bagian matematika yang dipilih guna menumbuhkembangkan kemampuan-kemampuan dan membentuk pribadi serta berpedoman pada IPTEK (Suherman, 2001). Hal ini menunjukkan bahwa matematika sekolah tetap memiliki ciri-ciri yang dimiliki matematika, yaitu objek kejadian yang abstrak serta berpola pikir deduktif konsisten. Menurut Ebbutt dan Straker (Marsigit:

[507]

2013) Matematika Sekolah atau School Mathematics didefinisikan sebagai kegiatan atau aktivitas siswa menemukan pola, melakukan investigasi, menyelesaikan masalah dan mengomunikasikan hasil-hasilnya; dengan demikian sifatnya lebih konkret. Senada hal tersebut menurut Hans Freudental dalam Marsigit (2013) matematika merupakan aktivitas insani (human activities) dan harus dikaitkan dengan realitas. Berdasarkan uraian diatas, matematika sekolah dasar merupakan kegiatan siswa dalam menemukan pola, melakukan investigasi, menyelesaikan masalah dan mengomunikasikan hasil-hasilnya yang berhubungan dengan materi matematika dasar yang diajarkan di SD.

Matematika merupakan suatu perkara yang tidak bisa kita lepaskan dari kehidupan sehari-hari (Yeti E.Y.S, 2020). Matematika juga berhubungan dengan kata lain yaitu, mathein atau mathenein yang artinya berpikir (Isrokatun dan Amelia, 2018). Pembelajaran matematika juga merupakan proses pemberian pengalaman peserta didik melalui berbagai macam kegiatan yang terencana sehingga peserta didik mendapatkan kompetensi tentang bahan matematik yang dipelajari. Pembelajaran matematika juga merupakan proses pemberian pengalaman peserta didik melalui berbagai macam kegiatan yang terencana sehingga peserta didik mendapatkan kompetensi tentang bahan matematik yang dipelajari.

Dalam pembelajaran ada dua faktor penyebab keberhasilan yaitu faktor internal dan eksternal. Kedua, faktor dari peserta didik yang mempengaruhi hasil belajar diantaranya ialah lingkungan fisik dan non fisik (termasuk suasana kelas dalam belajar seperti menyenangkan), lingkungan sosial budaya, lingkungan keluarga, program sekolah (termasuk dukungan komite sekolah), guru, pelaksanaan belajar dan teman sekolah (Sumarjan, 2017)

Setelah dilakukan penelaahan dengan kepala sekolah maka sumber permasalahan terdapat paada proses belajar mengajar. Dimana guru belum menerapkan pembelajaran yang sesuai dengan konsep pdagogi, salah satunya pembelajaran masih terpusat pada guru, penggunaan model, metode dan pendekatan yang blum sepenuhnya dilaksanakan oleh guru. Pada umumnya prose pembelajaran masih bersifat konvesional, penggunaan teknologi serta media dan alat bantu belum sepenuhnya dilaksanakan. Sebelum memasuki kedalampenggunaan model strategi dan pendekatan serta metode ada baiknya kita mengenal dulu konsep dasar dan filosofi matematika.

Menurut Subarinah (2006) juga menyatakan bahwa matematika merupakan ilmu deduktif, aksiomatik, formal, hirarkis, abstrak, bahasa simbol yang padat arti dan semacamnya adalah sebuah sistem matematika yang dapat digunakan untuk mengatasi persoalan-persoalan nyata. Matematika berguna untuk membentuk pola pikir setiap orang yang mempelajarinya sehingga memiliki pola pikir matematis yang sistematis, logis, kritis. Matematika merupakan salah satu mata pelajaran yang memberikan kontribusi positif tercapainya peserta didik yang cerdas dan bermatabat melalui sikap kritis dan logis (Suminarsih, 2007:1). Oleh karena itu, dapat dinyatakan bahwa matematika merupakan ilmu dasar yang sudah menjadi alat untuk meempelajari ilmu-ilmu yang lain sehingga penguasaan terhadap matematika mutlak diperlukan dan konsep-konsep matematika harus dipahami dengan betul dan benar sejak dini.

Pembelajaran matematika di Sekolah dasar juga dilakukan sejak kelas 1 akan tetapi tingkat keberhasilannya masih jauh dari capaian pemebelajaran yang diinginkan.

Model role playing adalah pembelajaran sangat menarik mnurut Ari yanto (2015). Untuk mencegah rasa bosan siswa terhadap pembelajaran maka penting bagi guru untuk mengaplikasikan kegiatan pembelajaran yang menarik di kelas misalnya dengan cara menyapa siswa dengan ramah dan bersemangat, menciptakan suasana rileks, memotivasi

siswa, dan menggunakan metode pembelajaran yang variatif. Salah satunya dengan menggunakan role playing.

Dari uraian tersebut diatas maka sangatlah cocok untuk Upaya peningkatan hasil belajar siswa dengan menggunakan metode pembelajaran *cooperative role playing* kelas I SD Negeri Pende 01 tahun pelajaran 2022/2023.

## **METODE PENELITIAN**

Penelitian ini merupakan jenis Penelitian Tindakan Kelas (PTK). PTK “merupakan suatu upaya untuk memecahkan masalah, sekaligus mencari dukungan ilmiah”. (Suharsimi Arikunto, 2006)

Subjek dalam penelitian tindakan kelas ini adalah peserta didik kelas I SD Negeri Pende 01 tahun pelajaran 2022 / 2023 yang berjumlah 30 peserta didik. Pada topik materi soal cerita penjumlahan dengan model *cooperative role playing*.

Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang terdiri atas beberapa siklus. Masing-masing siklus terdiri atas empat tahapan yaitu **perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan refleksi**. Adapun penelitian ini menggunakan sebanyak 2 siklus

## **HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

Hasil penelitian adalah sebagai berikut :

### **a. Hasil observasi Prasiklus**

Hasil observasi pra siklus menunjukkan bahwa rata rata klasikal adalah 60 dengan capaian hanya skitar 33.3% dari seluruh peserta didik sebanyak 30 orang. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel 1

**Tabel 1.** Hasil Belajar Pra Siklus

Formatif	Pencapaian	
	Rata rata Klasikal	% Capaian
Pra Siklus	60	33.3%

Hasil pembelajaran di atas menunjukkan bahwa pencapaian masih jauh dari standar yang telah ditentukan hal ini karena model pembelajaran masih menggunakan model konvensional , dimana pembelajaran masih terpusat pada guru bukan peserta didik, selain itu model konvensional kurang menarik bagi siswa, karena hanya sebagian siswa yang terlihat aktif.

Selanjutnya pembelajaran dilaksanakan dengan menggunakan model cooperative bermain peran (role playing) menunjukkan bahwa secara klasikal rata rata nilai yang dicapai siswa adalah 76 dengan tingkat ketercapaian sebanyak 83.3%. Untuk lebih jelasnya bisa dilihat pada tabel 2 di bawah ini

**Tabel 2.** Hasil Belajar Siklus-1

Formatif	Pencapaian	
	Rata rata Klasikal	% Capaian
Siklus-1	76	83.3%

Berdasarkan tabel di atas menunjukkan bahwa rata rata nilai secara klasikal telah melampaui dari ketentuan yang di tetapkan yaitu 70. Akan tetapi persentase pencapaian belum terpenuhi masih 83.3% artinya masih belum melampaui 85%. Untuk itu maka perlu

dilakukan ke siklus -2 . Dengan melihat hasil efleksi salah satu yang harus di perbaharui adalah dengan menambahkan media konkret dalam pembelajaran.

Setelah dilakukan perbaikan media maka hasil pembelajaran pada siklus kedua adalah sebagaimana dapat dilihat pada tabel 3

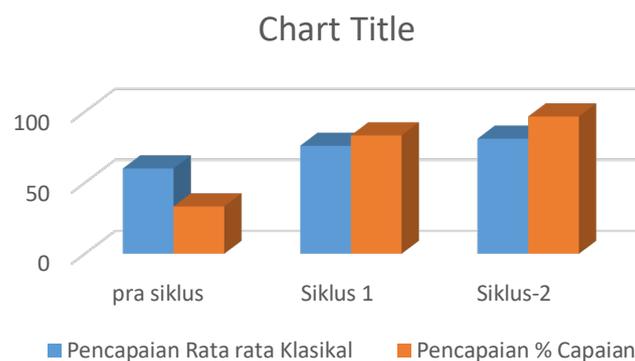
**Tabel 3.** Hasil Belajar Siklus-1

Formatif	Pencapaian	
	Rata rata Klasikal	% Capaian
Siklus-2	81	96.6%

Dari hasil pembelajaran pada siklus 2 ternyata adanya perkembangan yang cukup signifikan dimana peserta didik mendapatkan nilai rata rata secara klasikal sebanyak 81 dengan tingkat pencapaian ketuntasan 96,6%. Artinya bahwa sebanyak 29 dari 30 peserta didik dianggap telah tuntas sedang sisanya sebanyak satu orang harus mengikuti remediasi oleh guru.

Keberhasilan dari model kooperatif ini karena Pembelajaran kooperatif (*cooperative learning*) merupakan sistem pengajaran yang memberikan kesempatan kepada siswa untuk bekerja sama dengan sesama siswa dalam tugastugas yang terstruktur. Model kooperatif bermain peran atau role playing Dimana salah satu kelebihanannya adalah Dapat berkesan dengan kuat dan tahan lama, karena pengalaman yang menyenangkan. Menarik siswa, sehingga memungkinkan kelas menjadi dinamis dan penuh antusias. Membangkitkan gairah dan semangat optimisme dalam diri siswa serta menimbulkan rasa kebersamaan.

Keberhasilan pembelajaran suatu kelompok tergantung dari kesungguhan dari setiap anggotanya, model pembelajaran ini memberikan suatu interaksi diantara anggota kelompok sehingga setiap anggota kelompok akan berusaha saling membantu satu sama lain dalam pembelajaran sebagai gambaran perbandingan hasil belajar antara pra PTK, Siklus 1 dan siklus dapat dilihat pada Gambar grafik di bawah ini



**Gambar 1.** Perbandingan hasil Belajar

## SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan yang didapat dari penelitian ini adalah bahwa pembelajaran matematika di kelas I SD Negeri Pende 01 tuntas dalam dua siklus pada materi satuan waktu. Selanjutnya pada siklus 2 terjadi penggantian media gambar menjadi media konkret. Siswa lebih tertarik dengan pembelajaran menggunakan model *Cooperatif learning type rolle playing*

## **DAFTAR PUSTAKA**

- Suherman. E. (2001). Pembelajaran Matematika Kontemporer. Bandung: JICA Marsigit: 2013
- Yeti E.Y.S, 2020. Model Pembelajaran Inovatif Untuk Pembelajaran Matematika Di Kelas VI. Sekolah Dasar (Yogyakarta: CV Budi Utama
- Isro'atun, dan Amelia Rosmala. 2018. Model-Model Pembelajaran Matematika. Jakarta: Bumi Aksara.
- Sumardjan. (2017). Desain Pembelajaran MTK SD Menyenangkan. Formaci Press.
- Sri Subarinah. (2006). Inovasi Pembelajaran Matematika SD. Jakarta: Depdiknas.
- Suminarsih. 2007. Model – Model Pembelajaran Matematika. LPMP Jawa Tengah
- Arikunto, Suharsimi. 2006. Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik. Jakarta: Rineka Cipta
- Ari Yanto. 2015. Metode Bermain Peran (Role Playing) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPS. Jurnal Cakrawala Pendas. 1 (1): 56.