

# UPAYA MENINGKATKAN HASIL BELAJAR MATEMATIKA MELALUI MODEL PEMBELAJARAN BERMAIN PERAN

**Siti Darisah**

Guru SDN 017 Seberang Cengar  
*darisahsiti@gmail.com*

## ABSTRAK

Penelitian ini dilaksanakan di kelas V SD Negeri 020 Seberang Cengar Kecamatan Kuantan Mudik Kabupaten Kuantang Singingi dengan jumlah siswa 17 orang yang terdiri dari 8 orang siswa laki-laki dan 9 siswa perempuan. Adapun tujuan dari penelitian ini adalah untuk meningkatkan hasil belajar matematika siswa dengan menerapkan model pembelajaran bermain peran. Bentuk penelitian yang dilakukan dalam penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas kolaboratif yang dilakukan dalam dua siklus. Masing-masing komponen pada setiap siklus dalam penelitian ini berisikan tahap perencanaan, tahap pelaksanaan tindakan, tahap observasi dan refleksi. Berdasarkan hasil analisis data diperoleh kesimpulan bahwa dengan menerapkan model pembelajaran bermain peran dapat meningkatkan hasil belajar Matematika siswa kelas V SD Negeri 020 Seberang Cengar Kecamatan Kuantan Mudik, hal ini dibuktikan karna terjadi peningkatan hasil skor dasar siswa yang mencapai KKM hanya 5 orang siswa dan setelah diterapkan model pembelajaran bermain Peran hasil pada ulangan harian I meningkat siswa yang mencapai KKM sebanyak 6 orang siswa dan pada ulangan harian II terjadi peningkatan siswa yang mencapai KKM sebanyak 11 orang siswa.

Kata Kunci: Bermain Peran, Hasil Belajar, Matematika.

## PENDAHULUAN

Matematika adalah salah satu ilmu yang mempunyai peranan penting dalam dunia pendidikan karena pelajaran matematika merupakan salah satu sarana dalam membentuk siswa untuk berfikir secara ilmiah. Mata pelajaran matematika memiliki tujuan agar peserta didik memiliki kemampuan sebagaimana tercantum dalam berbagai Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) 2006 yaitu:

1. Memahami konsep matematika, menjelaskan keterkaitan antar

konsep dan mengaplikasikan konsep atau algoritma secara luwes, akurat, efisien dan tepat dalam pemecahan masalah.

2. Menggunakan penalaran pada pola dan sifat, melakukan manipulasi matematika dalam membuat generalisasi, menyusun bukti atau menjelaskan gagasan dan pernyataan matematika.
3. Memecahkan masalah yang meliputi kemampuan memahami masalah, merancang model matematika,

- menyelesaikan model dan menafsirkan solusi yang diperoleh.
- 4. Mengkomunikasikan gagasan dengan simbol, tabel, diagram atau media lain untuk menjelaskan keadaan masalah.
- 5. Memiliki sikap menghargai kegunaan matematika dalam kehidupan, yaitu memiliki rasa ingin tahu, perhatian dan minat dalam mempelajari matematika serta sikap ulet dan percaya diri dalam

pemecahan masalah (Depdiknas 2006).

Bedasarkan pengamatan di kelas V SD Negeri 020 Seberang Cengar Kecamatan Kuantan Mudik masih banyak siswa yang belum mencapai target KKM yang ditetapkan sekolah yaitu 60 untuk setiap materi pokok pada pembelajaran Matematika. Adapun persentase jumlah siswa yang mencapai KKM di kelas V SD Negeri 020 Seberang Cengar Kecamatan Kuantan Mudik adalah:

Tabel 1. Persentase Jumlah Siswa yang Mencapai KKM untuk Setiap Materi Pokok

No	Materi Pokok	KKM	Jumlah Siswa yang Mencapai KKM	Persentase Siswa yang Mencapai KKM	Jumlah Siswa
1	Pecahan	60	5	30	17
2	Waktu	60	6	35	17
3	Sudut	60	5	30	17
4	Satuan	60	7	41	17
5	Luas Bangunan Datar	60	5	30	17
6	Volume Kubus/Balok	60	4	23,5	17

Rendahnya hasil belajar siswa pada mata pelajaran Matematika disebabkan oleh beberapa faktor, yaitu sebagai berikut:

1. Siswa tidak senang dengan mata pelajaran Matematika sehingga siswa tidak mengikuti pembelajaran dengan serius.
2. Siswa malas dan kurang bertanya saat mengikuti pembelajaran Matematika sehingga proses pembelajaran banyak siswa yang tidak memahami pelajaran.
3. Siswa kurang berinteraktif dengan guru dan juga sesama teman.
4. Siswa tidak konsentrasi dengan contoh-contoh yang diberikan sehingga tidak dapat menyelesaikan tugas yang diberikan.
5. Pada saat pembelajaran Matematika siswa terlihat gelisah dan merasa tertekan jika dihadapkan dengan

soal-soal dan ditugaskan untuk menyelesaikan didepan kelas.

Menurut Hamzah (2007) bermain peran merupakan salah satu model pembelajaran yang bertujuan untuk membantu siswa menentukan makna diri dan jati diri di dunia sosial dan memecahkan dilema dengan bantuan kelompok. Proses bermain peran dapat memberikan contoh kehidupan perilaku manusia yang berguna sebagai sarana bagi siswa untuk menggali perasaannya, memperoleh inspirasi dan pengalaman yang cukup berpengaruh terhadap sikap, nilai dan persepsinya, mendalami mata pelajaran dengan bermacam cara. Dengan demikian siswa mampu terjun di masyarakat dalam berbagai situasi dan kondisi baik di lingkungan keluarga, masyarakat, dan lingkungan kerja.

Berdasarkan uraian tersebut, maka penulis akan melakukan penelitian untuk meningkatkan hasil belajar Matematika pada materi pokok operasi

hitung pecahan melalui model pembelajaran bermain peran di kelas V SD Negeri 020 Seberang Cengar Kecamatan Kuantan Mudik.

## TINJAUAN PUSTAKA

### A. Hasil Belajar Matematika

Menurut Slamet (1998) belajar adalah suatu proses usaha yang dilakukan individu untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengamatan individu itu sendiri dalam berinteraksi dengan lingkungannya. Selanjutnya Hakim (2000) menambahkan bahwa belajar adalah suatu proses perubahan didalam kepribadian manusia dan perubahan tersebut terlihat dalam bentuk peningkatan kualitas dan kuantitas tingkah laku seperti peningkatan kecakapan pengetahuan, sikap, kebiasaan, pemahaman, keterampilan dan daya fikir.

Menurut Sudjana (2001) hasil belajar dapat berupa penguasaan pengetahuan tertentu, sosok peserta didik yang mandiri dan kebebasan berfikir. Mudjiono (2002) menyatakan bahwa hasil belajar adalah sebagai hasil yang dicapai dalam bentuk angka-angka atau skor setelah diberikan tes hasil belajar setiap akhir pembelajaran.

### B. Model Pembelajaran Bermain Peran

Model ini dibuat berdasarkan asumsi bahwa sangatlah mungkin menciptakan analogi otentik kedalam situasi permasalahan kehidupan nyata. Kedua bermain peran dapat mendorong siswa mengekspresikan perasaan dan keyakinan kita mengarahkan pada kesadaran melalui ketertiban spontan yang disertai analisis, model ini dipelopori oleh George Shaftel.

Proses bermain peran dapat memberikan contoh kehidupan perilaku

manusia yang berguna sebagai sarana bagi siswa untuk:

1. Menggali perasaannya.
2. Memperoleh inspirasi dan pengalaman yang cukup berpengaruh terhadap sikap, nilai dan persepsinya.
3. Mendalami mata pelajaran dengan bermacam cara.

### C. Penerapan Model Pembelajaran Bermain Peran

Keberhasilan model pembelajaran bermain peran tergantung kepada kualitas pemain peran yang diikuti dengan analisis terhadapnya. Disamping itu tergantung pula persepsi siswa tentang peran yang dimainkannya terhadap yang nyata. Prosedur bermain peran terdiri dari sembilan langkah, yaitu sebagai berikut:

1. Pemanasan.
2. Menata panggung.
3. Memilih pemain.
4. Pengamat.
5. Proses bermain peran.
6. Diskusi dan evaluasi.
7. Bermain peran ulang.
8. Diskusi dan evaluasi kedua.
9. Kesimpulan dan berbagi pengalaman.

### D. Hipotesis Tindakan

Hipotesis tindakan dalam penelitian ini adalah jika diterapkan model pembelajaran bermain peran maka dapat meningkatkan hasil belajar matematika siswa kelas V SD Negeri 020 Seberang Cengar Kecamatan Kuantan Mudik Kabupaten Kuantan Singingi pada materi pokok operasi hitung pecahan.

## METODE PENELITIAN

### A. Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri 020 Seberang Cengar Kecamatan Kuantan Mudik Kabupaten Kuantan Singingi.

Bentuk penelitian yang dilakukan dalam penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas kolaboratif. Penelitian ini dilakukan dalam dua siklus. Masing-masing komponen pada setiap siklus dalam penelitian ini berisikan tahap perencanaan, tahap pelaksanaan tindakan, tahap observasi dan refleksi.

### B. Subjek Penelitian

Subjek penelitian kelas V SD Negeri 020 Seberang Cengar Kecamatan Kuantan Mudik Kabupaten Kuantan Singingi dengan jumlah siswa 17 orang yang terdiri dari 8 orang siswa laki-laki dan 9 siswa perempuan.

### C. Instrumen Penelitian

1. Perangkat Pembelajaran
  - Silabus dan sistem penilaian.
  - Rencana pelaksanaan pembelajaran.
  - Lembar kerja siswa (LKS).
2. Instrumen Pengumpulan Data

Data yang dikumpulkan pada penelitian ini adalah data tentang hasil belajar matematika siswa setelah proses pembelajaran. Data aktivitas siswa dan guru yang digunakan adalah lembar pengamatan. Data tentang hasil belajar matematika siswa setelah proses pembelajaran dengan menggunakan ulangan harian.

### D. Teknik Pengumpulan Data

1. Aktivitas siswa dan guru, teknik pengumpulan data tentang aktivitas siswa dan guru yang digunakan adalah lembar pengamatan.

2. Teknik pengumpulan data dilaksanakan dengan menuliskan hasil pengamatan selama proses pembelajaran berlangsung yang telah disediakan peneliti.

### E. Teknik Analisis Data

1. Analisis tentang aktivitas siswa dan guru berdasarkan dari hasil lembar pengamatan selama proses pembelajaran berlangsung untuk melihat kesesuaian antara perencanaan dengan pelaksanaan tindakan.
2. Analisis hasil belajar Matematika pada materi pokok operasi hitung pecahan dilakukan dengan membandingkan nilai hasil belajar setelah pelaksanaan hasil tindakan dengan KKM yang telah ditetapkan sekolah.
3. Tolak ukur keberhasilan.
  - a. Model pembelajaran bermain peran dikatakan dapat meningkatkan hasil belajar Matematika apabila jumlah siswa yang mencapai KKM pada ulangan harian I lebih banyak dari jumlah siswa yang mencapai KKM pada nilai dasar.
  - b. Model pembelajaran bermain peran dikatakan dapat meningkatkan hasil belajar Matematika apabila jumlah siswa yang mencapai KKM pada ulangan harian II lebih banyak dari jumlah siswa yang mencapai KKM pada ulangan harian I.
  - c. Ketercapaian indikator hasil matematika siswa akan dianalisis dengan menggunakan analisis deskriptif dengan memperhatikan pencapaian KKM yang telah ditetapkan sekolah yaitu 60. Adapun rumus yang digunakan untuk menghitung hasil belajar siswa secara individu adalah

$$N = \frac{SP}{SM} \times 100$$

SP : Skor yang diperoleh siswa.  
SM : Skor maksimal.

Keterangan:

N : Konversi skor.

## HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

### A. Ketercapaian Indikator

Tabel 2. Jumlah Siswa Mencapai KKM Setiap Indikator Pada Ulangan Harian I

No	Indikator	Jumlah Siswa Mencapai KKM	Persentase Siswa Mencapai KKM
1	Menentukan persentase sederhana dari kuantitas atau banyak barang tertentu	7	41,18%
2	Menentukan kuantitas atau banyak barang tertentu dari persentase yang diketahui	5	29,41%
3	Mengubah pecahan biasa kedalam bentuk persen dan desimal	12	70,59%

Keadaan pencapaian hasil belajar siswa kelas V SD Negeri 020 Seberang Cengar Kecamatan Kuantan Mudik Kabupaten Kuantan Singingi pada ulangan harian I bahwa pada indikator pertama jumlah siswa yang mencapai KKM sebanyak 7 orang siswa (41,18%) dari 17 orang siswa. Pada indikator kedua jumlah siswa yang mencapai KKM sebanyak 5 orang siswa (29,41%) dari 17 orang siswa, artinya lebih dari 50% siswa tidak mencapai KKM. Pada indikator ketiga jumlah siswa yang mencapai KKM sebanyak 12 orang siswa (70,59%) dari 17 orang siswa.

Pada indikator kedua yang sangat buruk pencapaian KKM siswa kelas V SD Negeri 020 Seberang Cengar Kecamatan Kuantan Mudik Kabupaten Kuantan Singingi, kebanyakan siswa belum bisa mengartikan soal cerita kedalam bentuk matematika, kesulitan memberikan keterangan yang diketahui dan apa yang menjadi pertanyaan pada soal. Siswa hanya memberikan jawaban yang singkat, siswa tidak menerapkan langkah-langkah penyelesaian soal cerita. Hal lain yang mengganggu aktivitas pembelajaran adalah gangguan dari kelas lain yang sedang olahraga.

Tabel 3. Jumlah Siswa Mencapai KKM Setiap Indikator Pada Ulangan Harian II

No	Indikator	Jumlah Siswa Mencapai KKM	Persentase Siswa Mencapai KKM
1	Mengubah persen dan desimal kedalam bentuk pecahan biasa yang paling sederhana	9	52,94%
2	Membandingkan dua jenis pecahan yang berbeda yaitu pecahan biasa dan desimal	15	88,23%
3	Membandingkan dua pecahan yang berbeda yaitu desimal dan persen	6	35,29%

Keadaan pencapaian hasil belajar siswa kelas V SD Negeri 020 Seberang Cengar Kecamatan Kuantan Mudik Kabupaten Kuantan Singingi pada

ulangan harian II pada tiap indikator persentase siswa sudah mencapai KKM sudah cukup baik, namun masih ada sebagian siswa yang kurang menguasai

pembelajaran karena malas belajar di rumah.

Pada indikator pertama jumlah siswa yang mencapai KKM sebanyak 9 orang siswa (52,94%) dari 17 orang siswa. Pada indikator kedua jumlah

siswa yang mencapai KKM sebanyak 15 orang siswa (88,23%) dari 17 orang siswa. Pada indikator ketiga jumlah siswa yang mencapai KKM sebanyak 6 orang siswa (35,29) dari 17 orang siswa.

## B. Keberhasilan Tindakan

Tabel 4. Daftar Distribusi Frekuensi Skor Hasil Belajar Siswa

Interval	Frekuensi	Frekuensi	Frekuensi
	Skor Dasar	Ulangan Harian I	Ulangan Harian II
20 – 29	1	0	0
30 – 39	3	1	0
40 – 49	5	1	0
50 – 59	3	9	6
60 – 69	1	0	5
70 – 79	2	3	3
80 – 89	2	2	1
90 – 100	0	1	2
<b>Jumlah</b>	<b>17</b>	<b>17</b>	<b>17</b>

Perkembangan siswa kelas V SD Negeri 020 Seberang Cengar Kecamatan Kuantan Mudik Kabupaten Kuantan Singingi mulai dari skor dasar, ulangan harian I, ulangan ulangan II adalah pada nilai skor dasar jumlah siswa yang mencapai nilai 20 – 59 sebanyak 12 orang siswa dan siswa yang mencapai nilai 60 – 89 sebanyak 5 orang siswa dan untuk nilai 90 – 99 tidak ada siswa yang mampu mencapainya. Perolehan skor siswa yang dominan pada interval 40 – 49 yaitu sebanyak 5 orang siswa. Pada ulangan harian I jumlah siswa yang mencapai nilai 20 – 59 sebanyak 11 orang siswa dan siswa yang mencapai

nilai 60 – 99 sebanyak 6 orang. Perolehan skor siswa yang dominan pada interval 50 – 59 yaitu sebanyak 9 orang siswa. Pada ulangan harian II jumlah siswa yang mencapai nilai 20 – 59 sebanyak 6 orang siswa dan siswa yang mencapai nilai 60 – 99 sebanyak 11 orang. Perolehan skor siswa yang dominan pada interval 50 – 59 yaitu sebanyak 6 orang siswa.

Berdasarkan hal tersebut dapat diartikan bahwa model pembelajaran bermain peran dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas V SD Negeri 020 Seberang Cengar Kecamatan Kuantan Mudik Kabupaten Kuantan Singingi.

## KESIMPULAN DAN SARAN

### A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis data diperoleh kesimpulan bahwa dengan menerapkan model pembelajaran bermain peran dapat meningkatkan hasil belajar Matematika siswa kelas V SD Negeri 020 Seberang Cengar Kecamatan Kuantan Mudik, hal ini dibuktikan karna terjadi peningkatan

hasil skor dasar siswa yang mencapai KKM hanya 5 orang siswa dan setelah diterapkan model pembelajaran bermain Peran hasil pada ulangan harian I meningkat siswa yang mencapai KKM sebanyak 6 orang siswa dan pada ulangan harian II terjadi peningkatan siswa yang mencapai KKM sebanyak 11 orang siswa.

## B. Saran

1. Model pembelajaran bermain peran ini sebaiknya diterapkan pada kuantitas kelas yang sedikit mengingat kebutuhan waktu yang disediakan dan sistem kontrol siswa yang berjumlah banyak akan menyulitkan.
2. Model pembelajaran bermain peran ini jauh sebelum proses kegiatan dimulai hendaknya dipersiapkan sebaik mungkin agar tujuan pembelajaran dapat dicapai.
3. Selama penelitian berlangsung peneliti ada perencanaan yang disusun tidak sesuai dengan kenyataan pada saat proses tindakan dilakukan, selanjutnya agar memperhatikan penataan panggung karna dapat mengganggu konsentrasi siswa dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran.
4. Untuk memancing keberanian siswa dalam melakukan permainan peran harus disusun strategi sebaik mungkin.
5. Penggunaan bahasa Indonesia yang baik dan benar sering menjadi kendala bagi siswa dalam menyampaikan sehingga sering timbul suasana yang tidak terkontrol untuk itu diperlukan pengelolaan kalimat dan dihapalkan oleh siswa agar tercapai maksud penyampaian dengan baik dan tepat dalam permainan peran.

## DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, S. Suhardjono, Supardi, 2008, *Penelitian Tindakan Kelas*, Jakarta: Bumi Aksara.
- Djamarah, 1994, *Prestasi Belajar dan Kompetensi Guru*, Surabaya: Usaha Nasional.
- Depdiknas, 2006, *Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan*, Jakarta: Pusat Kurikulum Balitbang Depdiknas.
- Hari Sudrajat, 2004, *Kurikulum Berbasis Kompetensi*, Bandung: Cipta Cemas Grafika.
- Mudjito, 2007, *Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan*, Jakarta: Dharma Bakti.
- Soedajana, Nana, 1990, *Penelitian Hasil Proses Belajar Mengajar*, Bandung: Remaja Rosda Karya.
- Susilo, 2007, *Panduan Penelitian Tindakan Kelas*, Yogyakarta: Pustaka Book Publisher.
- Uno, Hamzah, 2007, *Model Pembelajaran Menciptakan Proses Belajar Mengajar yang Kreatif dan Efektif*, Jakarta: Bumi Aksara.