

**MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS V PADA SD NEGERI  
098166 DI PERUMNAS BATU ONOM UNTUK MATA PELAJARAN  
MATEMATIKA MELALUI METODE *ROLE PLAYING***

Melvin M. Simanjuntak<sup>1\*</sup>, Rianti Lumbantobing<sup>2</sup>, Cintia Malau<sup>3</sup>, Juli Tamara  
Sinaga<sup>4</sup>, Ratu Simanjuntak<sup>5</sup>, Haway Sinaga<sup>6</sup>, Morinda Harianja<sup>7</sup>  
[melvin.stak@gmail.com](mailto:melvin.stak@gmail.com), [riantitobing9@gmail.com](mailto:riantitobing9@gmail.com), [cintiamalau@gmail.com](mailto:cintiamalau@gmail.com),  
[astrinurlinapardosi08@gmail.com](mailto:astrinurlinapardosi08@gmail.com), [agnessinaga359@gmail.com](mailto:agnessinaga359@gmail.com),  
[ratu.simanjuntak8008@gmail.com](mailto:ratu.simanjuntak8008@gmail.com), [hawayvelita@gmail.com](mailto:hawayvelita@gmail.com) , [morindaa2003@gmail.com](mailto:morindaa2003@gmail.com)

Dosen<sup>1</sup> dan Mahasiswa<sup>2,3,4,5,6,7</sup> Program Studi PGSD Fakultas Keguruan dan Ilmu  
Pendidikan Universitas HKBP Nommensen Pematangsiantar (UHNP)  
*corresponding author\**

**ABSTRACT**

*Mathematics education plays a very important role in shaping attitudes, concepts and mindsets to improve critical thinking skills in learning. Therefore, mathematics learning is very necessary from elementary school (SD) so that students can have mastery where in each mathematics subject students can have the ability to solve and understand the concepts in the questions given. This study aims to identify and analyze the effectiveness of the role playing method in improving elementary school (SD) students' learning motivation in mathematics. The role playing method, which allows students to play an active role in learning scenarios, is expected to make mathematical concepts more concrete and relevant to their daily lives. This study was conducted using a qualitative descriptive approach through literature analysis and observation of the application of role playing in the classroom. The results of the study showed an increase in learning motivation and understanding of mathematics material after the application of role playing. Students who were previously less motivated showed increased enthusiasm and active participation in learning. This article also provides guidance on how to design and implement role playing in mathematics learning in elementary school. Keywords: Keywords: learning motivation, role playing, mathematics learning, elementary school.*

**Keywords:** *Learning motivation, role playing, mathematics learning, Elementary School*

**ABSTRAK**

Pendidikan matematika memegang peran yang sangat penting untuk membentuk sikap, konsep dan pola pikir untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis dalam belajar. Oleh karena itu, pembelajaran matematika sangat diperlukan dari bangku Sekolah Dasar (SD) agar peserta didik dapat memiliki penguasaan dimana dalam setiap mata pelajaran matematika ini siswa dapat memiliki kemampuan dalam menyelesaikan dan memahami konsep dalam soal yang diberikan. Penelitian ini bertujuan untuk mengidentifikasi dan menganalisis efektivitas metode role playing

dalam meningkatkan motivasi belajar siswa Sekolah Dasar (SD) pada mata pelajaran matematika. Metode role playing, yang memungkinkan siswa berperan aktif dalam skenario-skenario pembelajaran, diharapkan dapat membuat konsep matematika menjadi lebih konkret dan relevan dengan kehidupan mereka sehari-hari. Penelitian ini dilakukan menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif melalui analisis literatur dan observasi penerapan role playing di kelas. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan motivasi belajar dan pemahaman materi matematika setelah penerapan role playing. Siswa yang sebelumnya kurang termotivasi menunjukkan peningkatan antusiasme dan partisipasi aktif dalam pembelajaran. Artikel ini juga memberikan panduan mengenai cara merancang dan menerapkan role playing dalam pembelajaran matematika di SD. Kata Kunci:

**Kata Kunci:** motivasi belajar, role playing, pembelajaran matematika, Sekolah Dasar

### **A. Pendahuluan**

Sasaran pendidikan adalah manusia. Pendidikan bermaksud membantu peserta didik untuk menumbuhkan kembangkan potensi potensi kemanusiaannya. Manusia dan pendidikan adalah dua hal yang tidak bisa dipisahkan dimanapun manusia berada pasti akan membutuhkan pendidikan, hal ini disebabkan karena fungsi utama pendidikan adalah memanusiakan manusia, yaitu mengembangkan seluruh potensi manusia ke arah yang lebih baik. Pendidikan tidak akan berjalan jika tidak ada manusia, baik manusia yang mendidik maupun manusia yang di didik. Dari hal tersebut terlihat bahwa tujuan pendidikan bersifat normatif, yaitu mengandung unsur norma yang bersifat memaksa tetapi tidak

bertentangan dengan hakikat perkembangan peserta didik serta dapat diterima masyarakat sebagai nilai hidup yang baik. Secara teoritis merupakan gejala kurang pahaman pendidik terhadap tujuan pendidikan yang mengakibatkan kesalahan dalam melaksanakan. Pendidikan matematika memegang peran yang sangat penting untuk membentuk sikap, konsep dan pola pikir untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis dalam belajar. Oleh karena itu, pembelajaran matematika sangat diperlukan dari bangku Sekolah Dasar (SD) agar peserta didik dapat memiliki penguasaan dimana dalam setiap mata pelajaran matematika ini siswa dapat memiliki kemampuan dalam menyelesaikan dan memahami konsep dalam soal yang diberikan. Dengan meningkatnya

kemampuan yang sudah tertanam pada diri, peserta didik akan mudah memahami pembelajaran yang dijelaskan guru dan mengetahui bagaimana pemecahan masalah soal yang di hadapi. Menurut Aydogdu (dalam Huda & Angle, 2013) pemecahan masalah merupakan bagaimana kita dapat mempelajari kegiatan pembelajaran dalam matematika dengan berpikir dan menalar suatu hal yang sedang dipelajari.

Dari pendapat uraian diatas dapat disimpulkan bahwa Pemecahan masalah merupakan suatu kegiatan dimana siswa di berikan sebuah soal, dengan adanya pemberian soal siswa akan mulai memecahkan masalah dengan berfikir bagaimana cara menyelesaikannya, menalar soal agar dapat dipahami dan mempelajari hal-hal yang ada dalam soal yang belum diketahui siswa. Dalam proses ini, guru berperan dalam kegiatan belajar siswa, agar siswa tidak salah konsep dalam pemecahan masalah dari soal yang dihadapi. Meningkatnya suatu pemahaman dan kemampuan peserta didik karena guru sudah berhasil kegiatan belajar

mengajar. Dengan demikian dalam proses pembelajaran guru harus memiliki keterampilan dalam mengajar agar pembelajaran dapat tercapai sesuai tujuan pembelajaran yang hendak dicapai dan disini guru juga mampu memberikan rangsangan kepada peserta didik untuk mau dan belajar untuk meningkatkan kemampuan dalam penguasaan konsep materi kepada peserta didik.

Mata pelajaran matematika seringkali menjadi tantangan bagi siswa, terutama di kelas-kelas rendah. Beberapa faktor yang memengaruhi rendahnya hasil belajar matematika adalah pendekatan yang cenderung kaku dan kurang melibatkan siswa secara aktif. Menurut hasil survei yang dilakukan oleh Badan Pusat Statistik (BPS), banyak siswa yang menganggap matematika sebagai mata pelajaran yang sulit dan menakutkan. Hal ini bisa berpengaruh pada rendahnya motivasi belajar dan pemahaman konsep yang mendalam. Untuk itu dalam pembelajaran guru harus memiliki suatu keterampilan dimana guru tersebut dapat membuat siswa

menguasai pemahaman, simbol dan konsep yang ada dalam soal.

Dalam proses pembelajaran matematika di Sekolah Dasar (SD) menjadi mudah dipahami disini guru harus mampu dan mau menciptakan suasana pembelajaran yang kreatif, inovatif, menyenangkan, dapat memotivasi peserta didik dalam kegiatan belajar dan membuat peserta didik menjadi aktif dalam pembelajaran. Jika pada proses pembelajaran guru hanya menggunakan metode ceramah yang hanya menjelaskan tanpa adanya kreatifitas model dalam pembelajaran, maka peserta didik akan merasa cepat bosan, mengantuk, dan kurang berminat dalam mengikuti kegiatan belajar di kelas, hal ini sangat berdampak pada peserta didik kurangnya pemahaman dalam materi pembelajaran.

Agar peserta didik tidak mudah bosan, disini guru harus memiliki ide-ide baru dalam mengembangkan kreatifitasnya. Guru disini bisa menggunakan model-model pembelajaran untuk mengatasi kebosanan peserta didik. Menurut Slavin (2010) model pembelajaran adalah suatu kegiatan dalam

kegiatan belajar dimana kegiatan ini memiliki tujuan dalam pembelajaran, sintaks dalam kegiatannya, lingkungan yang terdapat di kegiatannya dan bagaimana guru bisa mengelola kegiatan belajar dengan danya model tersebut.

Dari sini, disimpulkan dengan adanya kemauan dari guru menciptakan kegiatan belajar yang menyenangkan tanpa membuat siswa jenuh guru memiliki pemikiran untuk menerapkan model dalam kegiatan pembelajaran yang akan memudahkan guru dan juga memudahkan peserta didik dalam meningkatkan minat belajar serta dapat mengusir kebosanan peserta didik. Tanpa adanya kreativitas model yang diterapkan guru dalam kegiatan pembelajaran, peserta didik akan cepat bosan dan menjadi malas memahami materi yang telah dijelaskan oleh guru. Apalagi peserta didik kelas rendah sangat membutuhkan benda konkrit maupun media dalam pembelajaran guna mempermudah dalam memahami materi. Oleh karena itu guru harus mengembangkan keterampilan dalam mengajar guru juga memerlukan adanya kreativitas yang tinggi

pelaksanaan proses pembelajaran dimana proses itu dapat membantu peserta agar lebih memahami materi yang telah di sampaikan oleh guru.

Menurut Ridwan (2016: 90) keterampilan mengajar merupakan bagaimana guru mampu mengolah kegiatan belajar mengajar yang dimulai dari merencanakan, pelaksanaan pembelajaran hingga pada tahap akhir yaitu penilaian. Jadi, dapat disimpulkan bahwa guru disini harus memiliki keterampilan mengajar guna memudahkan siswa dalam memahami materi pembelajaran secara jelas. Dari pendapat uraian diatas dapat disimpulkan bahwa dalam mengajar guru hendaknya memiliki sebuah keterampilan dimana dalam keterampilan mengajar itu guru harus memiliki suatu pandangan bagaimana perencanaan yang akan dilakukan dalam kegiatan belajar, melaksanakan pembelajaran yang dimana tidak membuat siswa merasa bosan dalam kegiatan belajar dan melakukan penilaian sesuai dengan apa yang sudah dikerjakan siswa pada saat pembelajaran.

Matematika merupakan sebuah pembelajaran dimana pada

setiap soal matematika, konsep tersebut masih abstrak, disini guru perlu meningkatkan kreativitas dan keterampilan dalam mengajar bagaimana guru bisa membuat peserta didik memahami konsep yang abstrak itu menjadi jelas dan secara mudah penyelesaiannya begitu pula konsep bagaimana cara untuk menyelesaikan soal dalam pembelajaran matematika. Di kelas V sangat diperlukan penjelasan secara detail mengenai materi yang diajarkan, jadi guru tidak hanya berceramah. Guru juga harus bisa menciptakan suasana pembelajaran yang mudah dipahami dengan benda- benda konkrit yang bisa digunakan dalam pembelajaran. Untuk mengetahui bagaimana kemampuan peserta didik dalam bidang mata pelajaran matematika bisa menggunakan soal berbentuk cerita. Menurut Amir (2015) Soal cerita dapat dikatakan sebuah permasalahan jika di dalam soal tidak hanya terdapat unsur deskriptif di dalam soal yang dibuat, namun juga mempunyai unsur analisis penggunaan sebuah aturan yang digunakan untuk memecahkan masalah.

Dari pendapat uraian diatas dapat di simpulkan bahwa soal cerita memiliki kriteria dimana dalam penyelesaian soal harus dipahami terlebih dahulu dalam rangkaian katakata soalnya, jika disini siswa tidak memahami isi dari soal kemungkinan besar tidak bisa mengerjakan soal yang diberikan.

Rendahnya kemampuan dalam menyelesaikan soal cerita matematika pada peserta didik kelas V SD ini dilakukan penerapan model role playing. Menurut Hamzah (2009:26) bermsin peran adalah suatu kegiatan dalam pembelajaran yang bisa mempermudah siswa dalam memecahkan masalah yang dihadapi secara berkelompok. Dari pendapat uraian diatas dapat disimpulkan bahwa suatu model pembelajaran dimana siswa itu yang bermain peran atau memainkan peran secara langsung dalam memecahkan masalah yang dihadapi. Penerapan model role playing dapat digunakan guru untuk mempermudah siswa dalam memahami bagaimana menyelesaikan soal cerita dengan berperan langsung dalam penyelesaiannya sesuai dengan soal yang ada. Karena model role playing merupakan model yang diarahkan

untuk memecahkan masalah secara langsung yang berhubungan dengan kehidupan peserta didik. Jadi, peserta didik tidak akan kesulitan dalam menyelesaikan permasalahan dalam soal yang ada. Adapun sintaks role playing adalah sebagai berikut:

a. Sebelum dilakukan penerapan model disini guru harus mempersiapkan apa saja yang dibutuhkan dalam kegiatan yang akan dilakukan, baik skenario maupun keperluan yang lainnya. Seperti benda-benda pendukung yang lain yang dapat membantu selama kegiatan.

b. Kedua, disini guru harus memiliki tujuan yang jelas dalam penerapan model role playing yang akan dilakukan, dan guru dapat memberikan penjelasan kepada siswa mengenai tujuan pembelajaran yang akan dicapai dengan menggunakan model tersebut.

c. Ketiga, pada saat model sudah diterapkan disini guru bisa menunjuk siswa yang akan berpartisipasi dalam kegiatan belajar mengajar sesuai dengan skenario yang ada pada soal.

d. Keempat, Siswa yang ditunjuk oleh guru tersebut maju kedepan untuk

memainkan peran yang sesuai dengan soal yang tersedia.

e. Kelima, Siswa yang tidak ditunjuk guru tetap berada di dalam kelompok dengan memahami dan mengamati peran seorang teman agar memahami konsep dalam soal.

f. Keenam, setelah semua ditunjuk guru siswa menyampaikan hasil yang telah dikerjakan.

g. Ketujuh, setelah hasil disampaikan siswa merefleksi kegiatan pembelajaran.

h. Dan yang terakhir, disini sebagai guru harus memberikan kesimpulan kepada siswa meluruskan mana yang kurang tepat agar tidak terjadi sebuah kesalahpahaman konsep. Berdasarkan uraian tentang role playing diatas maka terdapat rumusan masalah dalam penelitian, yaitu: (1) apakah penerapan model role playing dapat meningkatkan hasil belajar siswa?

## **B. Metode Penelitian**

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain eksperimen, yang melibatkan dua kelompok, yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol.

Kelompok eksperimen diajarkan menggunakan metode *role playing*, sedangkan kelompok kontrol diajarkan dengan metode pembelajaran konvensional.

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes hasil belajar yang terdiri dari soal-soal matematika yang relevan dengan materi yang diajarkan, serta observasi terhadap keaktifan siswa selama pembelajaran berlangsung. Data yang diperoleh kemudian dianalisis untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar kelompok eksperimen dan kelompok kontrol pada mata pelajaran matematika di Sekolah Dasar Negeri 098166 Perumnas Batu Onom kelas V yang berjumlah 22 Orang. Peneliti melakukan penelitian yang dilakukan di Sekolah Dasar Negeri 098166 Perumnas Batu Onom Penelitian tentang analisis model pembelajaran role playing pada pelajaran matematika di kelas V Sekolah dasar. Teknik pengumpulan data merupakan langkah yang paling strategis dalam penelitian, karena tujuan utama dari penelitian adalah mendapatkan data. Tanpa mengetahui teknik pengumpulan data

maka peneliti tidak akan mendapatkan data yang memenuhi standar data yang ditetapkan (Sugiyono, 2012).

Subjek penelitian adalah 22 siswa kelas V SD Negeri 098166 Perumnas Batu Onom yang terdiri dari 11 siswa dalam kelompok eksperimen dan 11 siswa dalam kelompok kontrol. Pemilihan subjek dilakukan secara acak untuk menghindari bias. Siswa-siswa ini memiliki latar belakang kemampuan matematika yang serupa berdasarkan hasil tes awal yang diberikan.

**1. Kelompok Eksperimen:** Siswa dalam kelompok eksperimen belajar melalui role playing yang dirancang untuk materi perkalian, pembagian, dan pengukuran. Setiap sesi pembelajaran dimulai dengan pemaparan konsep matematika yang relevan, diikuti dengan simulasi situasi kehidupan nyata di mana siswa akan berperan sebagai pedagang, pembeli, atau profesional lainnya yang membutuhkan keterampilan matematika dalam kehidupan sehari-hari.

**Contoh Role Playing:** Pada materi perkalian, siswa berperan sebagai

pedagang dan pembeli yang harus menghitung total harga barang yang dibeli berdasarkan harga satuan dan jumlah pembelian. Begitu juga untuk pembagian, siswa berperan sebagai petugas pembagian kue atau barang kepada sejumlah orang. Siswa didorong untuk berdiskusi dan memecahkan masalah secara bersama-sama, sambil menggunakan konsep matematika yang telah diajarkan.

**2. Kelompok Kontrol:** Kelompok kontrol diajarkan dengan metode konvensional yang melibatkan penjelasan guru, pemberian contoh soal, dan latihan soal individu.

Instrumen yang digunakan untuk mengukur hasil belajar siswa terdiri dari dua bagian:

**1. Tes Tertulis :** Tes ini berisi soal-soal matematika yang menguji pemahaman konsep perkalian, pembagian, dan pengukuran. Tes ini diberikan pada awal dan akhir penelitian untuk mengukur perubahan hasil belajar siswa.

**2. Observasi Kelas :** Observasi dilakukan untuk menilai tingkat keaktifan siswa dalam pembelajaran. Aktivitas yang diamati termasuk

partisipasi dalam diskusi, kolaborasi dalam kelompok, dan kemampuan memecahkan masalah secara bersama-sama.

### **C. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

Berdasarkan wawancara dan hasil observasi yang dilakukan peneliti dengan kepala sekolah, guru kelas V, dan siswa kelas V mengenai analisis pembelajaran matematika menggunakan model role playing kelas V SD Negeri 098166 Perumnas Batu Onom. Pembahasan ini untuk menjawab rumusan masalah yang menjadi pertanyaan atau masalah dalam penelitian yaitu Bagaimana pembelajaran dengan menggunakan model role playing pada mata pelajaran matematika di SD Negeri 098166 Perumnas Batu Onom dan Bagaimana dampak pembelajaran dengan menggunakan model role playing terhadap capaian peserta didik dalam mata pembelajar matematika di SD Negeri 098166 Perumnas Batu Onom.

#### **1. Sistem Pembelajaran Menggunakan Model Role Playing Pada Mata Pelajaran Matematika**

Kelas V SD Negeri 098166 Perumnas Batu Onom.

Sistem pembelajaran adalah suatu rencana atau pola yang dibentuk untuk menggambarkan kegiatan pembelajaran yang akan dan dilaksanakan untuk dapat merancang suatu kurikulum Hikmatul nafiah 2019:372. Sistem pembelajaran digunakan untuk membantuk proses pembelajaran yang bertujuan mengatur semua kegiatan pembelajaran sesuai dengan kurikulum yang berlaku. Pembelajaran yang dilakukan sesuai dengan gambaran maka akan menghasilkan kegiatan pembelajaran yang terkoordinasi dengan kurikulum. Sistem pembelajaran menggunakan model role playing adalah gambaran dengan konsep dan tatanan yang di atur dalam model role playing dengan bermain peran. Djamarah (2010) berpendapat bahwa model role playing merupakan model pembelajaran bermain peran dapat disamakan dengan kegiatan drama, yang pada dasarnya mendramatisasikan suatu tingkah laku dalam hubungannya dengan masalah bermasyarakat. Bermain peran pada prinsipnya merupakan

pembelajaran untuk dapat menghadirkan peran-peran yang ada dalam dunia nyata ke dalam suatu pertunjukan peran di dalam kelas dengan melibatkan pembelajaran matematika, yang kemudian dijadikan sebagai bahan percobaan agar peserta memberikan penilaian terhadap pembelajaran matematika mengenai statistika kelas V yang telah dilaksanakan dan kemudian memberikan saran/alternatif terhadap peran dan hasil dari pementasan tersebut.

Sistem pembelajaran menggunakan model role playing pada mata pelajaran matematika kelas V dimulai dengan mengatur suasana kelas, membentuk kelompok yang berjumlah 2 kelompok dengan jumlah 11 orang per kelompok, kemudian membuat sketsa pembelajaran, diskusi, evaluasi dan juga penarikan kesimpulan. Pada empat kegiatan tersebut peserta didik melakukan instruksi yang diberikan guru sesuai petunjuk, mengatur suasana belajar, guru meminta siswa untuk menyiapkan meja dan juga duduk sesuai kelompoknya kemudian meminta anak untuk melakukan permainan konsentrasi untuk melatih

semangat dan minat belajar anak. Selanjutnya pada kegiatan ke dua yaitu membuat sketsa guru meminta salah seorang anak untuk menjadi ketua RT atau yang bertugas sebagai penanya untuk menanya-kan 3 pertanyaan kepada seluruh anggota kelompok yaitu, berapa umur, dimana tempat tinggal dan pekerjaan ayahnya kemudian mengelompokkan. Kemudian pada kegiatan ke tiga yaitu berdiskusi guru meminta semua peserta kelompok menentukan rata rata dari pertanyaan tersebut, maksimal, dan minimalnya kemudian dibuat tabel dan berdiskusi untuk menentukan jawabannya. Terakhir adalah kegiatan evaluasi atau penarikan kesimpulan dimana guru meminta semua anggota kelompok untuk menampilkan hasil dari diskusi yang telah dilaksanakan dan menarik kesimpulan. Dalam kegiatan diskusi guru meminta siswa memainkan peran seolah olah menjadi pak RT atau tim Penanya dan siswa lain menjadi narasumber seperti narasumber sungguhan. Sistem pembelajaran dengan menggunakan model role playing berfungsi untuk dapat menyajikan suatu metode, menguraikan, memberikan contoh dan memberi latihan kepada semua

siswa untuk mencapai tujuan tertentu. (Hamdani 2019). Dari pernyataan diatas menjelaskan bahwa sistem pembelajaran sangat berpengaruh bagi terlaksananya model pembelajaran dan juga kurikulum pembelajaran. Sistem pembelajaran akan mempengaruhi suatu keberhasilan pembelajaran.

## 2. Pengelolaan Pelaksanaan Menggunakan Model Role Playing Pada Mata Pelajaran Matematika Kelas V SD Negeri 098166 Perumnas Batu Onom.

Pendidikan merupakan semua suatu pengalaman belajar yang berlangsung dalam setiap lingkungan dan sepanjang hidup. Pendidikan yaitu semua situasi hidup yang mempengaruhi pertumbuhan individu dengan tujuan untuk mengembangkan setiap potensi yang ada dan dimiliki oleh suatu individu” sesuai dengan pernyataan mudyahardjo, 2010:3. Model pembelajaran bermain peran (Role Playing) dilakukan dengan beberapa siswa diberikan suatu kesempatan untuk menggambarkan atau mengekspresikan suatu tokoh yang diperankan Arti role secara harfiah adalah peranan, atau akting, dan play

adalah bermain. Bermain peran (roleplaying) merupakan salah satu dari pengajaran berdasarkan dari pengalaman (Hamalik, 2001). Pengelolaan pelaksanaan pada pembelajaran dengan model role playing adalah dengan pengalaman langsung peserta didik dalam memerankan peran untuk mengilustrasikan suatu pembelajaran dan di ikut sertakan dengan pemahaman mengenai matematika dalam materi statistika kelas V mengenai rata rata, maksimum dan minimum.

## 3. Proses Pembelajaran Menggunakan Model Role Playing Pada Mata Pelajaran Matematika Kelas V SD Negeri 098166 Perumnas Batu Onom Slameto (2013)

berpendapat bahwa belajar merupakan suatu kegiatan yang diproses dengan usaha yang dilakukan untuk dapat memperoleh sebuah hasil yaitu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, dengan hasil pengalamannya sendiri dalam berinteraksi dengan lingkungannya. Menurut Djamarah (2010) belajar adalah kegiatan perubahan perilaku dikarenakan pengalaman dan latihan. Sedangkan

menurut Sanjaya (2011) mengatakan belajar bukanlah sekedar mengumpulkan pengetahuan, namun belajar adalah proses mental yang terjadi dalam diri seseorang, sehingga menyebabkan munculnya perubahan perilaku. Belajar merupakan sebuah tungkah laku yang dihasik untuk mendapatkan perubahan perilaku.

Proses pembelajaran dengan menggunakan model role playing dalam mata pelajaran matematika adalah suatu kegiatan yang dilakukan dengan usaha dengan cara menggunakan model role playing untuk mendapatkan hasil pembelajaran yang memuaskan dan pencapaian belajar yang sesuai dengan standar kurikulum. Proses pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran berlangsung secara sistematis dimulai dari kegiatan pembukaan yaitu guru membirkan salam dan masuk keles kemudian guru meminta siswa untuk mengatu meja menjadi 2 kelompok dan diantaranya 1 kelompok berjumlah 5 dan satu kelompok berjumlah 6 dengan sistematis pembelajaran. Kemudian guru meminta semua siswa duduk

perkelompoknya, setelah itu guru memilih 2 orang siswa untuk menjadi ketua RT atau penanya dari setiap kelompok memiliki satu perwakilan.

Kemudian guru memulai pembelajaran dengan membuka pembelajaran setelah itu guru meminta setiap kelompok untuk menjawab tiga pertanyaan untuk dikelompokkan kedalam satu pertanyaan inti yaitu maksimum, minimum dan rata rata, semua siswa memerankan peran masing masing diskusi untuk mencari jawaban inti dan melakukan evaluasi dengan menampilkan hasil peragaan dan jawaban inti dan terakhir penarikan kesimpulan. Pembelajaran berjalan sempurna jika semua dilakukan oleh guru.

4. Dampak Pembelajaran Menggunakan Model Role Playing Pada Mata Pelajaran Matematika Kelas V SD Negeri 098166 Perumnas Batu Onom Penggunaan metode role playing atau bermain peran, memiliki beberapa kelebihan, yaitu sebagai Menarik perhatian siswa karena masalah-masalah sosial berguna bagi mereka, berperan seperti orang lain, ia dapat merasakan perasaan orang lain, mengakui pendapat orang

lain, saling pengertian, tenggang rasa, toleransi, Melatih siswa untuk mendesain penemuan, Berpikir dan bertindak kreatif, Memecahkan masalah yang dihadapi secara realistis karena siswa dapat menghayati, Merangsang perkembangan kemajuan berpikir siswa untuk menyelesaikan masalah yang di hadapi dengan tepat, Sangat menarik bagi siswa, sehingga memungkinkan kelas menjadi menarik. Sedangkan kekurangannya adalah Beberapa pokok bahasan sangat sulit untuk menerapkan metode ini, Guru harus memahami betul langkahlangkah pelaksanaannya, jika tidak dapat mengatakan pembelajaran, Memerlukan alokasi waktu yang lebih lama dan Kebanyakan siswa yang ditunjuk sebagai pemeran merasa malu untuk memerlukan suatu adegan tertentu. Menurut (Syafudin nurdin 2016) Dalam penelitian yang dilakukan peneliti menumakan dampak positif dari penggunaan model pembelajaran role playing pada mata pelajaran matematika kelas V adalah menarik minat belajar peserta didik, menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, melatih anak dalam bekerja sama dan

mengajak siswa berpikir kreatif sedangkan dampak negatif nya adalah alokasi waktu yang kurang, kelas kurang kondusif dan tidak semua peserta didik dapat memainkan peran.

#### **D. Kesimpulan**

Penelitian ini membahas tentang pentingnya pembelajaran matematika di Sekolah Dasar (SD) untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan pemahaman konsep. Salah satu metode yang dapat meningkatkan motivasi belajar siswa adalah dengan menggunakan model pembelajaran role playing. Penerapan metode role playing terbukti efektif dalam meningkatkan motivasi, partisipasi aktif, dan pemahaman siswa terhadap materi matematika. Dengan metode ini, siswa dapat berperan aktif dalam skenario pembelajaran yang relevan dengan kehidupan sehari-hari mereka, sehingga memudahkan mereka dalam memahami konsep-konsep matematika yang abstrak.

Pembelajaran dengan model role playing dapat menciptakan suasana yang menyenangkan dan mengurangi kebosanan, serta

melibatkan siswa dalam memecahkan masalah dengan cara yang kreatif dan realistis. Hasil penelitian menunjukkan bahwa metode ini dapat meningkatkan partisipasi siswa dalam pembelajaran matematika dan memberikan dampak positif terhadap capaian belajar mereka, terutama dalam memahami soal cerita dan statistik sederhana.

Namun, metode role playing juga memiliki beberapa kekurangan, seperti waktu yang lebih lama untuk pelaksanaannya dan rasa malu yang dialami sebagian siswa saat berperan dalam adegan tertentu. Secara keseluruhan, penerapan metode ini menunjukkan hasil yang positif dalam mengembangkan motivasi dan pemahaman matematika siswa di SD, namun perlu diperhatikan pengelolaan waktu dan pengaturan kelas yang kondusif.

#### **DAFTAR PUSTAKA**

- Anatasya, E., & Dewi, D. A. 2021. "Mata Pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan Sebagai Pendidikan Karakter Peserta Didik Sekolah Dasar." *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan Undiksha* 9 (2): 291–304.
- Gemnafle, M., & Batlolona, J. R. 2021. "Manajemen Pembelajaran." *Jurnal Pendidikan Profesi Guru Indonesia (JPPGI)* 1 (1): 28–42.
- Hasanah, N., Darwisa, D., & Zuhriyah, I. A. 2023. "Analisis Strategi Guru Dalam Mengembangkan Ranah Afektif Peserta Didik Di Sekolah Dasar." *Academy of Education Journal* 14 (2): 635–48.
- Indonesia, P. R. 2006. "Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional.
- Moleong, L. J. 2013. *Metode Penelitian Kualitatif*. Revisi. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Masengi, E. E., Lumingkewas, E. M. C., & Supit, B. F. 2023. "Implementation of Government Regulation No. 53 of 2010 Concerning Civil Servant Discipline in the Finance, Asset, and Revenue Management Office of Minahasa Regency." *Technium Social Sciences Journal* 40: 11–22. doi:<https://doi.org/10.47577/tssj.v40i1.8404>
- Samsuri, W., Sumarta, S., & Bahrum, A. 2023. "Exploring Teachers' practical Decision Making In Terms Of Teaching Procedures." *Academy of Education Journal* 14 (1): 40–48.
- Sari, W. N., Murtono, M., & Ismaya, E. A. 2021. "Peran Guru Dalam Meningkatkan Motivasi Dan Minat Belajar Siswa Kelas V SDN Tambahmulyo 1." *Jurnal Inovasi Penelitian* 1 (11): 2255–62.

Sarimaya, F. 2008. Sertifikasi Guru, Apa, Mengapa Dan Bagaimana. Bandung: Yrama Widya. Bandung: Yrama Widya.

Sugiyono, P. D. 2016. Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D. Bandung: Penerbit Alfabeta. Bandung: Alfabeta.

Yamin, M. 2006. Sertifikasi Profesi Keguruan Di Indonesia. Jakarta: Gaung Persada Press