



INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research
Volume 3 Nomor 2 Tahun 2023 Page 3420-3427
E-ISSN 2807-4238 and P-ISSN 2807-4246
Website: <https://j-innovative.org/index.php/Innovative>

Meningkatkan Kemampuan Menyelesaikan Soal Cerita Pada Pembelajaran Matematika Melalui Metode Bermain Peran Kepada Siswa Kelas 2 SD Suko 2 Sidoarjo

Avara Nifangraeni Putri^{1✉}, Maryam Isnaeni Damayanti², Sulistiyono³
Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Negeri Surabaya

Email : Avaranifa@17gmail.com^{1✉}

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan menyelesaikan soal cerita matematika siswa kelas II SD Negeri Suko 2 Sidoarjo tahun ajaran 2022/2023 melalui metode bermain peran. Penelitian ini menggunakan desain penelitian tindakan model Kemmis & McTaggart. Subjek penelitian adalah siswa kelas II SD Negeri Suko 2 Sidoarjo, yang berjumlah 24 siswa, terdiri dari 15 peserta didik putri dan 9 peserta didik putra. penelitian ini adalah kemampuan menyelesaikan soal cerita matematika. Instrumen pengumpulan data menggunakan lembar observasi dan tes. Data kuantitatif dianalisis secara deskriptif dengan penyajian tabel dan persentase. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan metode bermain peran dapat meningkatkan kemampuan menyelesaikan soal cerita matematika siswa kelas II SD Negeri Suko 2 Sidoarjo. Peningkatan hasil tes kemampuan menyelesaikan soal cerita matematika siklus I dan siklus II sebesar 8% yakni sebanyak 15 siswa (83%) menjadi sebanyak 22 siswa (91%) yang mencapai nilai KKM dari jumlah siswa seluruhnya yaitu 24. Nilai rata-rata hasil belajar dari siklus I dan siklus II juga mengalami peningkatan sebanyak 10,9 yaitu dari 78,6 menjadi 89,5.

Kata kunci: *Kemampuan Menyelesaikan Soal Cerita Matematika, Bermain Peran*

Abstract

This study aims to improve the ability to solve math story problems for grade II students at SD Negeri Suko 2 Sidoarjo in the 2022/2023 academic year through the role-playing method. This research uses the Kemmis & McTaggart model of action research design. The research subjects were grade II students at SD Negeri Suko 2 Sidoarjo, totaling 24 students, consisting of 15 female students and 9 male students. This research is the ability to solve math word problems. Data collection instruments used observation sheets and tests. Quantitative data were analyzed descriptively by presenting tables and percentages. The results showed that the use of the role playing method could improve the ability to solve math story problems for second grade students at SD Negeri Suko 2 Sidoarjo. The increase in the results of the ability test to solve math story problems cycle I and cycle II by 8%, namely as many as 15 students (83%) to as many as 22 students (91%) who achieved the KKM score of the total number of students, namely 24. The average score of learning outcomes from cycle I and cycle II also experienced an increase of 10.9, from 78.6 to 89.5.

Keywords: *Ability To Solve Math Word Problems, Role Play*

PENDAHULUAN

Pembelajaran yang baik di kelas dimulai dari pendidikan di sekolah dasar hingga sekolah menengah dan mencakup semua mata pelajaran, termasuk mata pelajaran matematika. Pembelajaran matematika di sekolah dasar seringkali menjadi beban bagi guru. Banyak guru merasa kesulitan untuk mengajarkan konsep matematika abstrak. Konsep kurikulum pendidikan dasar dibagi menjadi tiga kelompok yaitu mengajarkan konsep dasar, memahami konsep dan mengembangkan keterampilan. Konsep ini sejalan dengan tujuan pendidikan dasar agar siswa mengetahui bagaimana menerapkan berbagai konsep matematika dalam kehidupan sehari-hari.

Untuk mencapai keberhasilan tujuan pendidikan nasional, perlu dilakukan perbaikan dan pengembangan kurikulum dan mutu pendidikan secara bertahap, serta keterampilan yang diperlukan dirinya sendiri, masyarakat, bangsa, dan Negara. Wilayah yang menjadi pertemuan dari suatu pendidikan adalah adanya peningkatan pada aspek kognitif (pengetahuan), afektif (sikap), dan psikomotorik (keterampilan) yang semakin optimal seiring dengan selesainya pendidikan peserta didik. Kalimat tersebut sesuai dengan pernyataan Mulyasa (2013:7) yang menyatakan bahwa kurikulum 2013 dengan tema kurikulum yang dapat menghasilkan masyarakat Indonesia yang: produktif, kreatif, inovatif, afektif melalui pengaturan sikap, keterampilan, dan pengetahuan yang terintegrasi.

Berbagai permasalahan tersebut diatas memerlukan solusi dan pengolahan yang tepat agar pembelajaran dapat berjalan dengan baik. Salah satu langkah yang terapkan adalah penerapan metode pembelajaran bermain peran. Menurut Sugihartono, dkk (2007:83), metode tersebut dapat dikembangkan apresiasi, tanggung jawab, dan keterampilan dalam mempresentasikan materi pembelajaran. Karena menurut peneliti peserta didik mampu menyelesaikan soal cerita matematika pada kelas II di SD Negeri Suko 2 Sidoarjo, Kerana itu maka peneliti memilih menggunakan metode bermain peran (*Role Playing*) untu meningkatkan kemampuan peserta didik di kelas II SD Negeri Suko 2 Sidoarjo dalam menuntaskan soal cerita matematika.

METODE PENELITIAN

Penelitian tindakan ini merupakan model PTK dari Kemmis dan McTaggart. Menurut Kemmis dan McTaggart (Kusumah dan Dwitagama, (2012:20-21) bahwa metode ini berupa rantai yang masing-masing terdiri dari empat bagan, yaitu: Perencanaan, tindakan, observasi dan refleksi. Keempat bagan tersebut dipandang sebagai satu siklus. Oleh karena itu, siklus merupakan putaran kegiatan yang terdiri dari perencanaan, tindakan, observasi dan refleksi. Peneliti menggunakan metode tes dan observasi (pengamatan). Lampiran Instrumen yang di pergunakan pada setiap berakhirnya siklus sebagai alat bantu, Dalam Pengamatan ini tes digunakan untuk mengukur hasil belajar peserta didik dalam menyelesaikan permasalahan dalam cerita matematika. Data kuantitatif yang dipergunakan untuk menghasilkan rata-rata (*mean*) nilai skor hasil tes peserta didik setelah penilaian siklus. Materi penelitian terdapat data penampilan peserta didik dan data dari observasi. Tes yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes uraian.

Teknik penilaian tes ini menggunakan skala 0 sampai 5 dengan rubrik lembar penilaian. Nilai yang diperoleh didapat dengan berbagai skor yang di dapatkan dengan skor maksimal ideal dikalikan 100. Rumus yang digunakan untuk menghitung skor hasil tes adalah sebagai berikut :

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Skor yang diperoleh}}{\text{Skor Maksimum}} \times 100$$

Data observasi penelitian ini dianalisis dengan menggunakan analisis deskriptif kualitatif. Analisis deskriptif kualitatif berfungsi untuk mendeskripsikan atau mendeskripsikan keadaan variabel dengan menggunakan metode bermain peran. Setelah mendapat peringkat persepsi, peringkat tersebut dapat diklasifikasikan menjadi lima Sutrisno Hadin (Suharsimi Arikunto, 2011:250). Kategori yang disajikan dalam tabel adalah sebagai berikut:

Tabel 1. Kategori Tingkat Keberhasilan

No	Skor	Kategori
1	81-100	Sangat Baik
2	61-80	Baik
3	41-60	Cukup
4	21-40	Kurang Baik
5	<21	Sangat Kurang Baik

Penelitian dikatakan berhasil apabila dapat memenuhi persyaratan. Minimal 89% dari jumlah siswa mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang telah ditetapkan sekolah yaitu nilai 70.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pembahasan utama pada penelitian ini adalah untuk meningkatkan kemampuan siswa kelas II SD Negeri Suko 2 Sidoarjo dalam memecahkan masalah teks matematika melalui model pembelajaran bermain peran. Hasil penelitian pada tahap pratindakan menunjukkan bahwa di SD Negeri Suko 2 Sidoarjo kemampuan siswa kelas II dalam menyelesaikan soal teks berbentuk cerita masih lemah. Kegiatan penelitian ini dilaksanakan dalam dua siklus. Setiap siklus terdiri dari 1 kali pertemuan dan setiap pertemuan terdiri dari 1 kali pembelajaran.

1. Proses Pembelajaran Siklus I

Analisis dilakukan dari awal pembelajaran hingga terakhir pembelajaran. Untuk menggambarkan kerja guru dan peserta didik dalam proses pembelajaran matematika dilakukan analisis terhadap soal cerita matematika pada materi menghitung pecahan. Hasil analisis kerja guru dan peserta didik selama pembelajaran pada siklus I diperlihatkan secara pendek sebagai berikut :

Tabel 2. Hasil Observasi Aktivitas Guru dan Siswa pada Siklus I

No	Subjek Penelitian	Rata-Rata	Tingkat Keberhasilan
1	Guru	87 (77%)	Baik
2	Peserta Didik	64,39 (73%)	Baik

Berdasarkan analisis yang dilakukan selama proses pembelajaran pada siklus I, kerja guru mencapai 77%. Guru menggunakan metode bermain peran selama pembelajaran matematika, meskipun terdapat kendala. Rintangan ke depan, seperti membentuk kelompok banyak, pengajaran dan pengaturan waktu pembelajaran. Kemudian mencapai 73% peserta didik yang berperan aktif dan baik selama pembelajaran menggunakan metode bermain

peran untuk menyelesaikan soal cerita matematika. Lebih dari sebagian peserta didik menyimak penjelasan guru tentang materi yang disampaikan, berinteraksi dengan guru dengan menjawab soal cerita dengan baik bertindak sesuai dengan petunjuk dan aturan yang diberikan

2. Proses Pembelajaran Siklus 2

Pengamatan dilakukan dari awal pembelajaran hingga akhir pembelajaran. Untuk menggambarkan aktivitas guru dan siswa dalam pembelajaran matematika dilakukan observasi terhadap soal cerita matematika pada materi pengukuran. Hasil observasi kinerja guru dan siswa selama proses pembelajaran Siklus II disajikan secara singkat sebagai berikut.

Tabel 3. Hasil Observasi Aktivitas Guru dan Siswa Siklus II

No	Subjek Penelitian	Rata-Rata	Tingkat Keberhasilan
1	Guru	104 (93%)	Sangat Baik
2	Peserta Didik	76 (86.02%)	Sangat Baik

Berdasarkan observasi selama Kinerja Belajar Mengajar Siklus II, kinerja guru mencapai 93%. Guru menggunakan metode bermain peran dalam pembelajaran matematika dan mampu mengatasi hambatan belajar. Tidak butuh waktu lama bagi siswa untuk membentuk kelompok. Guru sudah lebih baik dalam mengajar dan mengatur waktu. Kemudian mencapai 86,91% siswa yang aktif dan berpartisipasi dengan baik dalam pembelajaran dan menggunakan metode bermain peran untuk menyelesaikan soal cerita matematika. Sebagian besar siswa sudah mendengarkan dengan baik penjelasan guru tentang materi, menjawab pertanyaan guru dengan baik dan melakukan role play sesuai dengan petunjuk dan aturan yang diberikan.

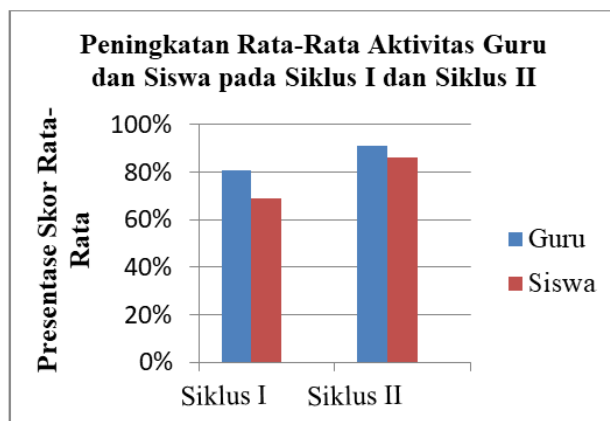
Dari keterangan di atas terlihat bahwa guru dan sebagian besar siswa berpartisipasi aktif dalam pembelajaran dengan menggunakan metode role playing dalam menyelesaikan soal cerita matematika. Rata-rata partisipasi aktif siswa sebesar 86,91% dengan tingkat kelulusan kategori sangat baik dan rata-rata partisipasi aktif guru sebesar 93% dengan kategori sangat baik.

Hasil Belajar Peserta Didik

Berdasarkan hasil tes yang diperoleh dari siklus I dan siklus II setelah diterapkan metode bermain peran menunjukkan hasil belajar siswa yang mengalami peningkatan. Hasil tes siklus I menunjukkan sebanyak 15 siswa tuntas dan 6 siswa yang belum tuntas 70 Siklus I Siklus II Nilai Ratarata mendapatkan nilai di atas KKM yakni 75. Sedangkan hasil tes siklus II menunjukkan sebanyak 22 siswa tuntas dan 2 siswa yang belum tuntas mendapatkan nilai di atas KKM yakni 70. Pada Siklus I peserta didik merasa kesulitan dalam menyelesaikan soal matematika dalam

bentuk soal cerita pada materi pecahan desimal karena guru kurang menggunakan variasi dalam proses pembelajaran. Hal ini menyebabkan siswa cenderung pasif dan kurang semangat dalam mengikuti proses pembelajaran karena merasa jenuh dan bosan. Maka dari itu diterapkanlah model pembelajaran *Role playing* sehingga peserta didik mampu meningkatkan pemahaman dalam menyelesaikan soal matematika dalam bentuk soal cerita.

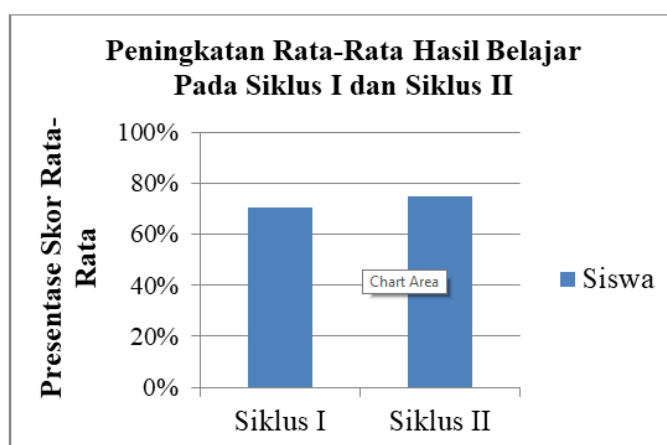
Berikut disajikan hasil peningkatan partisipasi aktif siswa dan hasil belajar siswa.



Gambar 1. Peningkatan rata-rata aktivitas guru dan siswa pada siklus I dan siklus II.

Tujuan dari permainan peran adalah untuk membantu siswa memahami soal cerita matematika yang melibatkan pengenalan karakter dalam sebuah cerita, memungkinkan banyak siswa untuk memahami masalah yang melibatkan pengenalan karakter dalam sebuah cerita. Secara umum pelaksanaan pembelajaran dengan role model berjalan dengan baik, terlihat dari hasil observasi. Berdasarkan indikator keberhasilan yang telah ditetapkan, penggunaan model pembelajaran role-playing dilaporkan meningkatkan kemampuan memecahkan soal cerita matematika.

Berikut ini tes evaluasi siswa kelas IV SD Negeri Suko 2 Sidoarjo pada siklus I, dan siklus II.



Gambar 2 . Peningkatan rata-rata hasil belajar siswa pada siklus I dan siklus II.

Setelah diterapkan model pembelajaran role playing, berdasarkan nilai tes siklus I dan II diketahui bahwa persentase ketuntasan KKM siswa meningkat dan rata-rata hasil belajar siklus I

meningkat. dan II. Semua indikator keberhasilan yang dicapai menunjukkan bahwa model pembelajaran bermain peran dapat digunakan untuk memecahkan masalah matematika berbentuk cerita adalah masuk akal, karena dengan peran memudahkan siswa memahami soal.

Nilai rata-rata hasil belajar yang dicapai pada siklus I yaitu 80,04 % Nilai rata-rata hasil belajar yang dicapai pada siklus II adalah 90. Berdasarkan grafik di atas, siswa kelas II SD Meningkatkan Kemampuan Menyelesaikan mengalami peningkatan hasil belajar sebesar 10.9%. Berdasarkan indikator keberhasilan yang telah ditetapkan yaitu minimal 90% dari jumlah siswa mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yakni nilai 70, maka penggunaan metode bermain peran untuk meningkatkan kemampuan menyelesaikan soal cerita matematika dikatakan berhasil.

Keefektifan model pembelajaran bermain peran yang diterapkan juga ditunjukkan dari hasil observasi Siklus II yaitu. Hasil belajar lebih muda dan lebih terkontrol. Siswa dapat dengan mudah memahami cara menyelesaikan soal cerita matematika secara berkelompok menggunakan role model. Selain itu, keberhasilan penerapan model bermain peran juga mendukung terselenggaranya proses pembelajaran di kelas yang diselenggarakan oleh guru. Misalnya mengenai booking appointment dan penentuan kelas kapan pembelajaran akan berlangsung. Berdasarkan hasil yang didukung oleh perbedaan pendapat yang diperoleh dari tahap pra tindakan hingga tahap kedua siklus dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran role playing dalam pembelajaran matematika efektif karena mampu memperkuat . kegiatan Meningkatkan kemampuan siswa dalam memecahkan masalah matematika berbentuk soal cerita matematika siswa kelas 2 SD Negeri Suko 2 Sidoarjo.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan dapat disimpulkan bahwa penggunaan model pembelajaran role playing dapat meningkatkan kemampuan siswa kelas II SD Negeri Suko 2 Sidoarjo dalam menyelesaikan soal cerita matematika. Peningkatan kemampuan pemecahan masalah teks matematika menggunakan model bermain peran sesuai dengan tingkatan model pembelajaran bermain peran dalam kegiatan pembelajaran. Hasil observasi siklus I dan II menunjukkan bahwa partisipasi guru dalam pembelajaran meningkat dari 81% menjadi 91% dengan model pembelajaran bermain peran. Sedangkan partisipasi aktif siswa dalam pembelajaran meningkat dari 69% menjadi 86% melalui model pembelajaran bermain peran. Persentase ketuntasan belajar tugas cerita matematika Siklus I dan Siklus II meningkat dari 19 siswa (66%) menjadi 28 siswa (96%) yang mencapai skor total 29 dari jumlah siswa. Rata-rata hasil belajar Siklus I dan Siklus II juga meningkat sebesar 3,97 dari 70,69 menjadi 74,66.

DAFTAR PUSTAKA

- Clements, D & Sarama, J. (2009). Learning and teaching early math: The learning trajectories approach
- Kusumah, W. & Dwitagama, D. 2012 Mengenal Penelitian Tindakan Kelas. Jakarta: Indeks
- Mulyasa. (2013). Pengembangan dan Implementasi Kurikulum. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya
- Sugihartono, dkk. (2007). Psikologi Pendidikan. Yogyakarta : UNY Press.