

**PENINGKATAN HASIL BELAJAR MATERI NILAI MATA UANG MELALUI
PENERAPAN METODE *ROLE PLAYING* PADA SISWA KELAS II
UPT SD NEGERI NGAMPELREJO**

Rolis Alfiati¹, Eka Melani Yosafa², Ulhaq Zuhdi³, Riani⁴

^{1,2}Universitas Negeri Surabaya

³PGSD FIP Universitas Negeri Surabaya

⁴Pendidikan Guru Sekolah Dasar

[1rolisalfiati11@gmail.com](mailto:rolisalfiati11@gmail.com), [2yosafamelani@gmail.com](mailto:yosafamelani@gmail.com), [3ulhaqzuhdi@unesa.ac.id](mailto:ulhaqzuhdi@unesa.ac.id),

[4riani68@guru.sd.belajar.id](mailto:riani68@guru.sd.belajar.id)

ABSTRACT

This classroom action research aims to improve students learning outcomes in mathematics on the topic of currency values using the role-playing method, which consists of four stages: planning, action, observing, and reflecting. The research was conducted in the second grade of UPT SD Negeri Ngampelrejo involving 25 students. Data collection instruments used were observation and learning outcome tests. The results showed an improvement in the learning outcomes of second-grade students at UPT SD Negeri Ngampelrejo, evidenced by the learning outcomes in the first cycle reaching 64% of the minimum competency criteria (KKM) with an average score of 67.8, and further increasing in the second cycle with a percentage of 96% and an average score of 87.6. These findings indicate that the application of the role-playing method effectively improves learning outcomes on the topic of currency values in the second grade of UPT SD Negeri Ngampelrejo.

Keywords: learning outcomes, currency values, role-playing method

ABSTRAK

Penelitian tindakan kelas ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran matematika materi nilai mata uang dengan menggunakan metode *role playing* atau bermain peran yang terdiri dari empat tahap yaitu perencanaan (*planning*), aksi atau tindakan (*action*), observasi (*observing*), dan refleksi (*reflecting*). Penelitian ini dilakukan di kelas II UPT SD Negeri Ngampelrejo dengan melibatkan 25 siswa. Instrument pengumpulan data yang digunakan yaitu observasi dan tes hasil belajar. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terjadi peningkatan hasil belajar siswa kelas II UPT SD Negeri Ngampelrejo dibuktikan dengan hasil belajar pada siklus I siswa mencapai KKM sebesar 64% dengan nilai rata-rata 67.8 dan lebih meningkat lagi di siklus II dengan persentase sebesar 96% dengan nilai rata-rata 87.6. Dari hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa penerapan metode *role playing* efektif meningkatkan hasil belajar materi nilai mata uang di kelas II UPT SD Negeri Ngampelrejo.

Kata Kunci: hasil belajar, nilai mata uang, metode *role playing*

A. Pendahuluan

Pendidikan dasar memiliki peranan yang sangat penting dalam membentuk fondasi pengetahuan dan karakter anak. Salah satu aspek fundamental yang harus dikuasai oleh siswa di tingkat sekolah dasar adalah pemahaman tentang nilai mata uang. Materi ini tidak hanya penting dalam konteks akademis, tetapi juga sangat relevan dalam kehidupan sehari-hari, mengingat mata uang adalah alat utama dalam transaksi ekonomi dan perdagangan (Hariani, 2019). Oleh karena itu, pemahaman yang baik tentang nilai mata uang akan membantu siswa dalam mengelola keuangan mereka sejak dini.

Materi nilai mata uang merupakan salah satu materi yang penting bagi siswa dalam memahami konsep dasar ekonomi (Saidah, 2023). Pada tingkat pendidikan dasar, khususnya di kelas II Sekolah Dasar, siswa perlu memahami nilai mata uang, mengenali jenis-jenis mata uang, serta memahami cara menghitung dan melakukan pertukaran mata uang. Namun, kenyataannya pembelajaran mengenai nilai mata uang di kelas II UPT SD Negeri Ngampelrejo sering kali dianggap membosankan oleh

siswa. Hal ini disebabkan oleh pendekatan pembelajaran yang terlalu teoritis dan monoton, sehingga kurang menarik minat siswa untuk belajar secara mendalam.

Permasalahan tersebut mendorong peneliti untuk melakukan penelitian tindakan kelas dengan menerapkan metode pembelajaran yang inovatif dan interaktif, yang dapat membuat siswa lebih tertarik dan aktif dalam proses pembelajaran. Salah satu metode yang dianggap efektif adalah metode *role playing*.

Metode *role playing* atau bermain peran merupakan pendekatan pembelajaran yang melibatkan siswa dalam simulasi situasi nyata (Ali, 2022). Dalam konteks pembelajaran nilai mata uang, metode ini memungkinkan siswa untuk bermain peran sebagai penjual dan pembeli. Dengan demikian, mereka dapat memahami konsep nilai mata uang secara langsung dan praktis. Metode ini juga memungkinkan siswa untuk belajar melalui pengalaman nyata, sehingga dapat meningkatkan keterlibatan mereka dalam proses pembelajaran, meningkatkan pemahaman konsep, serta memperkuat keterampilan sosial dan komunikasi.

Penelitian sebelumnya tentang metode *role playing* untuk meningkatkan hasil belajar materi nilai mata uang pernah dilakukan oleh Lulus Saidah (2023) yang berjudul “Penerapan *Role Playing* mata uang untuk meningkatkan hasil belajar matematika siswa kelas IV SDN Songgokerto 01 Batu” penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar matematika dan meningkatkan keaktifan siswa dalam proses pembelajaran matematika. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pada siklus I siswa tuntas sebesar 66.7%, siklus II sebesar 88.9%, sehingga sudah mencapai ketuntasan.

Penelitian lainnya juga dilakukan oleh Irianto M. Ali (2022) dengan judul “Pengaruh metode *role playing* terhadap hasil belajar mata pelajaran matematika siswa kelas IV SD Inpres 26 Kabupaten Sorong”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat pengaruh antara metode *role playing* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika dengan nilai signifikansi X adalah $0,219 > 0,05$ dan untuk Y adalah $47,505 > 0,05$. Hal ini berarti hipotesis yang menyatakan pengaruh metode *role playing* terhadap hasil belajar pada mata Pelajaran matematika

siswa kelas IV SD Inpres 26 Kabupaten Sorong diterima.

Penelitian terdahulu menunjukkan bahwa metode *role playing* adalah strategi pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan pemahaman dan hasil belajar siswa dalam materi nilai mata uang. Metode ini dapat membantu siswa dalam mengembangkan berbagai keterampilan, termasuk kemampuan menghitung uang, memahami konsep nilai mata uang, memecahkan masalah yang berkaitan dengan nilai mata uang, dan mengelola keuangan dengan bijak.

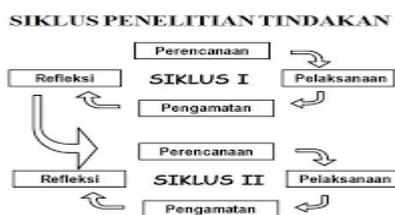
Dari berbagai penelitian yang telah dilakukan sebelumnya, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian tindakan kelas yang bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas II UPT SD Negeri Ngampelrejo dalam materi nilai mata uang melalui penerapan metode *role playing*.

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat baik bagi siswa maupun guru. Bagi siswa, diharapkan dapat meningkatkan pemahaman mereka terhadap konsep nilai mata uang dan kemampuan dalam melakukan penghitungan dan pertukaran mata uang. Selain itu, metode *role playing* juga dapat

meningkatkan keterampilan sosial dan kreativitas siswa. Bagi guru, penelitian ini dapat memberikan wawasan tentang efektivitas metode *role playing* dalam meningkatkan hasil belajar dan memberikan alternatif strategi pembelajaran yang inovatif.

B. Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian tindakan kelas (PTK). Tujuan dari dilakukannya penelitian ini adalah untuk mengupayakan perbaikan pembelajaran, baik dalam hal proses maupun hasilnya. Dalam pelaksanaannya, penelitian tindakan kelas ini menggunakan model Kurt Lewin yang menyatakan bahwa dalam satu siklus terdiri dari empat Langkah pokok yaitu: 1) perencanaan (*planning*), 2) aksi atau Tindakan (*action*), 3) observasi (*observing*), dan 4) refleksi (*reflecting*). Secara keseluruhan, empat tahapan dalam PTK tersebut membentuk suatu siklus PTK yang digambarkan dalam bentuk spiral seperti pada gambar di bawah ini.



Gambar 1 Alur PTK Model Kurt Lewin

Pada tahap perencanaan peneliti menyiapkan perangkat pembelajaran seperti modul ajar, bahan ajar, media pembelajaran, dan instrument pengumpulan data. Tahap kedua yaitu tindakan (*action*), pada tahap ini peneliti mengimplementasikan rencana tindakan kelas yang telah disusun. Pada pembelajaran di kelas menggunakan metode *role playing* atau bermain peran, dimana siswa bermain peran ada yang menjadi penjual dan pembeli. Peneliti juga menyiapkan media pembelajaran supaya pembelajaran yang berpusat pada siswa menjadi menyenangkan.

Tahap ketiga yaitu observasi, kegiatan observasi dilakukan pada saat proses pembelajaran berlangsung. Peneliti mengobservasi dan mencatat berbagai tindakan dari siswa yang muncul selama kegiatan pembelajaran berlangsung.

Tahap keempat yaitu refleksi yang dilakukan setelah tindakan pada siklus I untuk memecahkan masalah dan mencari solusi untuk melakukan perbaikan pada siklus II, supaya pada siklus II siswa dapat mencapai tingkat keberhasilan yang telah ditentukan sebelumnya.

subjek penelitian ini adalah siswa kelas II UPT SD Negeri Ngampelrejo dengan jumlah 26 siswa yang terdiri dari 11 siswa Perempuan dan 15 siswa laki-laki.

Penelitian ini menggunakan instrument pengumpulan data yang terdiri dari observasi kelas dan tes hasil belajar. Data yang terkumpul akan dianalisis secara kualitatif dan kuantitatif untuk mengevaluasi peningkatan hasil belajar siswa.

Hasil belajar dianalisis dari nilai kognitif setiap siswa untuk membandingkan hasil belajar yang diperoleh pada siklus I dan siklus II dengan menghitung nilai rata-rata setiap siswa pada akhir siklus. Rumus untuk menghitung presentase ketuntasan belajar siswa menggunakan rumus berikut:

$$P = \frac{f}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

P = Persentase ketuntasan belajar siswa

f = Jumlah siswa yang tuntas belajar

N = Jumlah siswa

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, peneliti menemukan permasalahan terkait dengan hasil

belajar para siswa kelas II UPT SD Negeri Ngampelrejo pada mata pelajaran materi nilai mata uang, dimana banyak siswa yang belum mencapai nilai KKM. Dalam mengatasi permasalahan ini peneliti menggunakan metode pembelajaran yang tepat seperti penggunaan metode *role playing*.

Tabel 1 Rekapitulasi Hasil Belajar Siklus I

Siklus I	Jumlah	Persentase
Siswa yang mencapai KKM	16	64%
Siswa yang belum mencapai KKM	9	36%
Nilai rata-rata		67,8

Untuk menghitung persentase ketuntasan belajar digunakan rumus sebagai berikut:

$$P = \frac{f}{N} \times 100\%$$

$$P = \frac{\text{Siswa yang tuntas belajar}}{\text{jumlah siswa}} \times 100$$

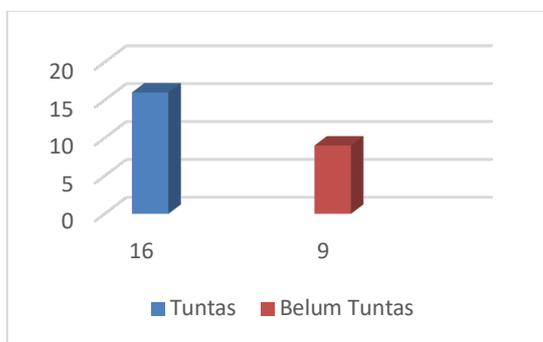
$$P = \frac{16}{25} \times 100\%$$

$$P = 64\%$$

Selanjutnya dari hitungan di atas secara keseluruhan dapat dikemukakan bahwa dari 25 siswa kelas II UPT SD Negeri Ngampelrejo

diperoleh nilai rata-rata sebesar 67.8. dari data tersebut yang memenuhi standar KKM yaitu 16 anak dengan persentase ketuntasan 64%. selebihnya 9 anak belum berhasil atau belum tuntas dengan persentase ketuntasan 36%. Data diatas dapat dilihat dalam grafik berikut ini:

Grafik 1 Ketuntasan siswa pada siklus I



Tabel 2 Rekapitulasi Hasil Belajar Siklus II

Siklus II	Jumlah	Persentase
Siswa yang mencapai KKM	24	96%
Siswa yang belum mencapai KKM	1	4%
Nilai rata-rata		87,6

Untuk menghitung persentase ketuntasan belajar digunakan rumus sebagai berikut:

$$P = \frac{f}{N} \times 100\%$$

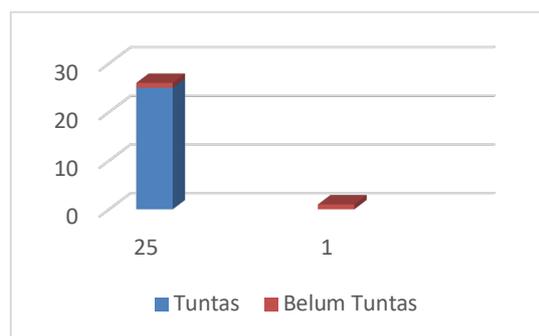
$$P = \frac{\text{Siswa yang tuntas belajar}}{\text{jumlah siswa}} \times 100$$

$$P = \frac{24}{25} \times 100\%$$

$$P = 96\%$$

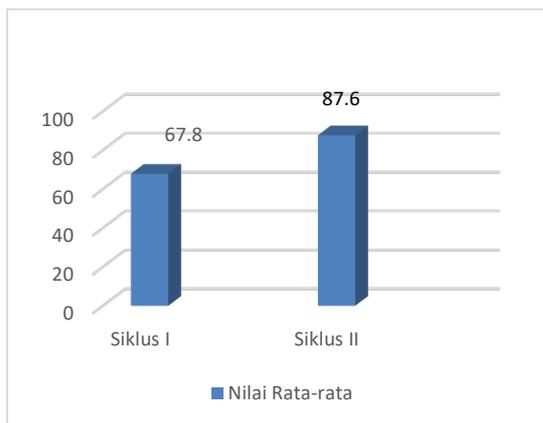
Selanjutnya dari hitungan di atas secara keseluruhan siklus II dapat dikemukakan bahwa dari 25 siswa kelas II UPT SD Negeri Ngampelrejo diperoleh nilai rata-rata sebesar 87.6. dari data tersebut yang memenuhi standar KKM yaitu 24 anak dengan persentase 96%, selebihnya 1 anak belum berhasil atau belum tuntas dengan persentase 4%. Data diatas dapat dilihat dalam grafik berikut ini:

Grafik 2 Ketuntasan siswa pada siklus II



Seperti yang telah dikemukakan di atas bahwa hasil belajar siswa dari hasil tes formatif di kelas II UPT SD Negeri Ngampelrejo, mata pelajaran matematika materi nilai mata uang dari siklus ke siklus terdapat peningkatan yang signifikan. Peningkatan itu jelas terlihat melalui grafik nilai rata-rata berikut ini:

Grafik 3 Peningkatan nilai rata-rata dalam dua siklus



Dengan hasil penelitian tersebut maka dapat dikatakan bahwa metode *role playing* dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas II UPT SD Negeri Ngampelrejo pada materi nilai mata uang. Seiring dengan pembahasan di atas berdasarkan data hasil analisis tes dan banyaknya siklus perbaikan yang dilakukan dalam kegiatan pembelajaran, serta meningkatkan persentase ketuntasan siswa dalam belajar penggunaan metode *role playing* dinyatakan efektif digunakan dalam proses pembelajaran.

E. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan di atas, dapat disimpulkan bahwa penggunaan metode *role playing* dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas II UPT SD Negeri Ngampelrejo dibuktikan dengan peningkatan persentase hasil belajar siswa dari

siklus I 64% ke siklus II sebesar 96%. Selain peningkatan hasil belajar, penerapan metode *role playing* juga mampu meningkatkan aktivitas dan antusiasme siswa dalam pembelajaran. Siswa terlihat lebih bersemangat dan terlibat dalam kegiatan pembelajaran. Dengan begitu penggunaan metode *role playing* efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas II UPT SD Negeri Ngampelrejo pada materi nilai mata uang.

DAFTAR PUSTAKA

- Ali, rianto M. (2022). Pengaruh Metode Role Playing Terhadap Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran Matematika Siswa Kelas Iv Sd Inpres 26 Kabupaten Sorong. *SAINTIFIK@: Jurnal Pendidikan MIPA*, 7(1), 6–10. <https://doi.org/10.33387/saintifik.v7i1.4994>
- Annur, A. F., Mulyani, T., Kartikawati, A., Fadhilah, M. N. (2022). *Meningkatkan Pemahaman Konsep Matematika Siswa pembelajaran Role Playing berbantuan uang lipat (uang nilai tempat)*. 8(1), 100–110.
- Elisabeth, W. P. P. N. P. A. S. Y. A. M. S., & Astitin, Y. (2022). Penerapan Metode Pembelajaran Role Playing untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas III SD Negeri Kaba-Kaba. *Lingua: Jurnal Pena*, 1(1),

- 70–74.
- Hariani, N. M. M. (2019). Penerapan Metode Role Playing Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Perkembangbiakan Makhluk Hidup. *Widya Genitri: Jurnal Ilmiah Pendidikan, Agama Dan Kebudayaan Hindu*, 10(2), 63–74. <https://doi.org/10.36417/widyagenitri.v10i2.270>
- Kencana Sari, F. F. (2018). Peningkatan Hasil Belajar Siswa SD pada Pembelajaran Tematik melalui Penerapan Model Pembelajaran Role Playing. *Satya Widya*, 34(1), 62–76. <https://doi.org/10.24246/j.sw.2018.v34.i1.p62-76>
- Naldince, M., Yufrinalis, M., Frederiksen, N. S., & Study, L. (2024). Penggunaan Model Role Playing Untuk Meningkatkan Hasil Belajar matematika kelas VI Sekolah Dasar. *Jrpp*, 7, 600–608.
- Pratiwi, H. N., & Sudianto, M. (2013). Peningkatan Hasil Belajar Melalui Metode Role Playing Dalam Pembelajaran IPS Sekolah Dasar. *Jurnal Pgsd*, 1(2), 1–10.
- Prihantoro, A., & Hidayat, F. (2019). Ulumuddin: Jurnal Ilmu-ilmu MELAKUKAN PENELITIAN TINDAKAN KELAS. *Ulumuddin: Jurnal Ilmu-Ilmu PTK*, 9(1), 49–60. https://jurnal.ucy.ac.id/index.php/agama_islam/index
- Saidah, L. (2023). Penerapan Role Playing Mata Uang Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas IV SDN Songgokerto 01 Batu. *Jurnal Pendidikan Taman Widya Humaniora (JPTWH)*, 2(2), 1236–1259.
- Saputra, K. A. (2022). Peningkatan Hasil Belajar Siswa dalam Memecahkan Perhitungan Uang dengan Metode Bermain Peran. *EduBase: Journal of Basic Education*, 3(2), 158–169.
-