



PENINGKATAN HASIL BELAJAR MATEMATIKA MELALUI METODE ROLE PLAYING BAGI SISWA KELAS IV SD

Kustiarini^{1*}, Padi Prasetyo²

¹PGMI FITK IAIN Surakarta

²SD Negeri Sumur 03 Cluwak, Pati

Email: kustiarini1990@gmail.com

Abstract. *The purpose of this research is to improve the mathematics learning outcomes of the fourth grade elementary school students the material of the Roman numerals for the fourth grade students of semester 2 of SDN Sumur 03 of 2016/2017 through the Role Playing learning model. This research is a classroom action research (CAR) which consists of 3 cycles. Each cycle consists of four stages, namely (1) Planning (2) Action, (3) Observation (4) Reflection. This research was conducted for 4 months, from February to May 2017 which was held at Sumur 03 Elementary School, Cluwak District, Pati Regency. The subjects of this study were fourth grade students in semester 2 of 2016/2017 consisting of 13 students. Data collection method through observation, documentation and test methods. The data analysis technique used was descriptive comparative by comparing the results of pre-cycle mathematics learning with the results of mathematics learning after the cycle. Conclusion the results of the study are after conducting classroom action research through the Role Playing learning model, the learning outcomes of Mathematics subject matter Roman numerals for fourth grade students in semester 2 of SDN Sumur 03 experienced an increase both theoretically and empirically.*

Keywords: *Learning Outcomes of Mathematics; Roman Numbers; Role Playing*

Abstrak. *Tujuan Penelitian Ini adalah untuk meningkatkan hasil belajar matematika siswa kelas IV SD materi lambang bilangan romawi bagi siswa kelas IV semester 2 SDN Sumur 03 tahun 2016/2017 melalui model pembelajaran Role Playing. Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (PTK) yang terdiri dari 3 siklus. Tiap siklus terdiri dari empat tahapan yaitu (1) Perencanaan (2) Tindakan, (3) Observasi (4) Refleksi. Penelitian ini dilaksanakan selama 4 bulan yaitu Februari sampai dengan Mei 2017 yang bertempat di SDN Sumur 03, Kecamatan Cluwak, Kabupaten Pati. Subyek penelitian ini adalah siswa kelas IV semester 2 tahun 2016/2017 yang terdiri dari 13 siswa. Metode pengumpulan data melalui metode observasi, dokumentasi dan tes. Teknik analisis data yang digunakan adalah deskriptif komparatif yaitu dengan membandingkan hasil belajar matematika pra siklus dengan hasil belajar matematika setelah siklus. Kesimpulan hasil penelitian ialah setelah dilakukan penelitian tindakan kelas melalui model pembelajaran Role Playing, hasil belajar mata pelajaran Matematika materi lambang bilangan romawi bagi siswa kelas IV semester 2 SDN Sumur 03 mengalami peningkatan baik secara teoritik maupun empirik.*

Kata Kunci: *Hasil Belajar Matematika; Bilangan Romawi; Role Playing*

PENDAHULUAN

Undang-undang Republik Indonesia No.20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, menyatakan seorang guru sebagai pendidik merupakan jabatan profesional. Dengan demikian profesionalisme guru dituntut terus berkembang sesuai perkembangan zaman, perkembangan Ilmu Pengetahuan dan teknologi, serta kebutuhan masyarakat.

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.

Salah satu cara yang dapat dilakukan adalah dengan melakukan perbaikan pembelajaran. Siswa SDN Sumur 03 dengan latar belakang dan kemampuan yang beraneka ragam, serta masih menganggap pelajaran matematika sebagai mata

pelajaran yang sulit. Realitas ini membuat guru untuk melakukan pembelajaran dalam pembelajaran matematika topik lambang bilangan romawi.

Berdasarkan alasan tersebut, maka peneliti mencoba melakukan penelitian yang berjudul: "Peningkatan hasil belajar Matematika materi lambang bilangan romawi melalui metode *Role Playing* bagi siswa kelas IV SDN Sumur 03 semester 2 Tahun Pelajaran 2016/2017".

METODE

Jenis penelitian yang dilaksanakan oleh peneliti adalah jenis penelitian Tindakan Kelas (PTK). Penelitian ini dilaksanakan melalui kerja kolaborasi antara peneliti dan guru kelas.

Subyek penelitian ini adalah siswa kelas IV SDN Sumur 03 semester 2 tahun pelajaran 2016/2017 yang berjumlah 13 siswa, terdiri dari 9 siswa laki-laki dan 4 siswa perempuan. Dengan pertimbangan bahwa siswa pada sekolah ini memiliki kemampuan yang heterogen. Obyek penelitian adalah hasil belajar Matematika dengan materi lambang bilangan romawi bagi siswa kelas IV SDN Sumur 03 semester 2 tahun pelajaran 2016/2017.

Penelitian dilaksanakan di kelas IV SDN Sumur 03 yang beralamatkan di desa Sumur Kecamatan Cluwak Kabupaten Pati. Waktu penelitian dilaksanakan selama 4 bulan yaitu di mulai dari bulan Februari 2017 sampai dengan Mei 2017. Adapun waktu pelaksanaan tersebut yaitu bulan Februari minggu 1 dan 2 untuk perencanaan atau penyusunan proposal PTK, Februari minggu ke 3 dan 4 untuk penyusunan instrument penelitian. Dilanjutkan bulan Maret untuk pelaksanaan Pra siklus, siklus I dan Siklus II. Bulan April digunakan untuk menganalisis data dan mengadakan pembahasan atau deskripsi mengenai data yang telah didapat. Sedangkan bulan Mei untuk pembuatan laporan PTK. Uraian tersebut dapat disajikan dalam tabel berikut:

Tabel 1. Rincian Jadwal pelaksanaan PTK

Kegiatan	Februari 2017				Maret 2017				April 2017				Mei 2017			
	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
Perencanaan/ penyusunan proposal PTK	√	√														
Menyusun instrument penelitian			√	√												
Pelaksanaan/ pengumpulan data																
a. Pra Siklus					√											
b. Siklus I						√			√							
c. Siklus II											√	√				
Analisis Data											√	√				
Pembahasan / diskripsi													√	√	√	
Pelaporan															√	√

Sumber data yang diperlukan dalam penelitian ini ada dua yaitu:

1. Sumber Data Primer

Data primer dalam penelitian ini adalah hasil belajar yang ditunjukkan oleh siswa kelas IV di SDN Sumur 03, Kecamatan Cluwak, Kabupaten Pati pada semester 2 tahun pelajaran 2016/2017 yang belum memuaskan atau masih rendah pada mata pelajaran Matematika materi lambang bilangan romawi.

2. Sumber Data Sekunder.

Sumber data sekunder dalam penelitian ini adalah data yang diperoleh peneliti selain dari subjek penelitian. Data tersebut berdasarkan catatan-catatan atau dokumentasi selama pelaksanaan pembelajaran yang dilaksanakan oleh peneliti dengan bantuan teman sejawat.

Teknik dan alat pengumpulan data pada penelitian ini meliputi:

1. Data hasil belajar Matematika dengan materi pokok lambang bilangan romawi pada kondisi pra siklus diperoleh menggunakan teknik dokumentasi. Alat instrumennya berupa dokumen daftar nilai hasil belajar Matematika materi lambang bilangan romawi.
2. Data hasil belajar Matematika dengan materi pokok lambang bilangan romawi pada kondisi siklus 1 diperoleh menggunakan teknik tes tertulis. Alat instrumennya berupa butir soal tes tertulis.
3. Data hasil belajar Matematika dengan materi pokok lambang bilangan romawi pada kondisi siklus 1 diperoleh menggunakan teknik tes tertulis. Alat instrumennya berupa butir soal tes tertulis.

Agar data yang diperoleh valid maka peneliti perlu melakukan validasi data. Data pada pra siklus karena sudah dimiliki oleh peneliti untuk itu tidak divalidasi lagi.

Data hasil belajar Matematika dengan materi pokok lambang bilangan romawi pada kondisi siklus 1 diperoleh melalui teknik tes tertulis. Supaya datanya valid perlu divalidasi isinya dengan cara menyusun kisi-kisi sebelum butir soal dibuat. Selanjutnya data hasil belajar Matematika dengan materi pokok lambang bilangan romawi pada kondisi siklus 2 diperoleh melalui teknik tes tertulis. Supaya datanya valid perlu divalidasi isinya dengan cara menyusun kisi-kisi sebelum butir soal dibuat.

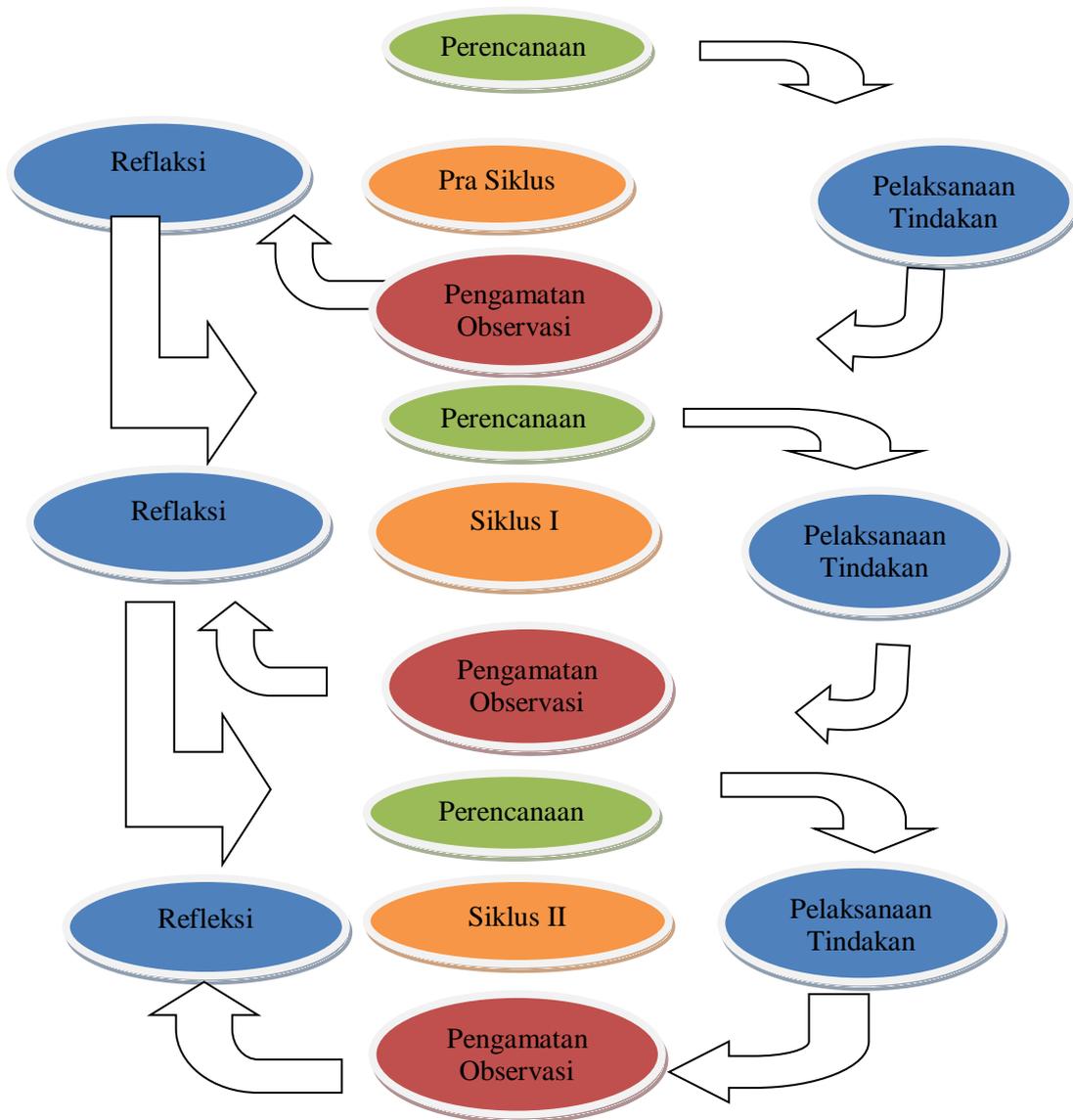
Analisis data hasil belajar Matematika

Data hasil belajar Matematika dengan materi pokok lambang bilangan romawi pada kondisi Pra siklus, data hasil belajar Matematika dengan materi pokok lambang bilangan romawi pada kondisi siklus 1 dan data hasil belajar Matematika dengan materi pokok lambang bilangan romawi pada kondisi siklus 2 dianalisis dengan menggunakan teknik deskriptif komparatif. Dianjurkan dengan analisis kritis dengan cara merefleksi. Deskriptif komparatif adalah membandingkan data hasil belajar Matematika dengan materi pokok lambang bilangan romawi pada kondisi Pra siklus dengan data hasil belajar Matematika dengan materi pokok lambang bilangan romawi pada kondisi siklus I, membandingkan data hasil belajar Matematika dengan materi pokok lambang bilangan romawi pada kondisi siklus 1 dengan data hasil belajar Matematika dengan materi pokok lambang bilangan romawi pada kondisi siklus 2 dan membandingkan data hasil belajar Matematika dengan materi pokok lambang bilangan romawi pada kondisi Pra siklus dengan data hasil belajar Matematika dengan materi pokok lambang bilangan romawi pada kondisi siklus 3.

Prosedur Tindakan

Langkah-langkah dalam menentukan prosedur tindakan adalah sebagai berikut.

1. Peneliti menentukan metode yang digunakan dalam penelitian. Dalam hal ini peneliti menggunakan metode penelitian tindakan kelas.
2. Peneliti menentukan tindakannya. Tindakan yang dilakukan ada 3 kali tindakan yaitu pada pra siklus dimana peneliti belum menggunakan model pembelajaran *Role Playing*. Tindakan pada siklus 1 dengan menggunakan model pembelajaran *Role Playing* dengan kelompok besar. Tindakan pada siklus 2 dengan menggunakan model pembelajaran *Role Playing* dengan kelompok kecil.
3. Peneliti menentukan tahapan-tahapan tiap siklus. Pada setiap siklus terdiri dari 4 tahapan yaitu
 - a. Membuat perencanaan tindakan (planning)
 - b. Melakukan tindakan sesuai dengan yang direncanakan (acting)
 - c. Observasi tindakan yang dilakukan (observing)
 - d. Menganalisis data hasil pengamatan tindakan (reflecting)
4. Penelitian perbaikan pembelajaran dilaksanakan dengan bantuan guru mata pelajaran sebagai kolaborator. Siklus dalam penelitian ini terdiri dari dua siklus. Setiap siklus meliputi perencanaan, tindakan, pengamatan (observasi), dan refleksi. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada gambar 1 berikut:



Gambar 1. Prosedur Pelaksanaan Perbaikan PTK

HASIL PENELITIAN

Deskripsi Data Hasil Belajar Siswa Pra Siklus

Hasil belajar siswa sebelum perbaikan pembelajaran belum memuaskan karena

masih banyak anak yang bernilai dibawah KKM. Dan hasil tersebut dapat disajikan dalam tabel 2 sebagai berikut:

Tabel 2. Rekapitulasi Nilai Evaluasi Matematika sebelum PTK

Nilai	10	20	30	40	50	60	70	80	90	100
Banyak siswa	-	-	2	1	5	-	3	2	-	-

Jumlah siswa	T	BT	Rata-rata	Tingkat ketuntasan klasikal
13	5	8	72	38,4%

Deskripsi Data Hasil Belajar Siswa Tiap Siklus

1. Siklus I

Pada mata pelajaran Matematika, materi pengenalan angka romawi, yang merupakan materi di semester 2 dengan spesifikasi sebagai berikut.

- Kelas : IV/II
- Standar : Menggunakan pecahan dalam pemecahan masalah
- Kompetensi : Mengenal bilangan romawi
- Dasar
- Materi : Bilangan romawi
- Pokok
- Indikator
 - a. Menyebutkan lambang bilangan romawi dengan baik dan benar.
 - a. Menuliskan lambang bilangan romawi dengan benar.
 - b. Menunjukkan lambang bilangan asli ke dalam lambang bilangan romawi dengan benar.
 - c. Menentukan hasil penjumlahan lambang bilangan romawi dengan benar.

Tanggal Pelaksanaan : Senin, 13 Maret 2017

a. Tahap Perencanaan

- 1) Memeriksa kembali RPP yang telah dibuat, dan menganalisis RPP, sekaligus mencermati kembali setiap butir yang akan direncanakan.
- 2) Memeriksa ulang semua alat peraga dan sarana lainnya yang akan digunakan dalam metode *role playing*, apakah sudah benar-benar lengkap.
- 3) Memastikan alat peraga yang akan digunakan dalam *role playing* benar-benar siap digunakan.
- 4) Memastikan langkah-langkah/skenario *role playing* dapat dipahami dan dilaksanakan siswa.
- 5) Mengantisipasi hal-hal yang mungkin bisa terjadi pada pelaksanaan *role playing* di luar skenario peneliti.
- 6) Memastikan kelengkapan alat pengumpul data, seperti lembar observasi telah tersedia.

- 7) Mengkonfirmasi ulang pada teman sejawat, atas kesiapan kemitraan pada proses penelitian.

b. Tahap Pelaksanaan

- 1) Kegiatan Awal (5 menit). Pada kegiatan awal peneliti memberi salam, berdoa dan melakukan presensi. Selanjutnya peneliti mengadakan apersepsi dengan mengajukan pertanyaan apersepsi dan menyampaikan kompetensi dasar serta tujuan pembelajaran yang ingin dicapai.
- 2) Kegiatan Inti (20 menit). Guru memberikan gambaran materi yang akan dipelajari, guru melakukan tanya jawab tentang bilangan romawi, guru meminta siswa berdiri membentuk lingkaran dengan menutup mata, kemudian guru menempelkan kertas bertuliskan angka romawi dan bilangan cacah didada masing-masing siswa, guru memberi aba-aba untuk membuka mata dan mencari pasangan angka dengan benar sehingga akan membentuk kelompok atau baris, kemudian siswa diminta membuka materi, membaca dan menganalisis serta kemudian guru memberi penguatan dan menulis rangkuman.
- 3) Kegiatan Akhir (10 menit). Guru menyampaikan kesimpulan, guru memberikan soal dan siswa mengerjakan.

c. Tahap Observasi

Observasi dilakukan selama proses perbaikan pembelajaran siklus pertama sedang berlangsung oleh observer (peneliti 1). Melalui kegiatan ini diperoleh data proses belajar mengajar, sebagai bukti otentik hasil perbaikan pembelajaran siklus pertama. Hasilnya menunjukkan bahwa belum semua siswa terlibat aktif dalam pelaksanaan kerja kelompok sehingga pada pelaksanaan diskusi kelas dan tes formatif hasilnya belum sesuai harapan.

Kegiatan observasi dilakukan bersama dengan pengamat atau guru kolaborator pada saat pembelajaran berlangsung. Aspek yang diamati dalam tahap observasi adalah pelaksanaan

pembelajaran yang meliputi kegiatan guru, siswa dan tes akhir siklus. Hasil tahap observasi berupa catatan observasi dan catatan evaluasi hasil belajar siswa. Hasil belajar siklus I diperoleh sebesar 79,17%. Jumlah siswa yang mencapai ketuntasan sebanyak 10 siswa dan yang belum tuntas sebanyak 3 siswa. Siswa terlihat masih takut untuk bertanya dan mengemukakan pendapat.

Kinerja guru selama pembelajaran juga diamati oleh observer. Sebagai observer adalah kolaborator (peneliti 1). Hasil observasi kinerja guru (peneliti 2) pada siklus I terlihat sudah cukup baik namun ada beberapa catatan yang perlu lebih ditingkatkan agar penelitian dapat lebih berhasil. Dalam hal pengelolaan kelas guru kurang dapat mengelola kelas dengan baik, beberapa siswa yang lemah intelegensinya masih bingung dalam pembelajaran dengan metode *role playing*. Dalam siklus I guru kurang memberi kesempatan kepada siswa untuk bertanya, selain itu dalam penyampaian materi agar memperhatikan kondisi siswa yang memiliki pemahaman yang berbeda untuk disampaikan secara perlahan dan jelas.

d. Tahap Refleksi

Hasil dari pengamatan yang dilakukan bersama-sama dengan observer menunjukkan beberapa hal sebagai berikut.

- 1) Dalam siklus I kegiatan siswa masih individual dalam permainan yang dikemas secara klasikal sehingga ada beberapa siswa yang nampak pasif dan bingung serta belum ada penekanan pada sikap kerjasama.
- 2) Pola pelaksanaan permainan masih kurang terarah, masih ada beberapa siswa yang belum memahami prosedur permainan dalam kegiatan pembelajaran.
- 3) Siswa belum bisa memanfaatkan waktu dengan sebaik-baiknya dikarenakan siswa belum terbiasa dengan langkah-langkah pembelajaran menggunakan metode *role playing*.

- 4) Masih ada beberapa siswa yang terlihat belum percaya diri.
- 5) Guru tidak memberi kesempatan kepada siswa untuk bertanya.

Setelah peneliti dan observer mendiskusikan tentang hasil observasi dan wawancara yang dikaitkan dengan hasil *post test*, maka, kelemahan pada siklus pertama akan ditanggulangi pada siklus kedua.

Dari kenyataan temuan pada saat pelaksanaan siklus pertama, maka peneliti bersama-sama dengan observer memutuskan untuk mengadakan perbaikan pada siklus kedua. Adapun solusi sebagai bahan perbaikan pada siklus II adalah sebagai berikut :

1. Guru membagi siswa menjadi beberapa kelompok sehingga proses pembelajaran akan lebih menyenangkan dan siswa lebih aktif dalam bekerjasama.
2. Guru menjelaskan prosedur kegiatan pembelajaran dengan jelas dan detail.
3. Guru senantiasa membimbing siswa dalam memanfaatkan waktu dan guru memberi batasan waktu pada saat memerankan peran atau diskusi soal dengan metode *role playing*.
4. Guru memberi dorongan kepada siswa untuk lebih percaya dalam bermain peran atau dalam mempresentasikan hasil diskusi.
5. Guru harus memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya, dengan cara guru memberikan waktu kepada siswa untuk membuat pertanyaan.

e. Data Hasil belajar Matematika pada siklus 1

Hasil belajar siklus I diperoleh sebesar 79,17%. Jumlah siswa yang mencapai ketuntasan sebanyak 10 siswa dan yang belum tuntas sebanyak 3 siswa. (terlampir). Hasil rekapitulasi sebagai berikut:

Tabel 3.
Rekapitulasi Nilai Evaluasi Matematika Siklus 1

Nilai	10	20	30	40	50	60	70	80	90	100
Banyak	-	-	-	1	2	-	4	2	4	-

siswa				
Jumlah siswa	T	BT	Rata-rata	Tingkat ketuntasan klasikal
13	10	3	72	76,9 %

Berdasarkan data hasil penelitian siklus I, mengenai hasil belajar siswa pada mata pelajaran Matematikamateri lambang bilangan romawi diperoleh data untuk nilai tertinggi yang diperoleh siswa adalah 90, nilai terendah sebesar 40, dan ada kenaikan rata-rata hasil belajar Matematika dari nilai sebelum perbaikan 55 menjadi 72 pada siklus I. Batas ketuntasan belajar minimal (KKM) adalah sebesar 66. Dari hasil tersebut maka perlu dilakukan siklus II.

2. Siklus II

Dalam melaksanakan tindakan siklus II, peneliti melakukan perbaikan-perbaikan sesuai dengan saran dari observer. Siklus II dilaksanakan sebagai berikut:

a. Tahap Perencanaan

Pada mata pelajaran Matematika, materi pengenalan angka romawi, yang merupakan materi di semester 2 dengan spesifikasi sebagai berikut.

- Kelas : IV/II
- Standar : Menggunakan pecahan dalam Kompetensi pemecahan masalah
- Kompetensi : Mengenal bilangan romawi Dasar
- Materi : Bilangan romawi
- Pokok
- Indikator :
 - a. Menyebutkan lambang bilangan romawi dengan baik dan benar.
 - b. Menuliskan lambang bilangan romawi dengan benar.
 - c. Menunjukkan lambang bilangan asli ke dalam lambang bilangan romawi dengan benar.
 - d. Menentukan hasil penjumlahan lambang bilangan romawi dengan benar.

Tanggal Pelaksanaan : Rabu, 29 Maret 2017.

Setelah mempertimbangkan hasil refleksi pada siklus pertama, maka pada siklus kedua

peneliti mencoba menyempurnakan pelaksanaan perbaikan pembelajaran sebagai berikut.

- 1) Memeriksa kembali RPP yang telah disusun, sambil dibaca ulang RPP, sekaligus mencermati kembali setiap butir yang akan direncanakan.
- 2) Memeriksa kesiapan kelompok kerja yang telah dibentuk oleh masing-masing siswa berdasarkan kedekatan antar anggota dalam kelompoknya, misalnya kedekatan pertemanan dan kedekatan lokasi tempat tinggal.
- 3) Mempersiapkan lembar diskusi sedemikian rupa agar mudah dipahami oleh para siswa dalam satu kelompok
- 4) Memikirkan hal-hal yang mungkin dapat mengganggu pembelajaran, seperti keributan pada saat pelaksanaan diskusi kelompok dan mengantisipasinya dengan menata tempak duduk tiap kelompok sedemikian rupa untuk menghindari terjadinya keributan.

b. Tahap Pelaksanaan

- 1) Kegiatan Awal (5 menit). Pada kegiatan awal guru memberi salam, berdoa dan melakukan presensi. Selanjutnya peneliti mengadakan appersepsi dengan mengajukan pertanyaan appersepsi dan menyampaikan kompetensi dasar serta tujuan pembelajaran yang ingin dicapai .
- 2) Kegiatan Inti (20 menit). Guru membagi siswa menjadi 4 kelompok, guru menjelaskan prosedur *role playing* kepada semua kelompok, guru bersama semua kelompok membahas bersama-sama mengenai kerja kelompok masing-masing, Guru membagi lembar kerja kelompok kepada siswa, masing-masing kelompok memerankan, mendiskusikan dan menyelesaikan soal cerita

yang dibagi, guru mengamati aktifitas 4 kelompok secara bergantian. Bersama kelompoknya siswa diminta membuka materi untuk dibaca dan mencari informasi tentang penulisan angka romawi, Siswa mengecek kembali hasil diskusi dalam satu kelompok, perwakilan kelompok mempresentasikan hasil diskusinya secara bergantian, guru memberi apresiasi, meluruskan dan memberi penguatan terhadap materi, kemudian siswa membuat kesimpulan dan mencatatnya.

- 3) Kegiatan Akhir (10 menit). Guru menyampaikan kesimpulan, guru memberikan soal dan siswa mengerjakan.

c. Tahap Observasi (*Observation*)

Pelaksanaan observasi dilakukan selama proses perbaikan pembelajaran siklus kedua berlangsung. Yang melakukan hal ini adalah teman sejawat. Melalui kegiatan ini

diperoleh data proses belajar mengajar, sebagai bukti otentik hasil perbaikan pembelajaran siklus kedua. Dari hasil observasi yang dilakukan menunjukkan bahwa pembentukan kelompok berdasarkan kedekatan pertemanan menunjukkan hasil yang baik, siswa terlibat aktif, tidak canggung dan malu-malu dalam mengemukakan pendapatnya dalam pelaksanaan kerja kelompok terutama dalam kegiatan bermain peran (*role playing*). Observasi pada siklus II seperti pada siklus I, dilakukan bersama dengan kolaborator (guru mata pelajaran) dan peneliti sebagai guru selama pelaksanaan pembelajaran (tindakan). Hasil belajar siklus II diperoleh ketuntasan sebesar 85% atau sebanyak 11 siswa. Dan sebanyak 2 siswa belum mencapai KKM atau belum tuntas dengan persentase 15%. (terlampir). Rekapitulasi hasil belajar siswa sebagai berikut:

Tabel 4.

Rekapitulasi nilai evaluasi Matematika Siklus 2

Nilai	10	20	30	40	50	60	70	80	90	100
Banyak siswa	-	-	-	-	2	-	3	1	6	1
Jumlah siswa	T	BT	Rata-rata	Tingkat ketuntasan klasikal						
13	11	2	79,2	85 %						

Dari tabel 4.6 terlihat hasil evaluasi perbaikan perbaikan pembelajaran siklus II bahwa dari 13 siswa yang mendapat nilai 50 – 59 ada 2 siswa, 60-69 tidak ada , 70-79 ada 3 siswa, 80-89 ada 1 siswa 90-99 ada 6 siswa dan 100 ada 1 siswa.

Berdasarkan data hasil penelitian siklus II, mengenai hasil belajar siswa pada mata pelajaran Matematikamateri lambang bilangan romawi di alam diperoleh data untuk nilai tertinggi yang diperoleh siswa adalah 100, nilai terendah sebesar 50, dan ada kenaikan rata-rata hasil belajar matematika dari nilai sebelum perbaikan 55,3 perbaikan pembelajaran siklus I adalah 72,3 dan pada perbaikan pembelajaran siklus II adalah 79,6.

Batas ketuntasan belajar minimal (KKM) adalah sebesar 66.

Dari tabel 4. di atas menunjukkan bahwa pada siklus II perolehan hasil belajar Matematika melalui model pembelajaran Role Playing dalam kegiatan pembelajaran , dari 13 siswa yang mengikuti evaluasi ada 2 atau 15%, siswa yang tidak tuntas belajar. Dan ada 11 atau sebesar 85 % siswa yang tuntas belajar.

d. Refleksi

Refleksi tindakan kelas siklus II dilakukan peneliti dengan teman sejawat untuk mendiskusikan hasil observasi kelas yang telah dilakukan dan diperoleh beberapa hal yang dapat diketahui yaitu:

- 1) Proses pembelajaran sudah berjalan dengan baik.
- 2) Hasil yang diperoleh sudah memenuhi target yang diinginkan yaitu dengan ketuntasan diatas 75%.

Dengan hasil yang demikian maka perbaikan pembelajaran mata pelajaran Matematika materi lambang bilangan romawi pada siswa kelas IV SDN Sumur 03 tahun 2016/2017 cukup sampai siklus II.

Jika hasil pembelajaran disajikan dalam bentuk tabel mulai dari sebelum perbaikan pembelajaran (pra siklus), perbaikan pembelajaran siklus I dan

perbaikan pembelajaran siklus II pada mata pelajaran matematika materi lambang bilangan romawi dengan model pembelajaran Role Playing pada siswa kelas IV SDN Sumur 03 Kecamatan Cluwak Kabupaten Pati Tahun 2016/2017 adalah sebagai berikut:

No	Ketuntasan	Pra Siklus		Siklus I		Siklus II	
		Jumlah	%	Jumlah	%	Jumlah	%
1.	Tuntas	5	38	10	76	11	85
2.	Belum Tuntas	8	61	3	23	2	15
3.	Nilai Rata-rata	55,3		72,3		79,2	

Tabel 5. Peningkatan Ketuntasan Hasil Belajar dan Peningkatan Nilai Rata-Rata

Dari tabel diatas, maka dapat dilihat bahwa ketuntasan siswa pada saat pra siklus hanya 5 siswa dari 13 siswa atau 38% sedangkan siswa tidak tuntas sebanyak 8 siswa atau 61% . Pada perbaikan pembelajaran siklus I mengalami peningkatan yaitu dari 13 siswa yang tuntas sebanyak 10 siswa atau 76% sedangkan yang tidak tuntas sebanyak 3 siswa atau 23 % dan pada perbaikan siklus II ketuntasan belajar mengalami peningkatan yaitu dari 13 siswa ada 11 yang tuntas atau 85%. Dan hanya 2 atau 15 % yang tidak tuntas.

Pada nilai rata-rata juga mengalami peningkatan yang cukup signifikan, yaitu sebelum perbaikan pembelajaran rata-rata nilai yang diperoleh adalah 55, pada perbaikan pembelajaran siklus I adalah 72 dan pada perbaikan pembelajaran siklus II adalah 79,2. Jika hasil ketuntasan dan rata-rata nilai tersebut disajikan dalam bentuk grafik maka akan terlihat seperti pada gambar berikut ini:

Gambar 2. Peningkatan Ketuntasan Hasil Belajar



Peningkatan nilai rata-rata dari sebelum perbaikan pembelajaran (pra siklus) sampai pada siklus II, apabila disajikan dalam bentuk grafik akan terlihat seperti gambar berikut:

Gambar 3. Peningkatan Nila Rata-rata Hasil Belajar



Pada gambar 3 menunjukkan peningkatan nilai rata-rata mata pelajaran IPA dengan materi lambang bilangan romawisebelum perbaikan pembelajaran (pra siklus) nilai rata-rata 55,3 pada perbaikan pembelajaran siklus I nilai rata-rata naik menjadi 72,3 dan pada perbaikan pembelajaran siklus II naik lagi menjadi 79,2. Kenaikan nilai rata-rata tersebut merupakan tanda keberhasilan proses perbaikan pembelajaran.

PEMBAHASAN

Proses penelitian yang dilaksanakan oleh guru kelas IV yang bekerjasama dengan observer secara keseluruhan telah terlaksana dengan baik. Hasil belajar matematika yang ditunjukkan oleh perbaikan pembelajaran melalui model pembelajaran *Role Playing* telah menunjukkan hasil yang signifikan. Selain hasil belajar matematika yang mencapai hasil yang signifikan, aktivitas belajar siswa di kelas juga mengalami peningkatan, hal ini dikarenakan pembelajarannya berpusat pada siswa dan berlangsung secara aktif, kreatif serta menyenangkan bagi siswa.

Hal tersebut di atas sesuai dengan prinsip-prinsip belajar yang dikemukakan oleh Mustaqim (2008:69), yaitu:

- 1) Belajar akan berhasil jika disertai kemauan dan tujuan tertentu.
- 2) Belajar akan lebih berhasil jika disertai berbuat, latihan dan ulangan.
- 3) Belajar lebih berhasil jika memberi sukses yang menyenangkan.
- 4) Belajar lebih berhasil jika tujuan belajar berhubungan dengan aktivitas belajar itu sendiri atau berhubungan dengan kebutuhan hidupnya.
- 5) Belajar lebih berhasil jika bahan yang sedang dipelajari dipahami, bukan sekedar menghafal fakta.
- 6) Dalam proses belajar memerlukan bantuan dan bimbingan orang lain.
- 7) Hasil belajar dibuktikan dengan adanya perubahan dalam diri si pelajar.
- 8) Ulangan dan latihan perlu akan tetapi harus didahului oleh pemahaman.

Dalam melaksanakan tindakan kelas, peneliti senantiasa memperhatikan prinsip-prinsip belajar serta berusaha untuk melaksanakan kegiatan pembelajaran dengan baik untuk memperoleh hasil yang optimal. Selain memperhatikan prinsip-prinsip belajar,

ketercapaian hasil belajar yang signifikan ini juga ditentukan oleh kesesuaian antara materi, model pembelajaran dan media pembelajaran yang digunakan oleh guru.

Seorang guru dalam melaksanakan proses pembelajaran harus memiliki gagasan yang ditujukan dalam desain instruksional, sebagai titik awal dalam melaksanakan komunikasi dengan siswa. Untuk itu, guru perlu memperhatikan unsur-unsur yang dapat menunjang proses komunikasi serta adanya tujuan dari komunikasi. Dengan kata lain, agar komunikasi antara guru dan siswa dapat berjalan secara efektif dan efisien perlu mengenal peranan dan fungsi media pembelajaran yang digunakan. *Role playing* dalam pembelajaran memiliki fungsi sebagai berikut: 1) mendemonstrasikan pengetahuan, keterampilan dan kemampuan yang diperoleh, 2) mendemonstrasikan integrasi pengetahuan praktis, 3) membandingkan dan mengkontraskan posisi-posisi yang diambil dalam pokok permasalahan, 4) menerapkan pengetahuan pada pemecahan masalah, 5) menjadikan problem yang abstrak menjadi kongkrit, 6) membuat spekulasi terhadap ketidakpastian yang meliputi pengetahuan, 7) melibatkan siswa dalam pembelajaran yang langsung dan eksperiensial, 8) mendorong siswa memanipulasi pengetahuan dalam cara yang dinamik, 9) mendorong pembelajaran seumur hidup, 10) mempelajari bidang tertentu dari kurikulum secara selektif, 11) memfasilitasi ekspresi sikap dan perasaan siswa dengan sah, 12) mengembangkan pemahaman yang empatik, 13) memberi feedback yang segera bagi guru dan siswa.

Memperjelas informasi pada waktu tatap muka ke dalam proses pembelajaran, 1) melengkapi dan memperkaya informasi dalam kegiatan pembelajaran, 2) mendorong motivasi belajar, 3) meningkatkan efektivitas dan efisiensi dalam menyampaikan informasi, 4) menambah variasi dalam penyajian materi pelajaran, 5) menambah pengertian nyata tentang suatu pengetahuan, 6) memberikan pengalaman yang tidak diberikan guru, serta membuka cakrawala yang lebih luas, sehingga pendidikan bersifat produktif, 7) memungkinkan peserta didik memilih kegiatan belajar sesuai kemampuan, bakat dan minatnya, dan 8) mendorong terjadinya interaksi langsung antara

peserta didik dengan guru, peserta didik dengan peserta didik, dan peserta didik dengan lingkungannya. Keberhasilan dalam kegiatan pembelajaran juga tidak lepas dari peran guru dan peneliti yang senantiasa melaksanakan refleksi di setiap akhir pelaksanaan siklus. Refleksi ini dilaksanakan dengan tujuan agar guru dan peneliti mengetahui letak kelemahan dan kebaikan dari pelaksanaan tindakan pembelajaran. Dengan mengetahui kelemahan dan kebaikan dari setiap pelaksanaan pembelajaran, maka guru dan peneliti menyusun kembali perencanaan pembelajaran yang berusaha untuk memperbaiki kelemahan-kelemahan tersebut serta meningkatkan kebaikan-kebaikan yang ada dalam kegiatan pembelajaran sebelumnya untuk dilaksanakan di siklus berikutnya.

Hasil evaluasi belajar dari 13 siswa pada pra siklus nilainya yang diatas KKM hanya 5 siswa atau 38%. Pada Perbaikan Pembelajaran Siklus I mata pelajaran Matematika materi lambang bilangan romawi pada siswa kelas IV SDN Sumur 03 melalui model pembelajaran *Role playing* menunjukkan adanya peningkatan yaitu dari 13 siswa yang nilainya diatas KKM sudah mencapai 10 siswa atau 76 % tetapi hal ini belum sesuai dengan target yang ingin dicapai yaitu tingkat ketuntasan yang lebih dari 75%. Untuk itu penulis melakukan perbaikan pembelajaran siklus II. Hal ini dapat disimpulkan bahwa Pembelajaran *Role Playing* mampu meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Matematika khususnya materi lambang bilangan romawi.

SIMPULAN DAN SARAN

Penggunaan metode *role playing* pada mata pelajaran matematika materi bilangan romawi terbukti mampu meningkatkan hasil dan ketuntasan belajar siswa dengan KKM 66. Hal tersebut dibuktikan dengan kenaikan hasil belajar siswa dari pra siklus ketuntasan hasil belajar siswa sebesar 38,4% atau yang tuntas 5 siswa dan 8 siswa belum tuntas, pada siklus I tingkat ketuntasan sebesar 76,9% atau yang tuntas 10 siswa dan 3 siswa belum tuntas dan pada siklus II tingkat ketuntasan sebesar 85% atau yang tuntas 11 siswa, masih 2 siswa belum tuntas.

Saran penulis agar tercapai hasil pembelajaran yang maksimal dalam proses pembelajaran terutama mata pelajaran Matematika materi bilangan romawi pada siswa kelas IV adalah sebagai berikut:

1. Guru hendaknya menguasai berbagai teknik pembelajaran yang tepat untuk membelajari siswa agar berhasil memenuhi tuntutan pembelajaran, baik proses maupun hasil. Salah satunya adalah dengan menggunakan metode *role playing*.
2. Guru hendaknya memberikan bimbingan dan arahan yang tepat serta mudah diikuti oleh siswa, khususnya pada saat siswa menempuh langkah-langkah belajar penggunaan metode *role playing*.
3. Guru menggunakan metode yang bervariasi dan menarik pada materi pembelajaran yang sejenis atau sama untuk pelaksanaan pembelajaran berikutnya, karena dengan penggunaan metode yang tepat dapat meningkatkan motivasi siswa yang pada akhirnya dapat meningkatkan hasil belajar siswa.
4. Dalam proses pembelajaran hendaknya siswa terlibat langsung agar siswa lebih mudah memahami konsep materi dan mau memperhatikan penjelasan yang diberikan oleh guru.

DAFTAR RUJUKAN

- Abu Ahmadi, Widodo Supriyono. 2004. *Psikologi Belajar*. Jakarta. Rineka Cipta.
- Ade Rukmana, Asep Suryana. 2006. *Pengelolaan Kelas*. Bandung. UPI PRESS.
- Ali, M. 1987. *Strategi Penelitian Pendidikan*. Bandung. Angkasa
- Arief S. Sadiman. 2009. *Media Pendidikan*. Jakarta. Rajawali Press.
- Arikunto, Suharsimi. 1997. *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Chatib. Munib. 2012. *Orang Tuanya Manusia*. Bandung: Kaifa PT Mizan Pustaka.

- Dimiyati & Mudjiono. 2002. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Depdiknas. 2004. *Pedoman Khusus Kurikulum Berbasis Kompetensi*. Jakarta: Depdiknas.
- Hamalik, Oemar. 2001. *Belajar Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara.
- I G A K, Wardani. dkk. 2006. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta : Universitas Terbuka.
- Kunandar. 2009. *Langkah Mudah Penelitian Tindakan Kelas Sebagai Pengembangan Profesi Guru*. Jakarta: Rajawali Pres.
- Muhsetyo, Gatot, dkk. 2013. *Pembelajaran Matematika SD*. Tangerang Selatan: Universitas Terbuka.
- Mulyono, Abdurrahman. 2003. *Pendidikan Bagi Anak Berkesulitan Belajar*. Jakarta: Pusat Depdikbud dengan PT RINEKA CIPTA.
- Sri Atinah W., dkk. 2008. *Strategi Pembelajaran di SD*. Jakarta. Penerbit Universitas Terbuka
- Sudjana, Nana. 2001. *Penelitian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT. Remaja Roesdikarya.
- Slameto. 2003. *Belajar dan Faktor-faktor Yang Mempengaruhinya*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Sri Hartini, dkk. 2008. *Psikologi Pendidikan*. Surakarta. BP-FKIP UMS.
- Suharsimi Arikunto 2006. *Prosedur Penelitian Tindakan Kelas*, Jakarta. Rineka Cipta
- Zaini, Hisyam, dkk. 2007. *Strategi Pembelajaran Aktif*. Yogyakarta: CTSD IAIN Walisanga.