

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

**Ni Putu Widya Prasista Putri^{1*}, Mariana Astri Santi Yivin Adar^{2*}, Elisabeth Solaifati^{3*},
Dionisia Yastika Astitin^{4*}**

Program Studi Pendidikan Ekonomi, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan,
Universitas PGRI Mahadewa Indonesia

Jalan Seroja, Tonja, Denpasar Utara, Bali (80239) Pos-el : widyaprasista28@gmail.com,
yivinadar@gmail.com , elisabethsolai24@gmail.com , dionesiaastitin@gmail.com

Abstrak

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui penerapan metode pembelajaran role playing dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas III SD Negeri 4 Kaba-Kaba. penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Penelitian dilakukan di SD Negeri 4 Kaba-Kaba. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas III, dengan objek yaitu hasil belajar matematika siswa. Pengumpulan data dilakukan dengan cara, observasi, tes, dan dokumentasi. Hasil dari penelitian ini adalah siswa kelas III SD Negeri 4 Kaba-Kaba sudah mengalami peningkatan akan hasil belajar matematika yang signifikan setelah menerapkan metode role playing.

Kata Kunci :metode role playing, hasil belajar

Abstract

This study aims to knows the application of role playing method to improve the Mathematics learning result in 3th Grade Students in SD Negeri 4 Kaba-Kaba. The study that used is a class action study. This study was done in SD Negeri 4 Kaba-Kaba. The subject of this study is the 3th grade students, and the object is mathematics learning result of the students. Data collection was done by observation, test, and documentation. The result of this study is the 3th grade students in SD Negeri 4 Kaba-Kaba has experienced the significant increased in mathematic learning result after the application of role playing method.

Keyword : role playing method, study result

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan bidang yang sangat berpengaruh untuk meningkatkan kualitas sumber daya manusia (SDM). Kualitas sumber daya manusia sangatlah diperlukan terutama dalam dunia pendidikan untuk meningkatkan pendidikan yang bermutu. Di era globalisasi saat ini pendidikan merupakan salah satu sektor penting yang harus ditangani oleh suatu bangsa, karena pada hakekatnya, pendidikan merupakan proses untuk membangun manusia untuk mengembangkan dirinya guna untuk menghadapi segala perubahan yang terjadi dan mampu menyelesaikan permasalahan yang ada. Pendidikan yang semakin baik diharapkan mampu menghasilkan sumber daya manusia yang baik pula.

Dalam buku pengantar pendidikan menyatakan bahwa “pendidikan adalah hidup. Pendidikan adalah segala pengalaman belajar yang berlangsung dalam segala lingkungan dan sepanjang hidup. Pendidikan adalah segala situasi hidup yang mempengaruhi pertumbuhan individu guna untuk mengembangkan setiap potensi yang dimiliki” (mudyahardjo, 2010:3).

Peningkatan mutu pendidikan sangat diperlukan untuk menghasilkan kualitas sumber daya manusia yang berkualitas. Salah satu cara untuk meningkatkan mutu pendidikan di sekolah yaitu dengan cara memperbaiki proses pembelajaran dikelas diantaranya dengan mencoba berbagai metode pembelajaran.

Berdasarkan pengalaman peneliti sebagai guru kelas III di SD Negeri 4 Kaba-Kaba, desa Kaba-Kaba, Kecamatan Kediri, Kabupaten Tabanan di peroleh data hasil belajar siswa dalam mata pelajaran matematika masih rendah. Dari hasil observasi yang telah dilakukan mengenai hasil belajar siswa yaitu hanya 7 orang yang tuntas dari 26 orang siswa di kelas III SD Negeri 4 Kaba-Kaba.

Adapun beberapa permasalahan terjadi, yakni metode pembelajaran yang diterapkan umumnya adalah pembelajaran lebih terpusat pada guru, selain itu siswa

kurang berpartisipasi dan aktif dalam proses pembelajaran sehingga siswa kurang memahami konsep materi yang diberikan.

Untuk mengatasi masalah rendahnya hasil belajar siswa perlu diadakan suatu tindakan pembelajaran inovatif. Salah satunya metode pembelajaran inovatif yang dapat dilakukan adalah menerapkan metode pembelajaran bermain peran (Role Playing), dimana siswa langsung memerankan suatu masalah yang memfokuskan materi

matematika yaitu perkalian dan penjumlahan dengan menggunakan metode role playing.

Dalam model bermain peran (Role Playing) beberapa siswa diberikan kesempatan untuk menggambarkan atau mengekspresikan suatu tokoh yang diperankan dan siswa lain mengamati jalannya drama, dipertengahan drama dihentikan agar siswa dapat saling mengeluarkan pendapat serta kritik mengenai materi pembelajaran.

Arti role secara harfiah adalah peranan, atau akting, dan play adalah bermain. Bermain peran (role playing) merupakan salah satu dari pengajaran berdasarkan pengalaman (Hamalik, 2001). Metode Role playing merupakan suatu metode pembelajaran yang mengajak siswa

untuk terlibat langsung dalam pembelajaran, penguasaan bahan pelajaran berdasarkan pada kreatifitas serta ekspresi siswa dalam meluapkan imajinasinya terkait dengan bahan pelajaran yang ia alami tanpa adanya keterbatasan kata dan gerak, namun tidak keluar dari bahan ajar.

Kelebihan yang dimiliki oleh metode role playing, menimbulkan suasana belajar yang baru yang membuat siswa lebih aktif dan rileks dalam pembelajaran serta memberikan pengalaman belajar yang berbeda, sehingga membentuk siswa untuk berfikir lebih kreatif. Karena penggunaan metode ini merupakan salah satu penerapan pengajaran berdasarkan pengalaman.

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, Hamalik (2001, hlm.214).

Langkah-langkah dalam penggunaan model bermain peran (the role playing model), yaitu pemanasan (warming up), memilih partisipan, menyiapkan pengamat (observer), menata panggung, memainkan peran (manggung), diskusi dan evaluasi, memainkan peran ulang (manggung ulang), diskusi dan evaluasi kedua, berbagi pengalaman dan kesimpulan.

Hasil belajar merupakan gambaran dalam mempelajari sesuatu, yang merupakan tingkat perkembangan mental yang lebih baik bila dibandingkan pada saat sebelum mengajar. Hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki atau dikuasai siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya.

Dalam buku penelitian tindakan kelas menguraikan bahwa “hasil belajar” merupakan suatu masalah dalam sejarah kehidupan manusia, karena sepanjang tentang kehidupannya manusia selalu mengejar prestasi menurut bidang dan kemampuan masing-masing”(paizaluddin dan Ermalinda, 2014: 211).

Abu Ahmadi dalam Paizaludin dan Ermilinda menyatakan bahwa “pengenalan terhadap faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar penting sekali artinya dalam rangka membantu siswa dalam mencapai hasil belajar dengan sebaik-baiknya”. Faktor

– faktor yang mempengaruhi hasil belajar siswa:

1. Faktor internal
 - a. Faktor jasmaniah (Fisologi) baik yang bersifat bawaan maupun yang diperoleh,yang termasuk faktor ini misalnya penglihatan,pendengaran,struktur tubuh dan sebagainya.
 - b. Faktor intelektual yang meliputi :
 - Faktor potensial yaitu kecepatan dan bakat
 - Faktor kecakapan nyata yaitu prestasi yang telah dimiliki.

- Faktor kematangan fisik maupun psikis
- 2. Faktor eksternal
 - a. Faktor lingkungan sosial yang terdiri dari:
 - Lingkungan keluarga
 - Lingkungan sosial
 - Lingkungan masyarakat
 - Lingkungan kelompok
 - b. Faktor budaya seperti adat istiadat, ilmu pengetahuan, teknologi dan kesenian
 - c. faktor lingkungan fisik, di antaranya fasilitas rumah, fasilitas belajar disekolah dan di lingkungan masyarakat dan iklim (paizaluddin dan Ermalinda, 2014:212-213)

Dari permasalahan dalam latar belakang diatas maka dapat dirumuskan masalahnya yaitu “Penerapan Metode Pembelajaran Role Playing untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas III SD Negeri 4 Kaba-Kaba”. Dengan tujuan penelitian adalah untuk mengetahui dengan penerapan metode pembelajaran role playing dapat meningkatkan hasil belajar matematika siswa kelas III SD Negeri 4 Kaba-Kaba.

METODE PENELITIAN

Jenis Penelitian

Dalam penelitian ini jenis penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Penelitian Tindakan Kelas adalah suatu proses pengkajian terhadap permasalahan yang terjadi didalam kelas secara nyata.Penelitian Tindakan Kelas dimana penelitian dilakukan langsung dalam interaksi guru dengan siswa yang sedang belajar, hal itu dilakukan agar guru lebih memahami dan mengetahui kondisi siswa didalam kelas dan mampu mengatasi masalah yang sedang dialami.

Tempat Penelitian

Pelaksanaan penelitian dilakukan pada siswa Kelas III SD Negeri 4 Kaba-Kaba, Desa

Kaba-Kaba, Kecamatan Kediri, Kabupaten Tabanan.

Subjek dan Objek Penelitian

Subjek penelitian ini adalah siswa kelas III SD Negeri 4 Kaba-Kaba yang berjumlah 26 orang siswa. Adapun Objek penelitian ini adalah model pembelajaran role playing dan hasil belajar siswa kelas III SD Negeri 4 Kaba-Kaba.

Teknik Pengumpulan Data

1. Metode Observasi

Metode observasi adalah instrument pengumpulan data untuk mengukur aktivitas siswa dalam proses pembelajaran. Metode ini dilakukan dengan melalui pengamatan dan mencatat langsung terhadap objek yang akan diteliti. Hasil observasi lalu digunakan sebagai hasil refleksi atas tindakan yang akan dilaksanakan selanjutnya.

2. Tes Hasil Belajar

Tes adalah instrument pengukuran dan untuk mengukur kemampuan siswa dalam aspek kognitif atau tingkat penguasaan materi. Instrumen tes yang digunakan adalah tes esay yang dibuat oleh guru mata pelajaran matematika kelas III SD Negeri 4 Kaba-Kaba.

3. Dokumentasi

Dokumentasi adalah cara pengumpulan data melalui pencatatan, peningkatan tertulis seperti arsip dan lain-lain. Dalam penelitian ini dokumentasi yang dijadikan sumber data antara lain, daftar nilai siswa, daftar hadir dan jurnal harian.

Teknik Pengolahan Data

Teknik pengolahan data yang digunakan yaitu observasi, tes hasil belajar, dan dokumentasi. Data yang pelaksanaan tindakan yang dimaksud di penelitian ini

mengenai proses penerapan metode role playing. Data diperoleh dari lembar observasi dan dokumentasi. Sedangkan hasil belajar siswa pada penelitian ini diperoleh dari evaluasi aktivitas kegiatan belajar siswa dan tes tertulis. Adapun instrumen yg digunakannya merupakan soal berupa tes esay.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan di SD Negeri 4 Kaba-Kaba memperoleh hasil sebagai berikut:

Pada tahap awal yaitu tahap observasi terhadap kegiatan siswa kelas 3 SD Negeri 4 Kaba-kaba selama pembelajar-an berlangsung yaitu, masih ada beberapa siswa yang kesulitan memahami soal-soal terutama berhitung pada pelajaran matematikanya, khusus-nya pada perkalian dan penjumlahan, setelah melaksanakan kegiatan observasi awal akan kondisi siswa dalam menerima pemebelajaran, maka peneliti menerapkan metode role playing (bermain peran).

Penerapan metode tersebut peneliti membuat permainan tebak kata dengan mengisi huruf yang kurang pada kata tersebut, dan melatih siswa dalam kegiatan berhitung dengan soal yang telah disiapkan oleh guru.

Dari hasil kegiatan tersebut peneliti dapat mengetahui bahwa 50% peserta didik sudah mampu menentukan huruf yang kurang pada kata yang masih kosong, dan siswa sedikit memahami beberapa soal berhitung yang diberikan.

Setelah mengetahui akan adanya peningkatan kemampuan siswa, peneliti melakukan penilaian kembali kepada siswa mengenai pemahaman mereka terhadap penjumlahan dan perkalian.

Selama pembelajaran berlangsung peneliti menyiapkan alat dan bahan untuk media pembelajaran berupa kertas yang bertulis pembeli dan penjual untuk bermain peran (*Role Playing*).

Pada awal pelaksanaan *role playing* tidak semua peserta didik dapat memahami operasi perkalian dan penjumlahan. Tetapi pada akhir

sesi pelaksanaan *role playing* hampir semua peserta didik dapat melakukan operasi perkalian dan penjumlahan, bahkan sebagian sudah bisa menjawab soal perkalian dan penjumlahan bilangan tanpa menggunakan alat peraga.

Dari hasil penelitian yang telah dilakukan di Kelas III SD Negeri 4 Kaba-Kaba, dengan penerapan metode *role playing* (bermain peran) siswa sudah mengalami peningkatan yang cukup signifikan dalam memahami soal matematika yaitu soal perkalian dan penjumlahan.

SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian di atas dapat disimpulkan bahwa; melalui bermain peran anak mampu mengekspresikan perasaannya tanpa adanya keterbatasan kata atau gerak. *Role playing* merupakan suatu metode pembelajaran yang mengajak siswa untuk terlibat langsung dalam pembelajaran, penguasaan bahan pelajaran berdasarkan pada kreatifitas serta ekspresi siswa dalam meluapkan imajinasinya terkait dengan bahan pelajaran yang ia alami tanpa adanya keterbatasan kata dan gerak, namun tidak keluar dari bahan ajar. Penerapan metode *role playing* memfasilitasi siswa untuk belajar secara aktif melalui bermain peran. Selain itu *role playing* juga mempunyai langkah – langkah diantaranya adalah

- Pemanasan
 - Memilih partisipan
 - Menyiapkan pengamat
 - Menata panggung
 - Memainkan peran Memainkan peran ulang
 - Diskusi dan evaluasi kedua
 - Berbagai pengalaman dan kesimpulan
- Hasil belajar merupakan gambaran dalam mempelajari sesuatu, yang merupakan tingkat perkembangan mental yang lebih baik bila dibandingkan pada saat sebelum mengajar.

Saran

Kegiatan penelitian kepada siswa SD N 4 kaba-kaba yang sudah dilakukan dengan baik

- Diharapkan mampu ditingkatkan oleh Guru SD Negeri 4 Kaba-Kaba
- Kepada siswa diharapkan agar apa yang telah peneliti berikan dapat diterima dan diterapkan dengan baik.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi. 2013. *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara
- Paizaluddin, dkk. 2014. *Penelitian Tindakan Kelas*. Bandung: Alfabeta.
- Purwanto. *Evaluasi Hasil Belajar*, Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2011
http://eprints.uny.ac.id/17524/1/SKRIPSI_ARUM_SURYANINGTYAS.pdf
- Nurhasanah, Ismawati Alidha, dkk. 2016. *Penerapan metode role playing untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada materi hubungan makhluk hidup dengan lingkungan*, Jurnal. Sumedang
- Sugiyono.2015. *Metode Penelitian dan Pengembangan*. Bandung. Alfabeta.
- Oemar Hamalik. 2001. *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara
- Paizaluddin,dkk. 2014. *Penelitian Tindakan Kelas*. Bandung. Alfabeta
- Echols M.John dan Shadily, Hasan. 2003. *Kamus Inggris Indonesia*. Jakarta: Gramedia
- Arikunto,S dan S, Supardi, 2007.*Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara