

PENINGKATAN KEMAMPUAN PEMECAHAN MASALAH DENGAN MENGUNAKAN MODEL *ROLE PLAYING* DI SEKOLAH DASAR

^{1*}Marshella Septi Zulefni, ²Fadhilaturrahmi, ³Mufarizuddin, ⁴Sumianto, ⁵Yenni Fitra
Surya

^{1,2,3,4,5} Universitas Pahlawan Tuanku Tambusai

[^{1*}marshellazulefni@gmail.com](mailto:marshellazulefni@gmail.com), [²fadhilaturrahmi@universitaspahlawan.ac.id](mailto:fadhilaturrahmi@universitaspahlawan.ac.id),
[³zuddin.unimed@gmail.com](mailto:zuddin.unimed@gmail.com), [⁴sumianto@universitaspahlawan.ac.id](mailto:sumianto@universitaspahlawan.ac.id),
[⁵yenni.fitra13@gmail.com](mailto:yenni.fitra13@gmail.com)

ABSTRACT

This research is motivated by the low problem-solving ability of fifth-grade students at UPT SDN 016 Bukit Ranah. This study aims to improve students' problem-solving abilities by using the Role playing model. This study uses the Classroom Action Research (CAR) method which consists of two cycles. Each cycle consists of two meetings and four stages, namely planning, implementation, observation, and reflection. The research time was carried out in July 2025. The subjects of this study were 16 fifth-grade students of UPT SDN 016 Bukit Ranah consisting of 3 boys and 6 girls. Data collection techniques were in the form of observation and documentation. The results of the study indicate that using the Role playing model can improve students' problem-solving abilities. This is shown before the study, students' problem-solving abilities were 25%, then in cycle I meeting I increased to 43.75%, cycle 1 meeting II increased to 56.25%. Furthermore, in cycle II meeting I increased to 68.75%, and cycle II meeting II increased to 87.5%. Thus, it can be concluded that using the role-playing model can improve students' problem-solving skills at the UPT SD Negeri 016 Bukit Ranah.

Keywords: *Problem-Solving Skills, Role-Playing, Elementary School Students*

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya kemampuan pemecahan masalah siswa kelas V di UPT SDN 016 Bukit Ranah. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah siswa dengan menggunakan model *Role playing*. Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang terdiri dari dua siklus. Setiap siklus terdiri dua pertemuan dan empat tahapan, yaitu perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Waktu penelitian dilaksanakan pada bulan Juli 2025. Subjek penelitian ini adalah 16 orang siswa kelas V UPT SDN 016 Bukit Ranah yang terdiri dari 3 laki-laki dan 6 perempuan. Teknik pengumpulan data berupa observasi dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa menggunakan model *Role playing* dapat meningkatkan kemampuan pemecahan masalah siswa. Hal ini ditunjukkan sebelum dilakukan penelitian kemampuan pemecahan masalah siswa adalah 25%, lalu pada siklus I pertemuan I meningkat menjadi 43,75%, siklus 1 pertemuan II meningkat menjadi 56,25% Selanjutnya pada siklus II pertemuan I meningkat menjadi 68,75%, dan siklus II pertemuan II meningkat menjadi 87,5%. Dengan demikian dapat disimpulkan dengan

menggunakan model *Role playing* dapat meningkatkan kemampuan pemecahan masalah siswa di UPT SD Negeri 016 Bukit Ranah.

Kata kunci: Kemampuan Pemecahan Masalah, *Role playing*, Siswa Sekolah Dasar

A. Pendahuluan

Pendidikan sangat penting untuk kemajuan dan perkembangan suatu negara, termasuk untuk mencerdaskan kehidupan rakyatnya. Pendidikan dapat mengajarkan banyak hal, terutama matematika. Matematika adalah bidang yang luas dan dapat membantu siswa dalam pemecahan masalah, berpikir kritis, komunikasi, dan penalaran (Hasanah et al., 2025). Menurut (Leby et al., 2023) matematika merupakan salah satu komponen penting dalam bidang ilmu pengetahuan. Matematika termasuk dalam kelompok ilmu eksakta, yang berfokus pada pemahaman daripada hafalan, menurut klasifikasi cabang ilmu (Wiliawanto et al., 2021). Siswa harus memahami materi secara mendalam sebelum dapat menguasai suatu ide matematika. Siswa diajarkan mata pelajaran ini sejak sekolah dasar dengan tujuan membangun kemampuan berpikir logis, analitis, sistematis, kritis, kreatif, dan keterampilan kerja sama.

Kemampuan pemecahan masalah adalah salah satu keterampilan matematis penting yang harus diajarkan pada siswa di sekolah dasar. Kemampuan ini penting dalam hal akademik dan kehidupan sehari-hari. Dengan perkembangan pendidikan abad ke-21, kemampuan untuk memecahkan masalah dan berpikir kritis menjadi komponen yang sangat penting dalam kurikulum. Oleh karena itu, penting bagi pendidik untuk membuat pendekatan pembelajaran yang meningkatkan kemampuan siswa tersebut (Witono & Hadi, 2025).

Pemecahan masalah adalah proses kognitif yang kompleks yang mencakup berbagai langkah, mulai dari menemukan masalah, mencari solusi, dan menilai hasilnya (Fadhilaturrahmi et al., 2023). Pemecahan masalah adalah keterampilan yang sangat penting untuk membantu siswa belajar, terutama dalam mata pelajaran yang membutuhkan aplikasi dan analisis konsep (Qudwatullathifah et al.,

2023). Dalam hal ini, siswa harus memiliki kemampuan untuk berpikir kritis, kreatif, dan logis untuk menyelesaikan berbagai masalah. Keterampilan ini akan membantu Anda dalam kehidupan sehari-hari dan di kelas.

Kemampuan pemecahan masalah matematis merupakan salah satu keterampilan penting yang harus dikuasai oleh siswa. Kemampuan ini berkaitan erat dengan kemampuan siswa dalam membaca dan memahami bahasa pada soal cerita, mengonversinya menjadi model matematika, merencanakan solusi, serta menyelesaikan perhitungan untuk soal-soal nonrutin (Timutius et al., 2021). Proses ini melibatkan penerimaan masalah sebagai tantangan (Maharani & Bernard, 2021) yang dapat dihubungkan dengan situasi sehari-hari (Nurhayati & Bernard, 2021) dan diimplementasikan dalam kehidupan nyata. Pengembangan kemampuan pemecahan masalah matematika membutuhkan komunikasi matematika yang efektif, yang ditandai oleh interaksi harmonis antara siswa dengan sesama siswa atau antara siswa dengan guru.

Hasil observasi dan wawancara yang dilakukan pada hari Kamis, 17 Juli 2025, di UPT SDN 016 Bukit Ranah Kecamatan Kampar dengan Yusdarlis S.Pd. menunjukkan bahwa siswa masih kurang dalam memecahkan masalah matematika. Saat saya melihat guru menggunakan model konvensional dalam proses pembelajaran, siswa yang memiliki kemampuan yang lebih rendah merasa terkucilkan dan tidak percaya diri untuk mengemukakan pendapatnya. Siswa yang memiliki kemampuan yang lebih rendah juga gagal menyelesaikan soal-soal cerita dan mengalami kesulitan untuk membedakan antara apa yang mereka ketahui dan apa yang ditanyakan saat menjawab soal. Ini membuat mereka kesulitan menyelesaikan tugas (Surya, 2018).

Data awal sebelum tindakan yang telah diberikan wali kelas kepada peneliti menunjukkan bahwa nilai mata pelajaran matematika masih jauh dari harapan. Sebagian besar nilai siswa masih di bawah KKM (Kriteria Ketuntasan Minimum) sekolah yaitu 70. Dari 16 siswa, hanya 4 (25%) yang tuntas. Pada saat guru memberikan soal latihan kepada peserta didik sebelum

tindakan menunjukkan bahwa nilai kemampuan pemecahan masalah operasi hitung bilangan cacah sampai 1.000.000 masih jauh dari harapan.

Berdasarkan pengamatan yang telah terjadi di UPT SDN 016 Bukit Ranah menunjukkan bahwa kemampuan pemecahan masalah siswa kelas V UPT SDN 016 Bukit Ranah masih sangat kurang. Dari tabel rekapitulasi kemampuan pemecahan masalah siswa diatas, dapat dilihat bahwa siswa belum mampu mencapai indikator dari pemecahan masalah dan masih banyak siswa yang termasuk kategori sangat kurang. Berdasarkan permasalahan tersebut, perlu adanya inovasi dari guru dalam menerapkan model pembelajaran. Model pembelajaran yang diterapkan dalam proses pembelajaran adalah model pembelajaran yang dapat mengaktifkan siswa.

Untuk mencapai tujuan, masalah-masalah ini harus diselesaikan. Oleh karena itu, untuk memastikan bahwa pembelajaran berjalan dengan baik, perlu dilakukan perubahan pada kemampuan pemecahan masalah matematika siswa. Jika pembelajaran tidak berjalan dengan baik, apa yang akan

terjadi pada siswa apabila mereka tidak dapat memecahkan masalah yang dihadapinya? Untuk menyelesaikan masalah ini, perlu diterapkan model pembelajaran yang meningkatkan kemampuan pemecahan masalah siswa.

Model pembelajaran yang inovatif diperlukan untuk meningkatkan kemampuan siswa untuk memecahkan masalah. Bermain peran, juga dikenal sebagai *role playing*, adalah salah satu pendekatan yang dapat digunakan untuk mencapai tujuan tersebut (Naldi et al., 2024). Model pembelajaran ini memungkinkan siswa berperan dalam situasi tertentu yang menunjukkan masalah yang harus diselesaikan. Dengan bermain peran, siswa tidak hanya berkonsentrasi pada materi yang diajarkan, tetapi juga dilibatkan dalam situasi yang menuntut mereka untuk berpikir kritis dan menemukan solusi yang tepat. Dengan demikian, diharapkan bahwa siswa dapat mengembarinya

Model pembelajaran dengan metode bermain peran adalah salah satu pilihan yang dapat diterapkan. Gunakan kelompok untuk mengajari siswa cara mengatasi tantangan

tertentu melalui peran yang dimainkan. Dalam proses ini, siswa berusaha untuk merasakan emosi, pendapat, dan pikiran orang lain. Hasilnya akan didiskusikan di kelas. Siswa akan merasa lebih mudah mengerti pokok bahasan berkat simulasi ini (Sopandi et al., 2024).

Bermain peran memungkinkan pelajar untuk berlatih dan mengaplikasikan ilmu yang sudah mereka pelajari dalam konteks kehidupan nyata, membuat lebih tertarik dalam belajar matematika, mengurangi rasa bosan, dan menghilangkan prasangka mereka terhadap pembelajaran matematika. Pada akhirnya, hal ini membantu siswa memecahkan masalah berdasarkan indikator pemecahan masalah (Imanizar et al., 2021).

Permainan peran melibatkan siswa untuk menyelesaikan masalah. Model ini dapat meningkatkan kreativitas siswa, meningkatkan partisipasi mereka dalam pembelajaran, dan mendorong pemikiran kritis mereka, menurut (Ananta et al., 2023) Siswa diberi kesempatan untuk berpartisipasi dalam situasi atau masalah yang diberikan oleh guru ketika diterapkan. Setelah itu, siswa harus berbicara

dengan teman sekelasnya untuk mencari solusi terbaik. Model *Role playing* bermanfaat untuk pembelajaran, terutama dalam meningkatkan keterampilan sosial siswa, seperti komunikasi, kerja sama, dan negosiasi.

Dengan menggunakan model *role playing*, siswa tidak hanya menjadi pendengar pasif, tetapi juga aktif terlibat dalam proses pembelajaran. Mereka dapat belajar bagaimana berkomunikasi, bekerja sama, dan bernegosiasi, yang sangat penting untuk pemecahan masalah. Selain itu, *role playing* juga membantu siswa mengembangkan empati dengan memahami sudut pandang orang lain. Metode ini mendorong siswa untuk berpikir kreatif dan fleksibel dalam menghadapi berbagai situasi yang kompleks.

Model pembelajaran *role playing* memiliki hubungan erat dengan peningkatan kemampuan pemecahan masalah matematika pada siswa sekolah dasar. Melalui metode ini, siswa diajak untuk berperan aktif dalam situasi nyata atau simulasi, sehingga mereka dapat mengembangkan pemahaman konseptual secara lebih mendalam

(Azizah et al., 2025). Dalam konteks matematika, siswa bisa diminta memerankan tokoh yang menghadapi permasalahan sehari-hari yang memerlukan perhitungan atau logika matematika untuk menyelesaikannya. Kegiatan ini merangsang cara berpikir analitis dan logis, yang merupakan dasar dalam pemecahan masalah matematis. Selain itu, keterlibatan emosional dan sosial selama bermain peran dapat meningkatkan motivasi belajar siswa.

Melalui *role playing*, siswa tidak hanya menghafal rumus atau prosedur, tetapi juga belajar menerapkan konsep matematika dalam konteks yang bermakna. Mereka diajak berdiskusi, membuat keputusan, dan mengevaluasi solusi yang diusulkan bersama teman sekelompoknya. Proses ini memperkuat kemampuan komunikasi matematis dan kerja sama, yang penting dalam menyelesaikan soal-soal terbuka atau berbasis masalah. Selain itu, siswa dilatih untuk berpikir kreatif dan fleksibel dalam menghadapi tantangan, yang sangat dibutuhkan dalam pemecahan masalah yang kompleks. Dengan demikian, penerapan *role playing* secara tepat dapat menjadi strategi

efektif untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematika siswa SD (Permana, 2021).

Diharapkan bahwa siswa yang memiliki kemampuan pemecahan masalah yang lebih baik akan lebih siap menghadapi tantangan di masa depan. Mereka akan memiliki kemampuan berpikir kritis dan membuat keputusan yang bijaksana. Diharapkan penelitian ini akan menciptakan lingkungan belajar yang lebih hidup dan menyenangkan. Siswa tidak hanya memperoleh pengetahuan, tetapi mereka juga memperoleh pemahaman dan kemampuan untuk menerapkan pengetahuan tersebut dalam kehidupan sehari-hari. Secara keseluruhan, tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana model *role playing* dapat membantu siswa di sekolah dasar menangani masalah dengan lebih baik. Ini dapat memberikan manfaat jangka panjang bagi kemajuan pendidikan di Indonesia. Keterampilan pemecahan masalah adalah salah satu kemampuan yang sangat dibutuhkan dalam dunia kerja saat ini. Oleh karena itu, pendidikan siswa di

tingkat dasar harus benar-benar dipersiapkan.

Selain itu, diharapkan bahwa penelitian ini akan memberikan bukti empiris tentang seberapa efektif model *role playing*. Data yang diperoleh dapat digunakan untuk membuat saran untuk kurikulum sekolah dasar. Penelitian ini juga dapat membantu membangun karakter siswa dengan fokus pada peningkatan kemampuan pemecahan masalah. Karakter yang baik akan membantu siswa menghadapi kesulitan di masa depan. Selain itu, penelitian ini akan mempertimbangkan perbedaan gaya belajar siswa karena setiap siswa memiliki gaya belajar yang unik. Selain itu, model *role playing* dapat disesuaikan untuk memenuhi kebutuhan setiap siswa.

Penelitian ini juga diharapkan dapat membangun kolaborasi antara sekolah, orang tua, dan masyarakat dalam mendukung pengembangan keterampilan siswa. Kolaborasi ini sangat penting untuk menciptakan ekosistem pendidikan yang baik. Dengan demikian, penelitian ini tidak hanya berfokus pada peningkatan kemampuan pemecahan masalah, tetapi juga pada pengembangan

karakter, kolaborasi, dan keterlibatan masyarakat dalam pendidikan dasar.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan di kelas V UPT SDN 016 Bukit Ranah, Kecamatan Kampar, Kabupaten Kampar pada semester genap tahun ajaran 2025/2026, yaitu dari Februari hingga Agustus 2025. Subjek penelitian berjumlah 16 siswa yang terdiri dari 6 siswa laki-laki dan 10 siswa perempuan, dengan fokus pada peningkatan kemampuan pemecahan masalah yang masih tergolong rendah. Peneliti berperan sebagai guru praktikan, dibantu oleh guru wali kelas dan teman sejawat sebagai observer. Penelitian dilaksanakan dalam dua siklus, masing-masing terdiri atas tahap perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi, dengan menerapkan model pembelajaran *role playing*.

Teknik pengumpulan data meliputi observasi, wawancara, tes, dan dokumentasi, sedangkan instrumen penelitian berupa lembar observasi aktivitas guru dan siswa, tes kemampuan pemecahan masalah, wawancara, serta

perangkat pembelajaran seperti Alur Tujuan Pembelajaran (ATP), modul ajar, dan media pembelajaran. Data yang diperoleh dianalisis secara reflektif pada setiap siklus untuk mengetahui peningkatan kemampuan pemecahan masalah siswa dan menentukan keberlanjutan tindakan pada siklus berikutnya.

Teknik analisis data menggunakan analisis kualitatif dan kuantitatif. Analisis kualitatif dilakukan secara deskriptif berdasarkan hasil observasi dan catatan lapangan yang menggambarkan aktivitas guru dan siswa selama pembelajaran. Sedangkan analisis kuantitatif menggunakan teknik persentase untuk mengetahui tingkat ketuntasan individu dan klasikal dengan rumus

$$KI = \frac{\text{Skor yang diperoleh}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100\%$$

Sedangkan ketuntasan klasikal dihitung dengan rumus:

$$KK = \frac{\text{Jumlah Siswa Tuntas}}{\text{Jumlah Seluruh Siswa}} \times 100$$

Ketuntasan belajar ditetapkan berdasarkan KKTP sebesar 70, dengan indikator keberhasilan penelitian apabila $\geq 80\%$ siswa mencapai ketuntasan belajar.

C.Hasil Penelitian dan Pembahasan

Kemampuan pemecahan masalah merupakan salah satu kompetensi penting yang harus dimiliki siswa sekolah dasar, khususnya dalam pembelajaran matematika, karena berkaitan dengan kemampuan berpikir logis, kritis, dan sistematis. Namun, pada kenyataannya kemampuan pemecahan masalah siswa masih tergolong rendah akibat pembelajaran yang cenderung berpusat pada guru dan kurang melibatkan siswa secara aktif. Oleh karena itu, diperlukan model pembelajaran yang mampu menghadirkan pengalaman belajar yang bermakna dan kontekstual. Salah satu model yang dapat diterapkan adalah model *role playing*, karena memungkinkan siswa terlibat langsung dalam situasi nyata melalui permainan peran sehingga mendorong siswa untuk memahami masalah, merumuskan solusi, dan mengambil keputusan secara aktif.

Pada siklus I, penerapan model pembelajaran *role playing* mulai dilaksanakan sesuai dengan perencanaan yang telah disusun. Guru memberikan skenario permainan peran yang berkaitan dengan materi pemecahan masalah,

kemudian siswa dibagi ke dalam beberapa kelompok untuk memerankan situasi yang telah ditentukan. Hasil pengamatan menunjukkan bahwa sebagian siswa mulai menunjukkan ketertarikan dan keterlibatan dalam pembelajaran, namun masih terdapat beberapa kendala, seperti siswa yang belum berani berperan aktif, kurang memahami langkah-langkah pemecahan masalah, serta masih membutuhkan bimbingan intensif dari guru. Hasil tes pada akhir siklus I menunjukkan adanya peningkatan kemampuan pemecahan masalah dibandingkan kondisi awal, meskipun belum mencapai indikator keberhasilan yang ditetapkan. Oleh karena itu, diperlukan perbaikan dan penyempurnaan pada siklus berikutnya.

Pelaksanaan siklus II dilakukan dengan memperbaiki kelemahan yang ditemukan pada siklus I, seperti memperjelas instruksi, memberikan

contoh yang lebih konkret, serta meningkatkan bimbingan dan motivasi kepada siswa agar lebih aktif berpartisipasi. Pada siklus II, siswa terlihat lebih percaya diri dalam menjalankan peran, mampu bekerja sama dalam kelompok, serta lebih terampil dalam memahami dan menyelesaikan masalah yang diberikan. Aktivitas pembelajaran berlangsung lebih kondusif dan interaktif. Hasil evaluasi menunjukkan peningkatan yang signifikan pada kemampuan pemecahan masalah siswa, baik secara individu maupun klasikal, sehingga indikator keberhasilan penelitian dapat tercapai. Dengan demikian, penerapan model pembelajaran *role playing* terbukti efektif dalam meningkatkan kemampuan pemecahan masalah siswa sekolah dasar.

Adapun hasil penelitian siklus I dan II dapat dilihat pada tabel 1 berikut ini.

Tabel 1. Hasil Kemampuan Pemecahan Masalah Siklus I dan II

Skor	Siklus I				Siklus II			
	PI		PII		PI		PII	
	T	TT	T	TT	T	TT	T	TT
Jumlah Siswa	4 siswa	14 siswa	7 siswa	9 siswa	9 siswa	7 siswa	11 siswa	5 siswa
Persentase	25	75	43,75	56,25	56,25	43,75	68,75	31,25

Sumber: Hasil Olah Data Penelitian 205

Berdasarkan tabel 1 di atas, terdapatnya peningkatan pada

kemampuan pemecahan masalah dengan menggunakan model

pembelajaran *Role playing* kelas V UPT SDN 016 Bukit Ranah. Diketahui bahwa persentase hasil belajar siswa pada siklus 1 pertemuan I sebesar 43,75% dengan kategori kurang (41-55%) dan meningkat pada pertemuan II sebesar 56,25% dengan kategori cukup (56-70%), kemudian pada II pertemuan 1 mengalami

peningkatan 68,75% masih dengan kategori cukup (56-70%), dan meningkat pada pertemuan II yaitu 87,5% dengan kategori juga sangat baik (86-100%).

Adapun untuk mengetahui hasil kemampuan pemecahan masalah berdasarkan rata-rata dan ketuntasan klasikal adalah sebagai berikut:

Tabel 2. Perbandingan Kemampuan Pemecahan Masalah Siswa Siklus I dan Siklus II

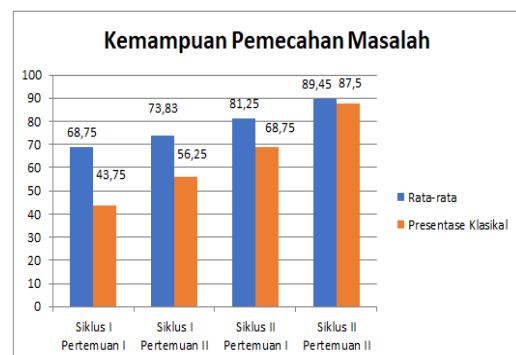
No.	Keterangan	Siklus I		Siklus II	
		Pertemuan 1	Pertemuan 2	Pertemuan 1	Pertemuan 2
1.	Nilai rata-rata	68,75	73,83	81,25	89,45
2.	Persentase klasikal	43,75%	56,25%	68, 75%	87,5%
	Kategori	Kurang	Cukup	Cukup	Sangat Baik

Sumber: Hasil Olah Data 2025

Berdasarkan tabel 2 di atas, menunjukkan bahwa nilai rata-rata kelas pada siklus 1 pertemuan 1 sebesar 43,75 dengan kategori kurang. Meningkat pada pertemuan II sebesar 56,25 dengan kategori cukup sedangkan pada siklus II pertemuan I meningkat sebesar 81,25 masih dengan kategori cukup dan meningkat pada pertemuan II sebesar 89,45 dengan kategori sangat baik. Untuk persentase ketuntasan klasikal pada kemampuan pemecahan masalah matematika pada siklus 1 pertemuan I yaitu sebesar 43, 75% dengan kategori kurang, pertemuan II sebesar 56,25% dengan kategori Cukup. Kemudian pada siklus II pertemuan I sudah ada

peningkatan sebesar 68,75% dengan kategori cukup lalu meningkat lagi pada pertemuan II sebesar 87,5% dengan kategori sangat baik.

Berdasarkan hasil data kemampuan pemecahan masalah matematika pada siklus 1 dan II, adapun untuk mengetahui lebih jelas peningkatan pada siklus dapat dilihat pada grafik berikut.



Gambar 1. Perbandingan Hasil Kemampuan Pemecahan Masalah Antar Siklus

Berdasarkan hasil rekapitulasi dan grafik kemampuan pemecahan masalah yang telah disajikan dapat diketahui bahwa adanya peningkatan kemampuan pemecahan masalah siswa dari siklus I dan siklus II. Dapat diketahui bahwa kemampuan pemecahan masalah pada siklus 2 87,5% telah mencapai atau melebihi indikator ketuntasan yang ditetapkan yaitu 80% atau berada pada kriteria sangat baik, akan tetapi penelitian ini tidak dapat mencapai ketuntasan klasikal sebanyak 100% dikarenakan terdapat 2 dari 16 siswa yang tidak dapat beradaptasi dengan pembelajaran yang menggunakan model *role playing* yang mana pada saat peneliti melakukan penelitian

dan saat wawancara dengan wali kelas diketahui bahwa kedua siswa ini memiliki kelemahan pada saat membaca, lamban dalam menyerap informasi, dan sulit untuk diatur pada saat proses belajar mengajar untuk itu peneliti tidak perlu melakukan siklus berikutnya, karena sudah jelas hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika terutama pada materi operasi hitung bilangan cacah sampai 1.000.000 dikelas V UPT SDN 016 Bukit Ranah.

Hasil pelaksanaan tindakan pada siklus I dan siklus II memperoleh peningkatan pada tiap indikatornya. Adapun hasil tersebut dapat diuraikan sebagai berikut.

Tabel 3. Perbandingan Indikator Kemampuan Pemecahan Masalah Pada Siklus I dan Siklus II

No.	Indikator Aktivitas Siswa yang Diamati	Siklus I		Siklus II	
		PI (%)	PII (%)	PI (%)	PII (%)
1	Memahami masalah	62,5	68,75	82,81	87,5
2	Menyusun rencana pemecahan masalah	75	81,25	89,06	95,31
3	Melaksanakan rencana pemecahan masalah	60,93	62,5	68,75	79,68
4	Memeriksa kembali hasil	76,55	81,25	87,5	95,31
	Rata-rata	68,75	73,44	82,03	89,45
	Kategori	Cukup	Baik	Baik	Sangat Baik

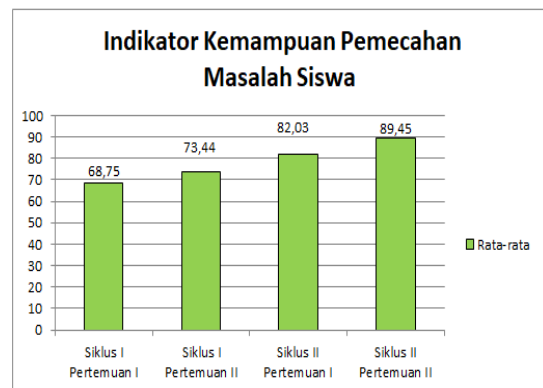
Sumber: Hasil Olah Data Hasil Penelitian 2025

Berdasarkan tabel tersebut, dapat diketahui bahwa rata-rata ketercapaian indikator kemampuan pemecahan masalah mengalami peningkatan pada setiap tahap pembelajaran. Pada tahap awal

diperoleh rata-rata sebesar 68,75 dengan kategori cukup. Selanjutnya terjadi peningkatan pada tahap berikutnya dengan rata-rata 73,44 dan berada pada kategori baik. Pada tahap selanjutnya, rata-rata

ketercapaian indikator kembali meningkat menjadi 82,03 dengan kategori baik, dan pada tahap terakhir mencapai 89,45 dengan kategori sangat baik. Peningkatan ini menunjukkan bahwa penerapan model *Role Playing* mampu meningkatkan kemampuan pemecahan masalah peserta didik secara bertahap dan berkelanjutan.

Perkembangan kemampuan pemecahan masalah peserta didik berdasarkan setiap indikator dapat dilihat pada grafik yang disajikan. Grafik tersebut menunjukkan adanya peningkatan pada seluruh indikator kemampuan pemecahan masalah, meliputi memahami masalah, menyusun rencana pemecahan masalah, melaksanakan rencana pemecahan masalah, serta memeriksa kembali hasil. Peningkatan ini terjadi secara bertahap dari Siklus I hingga Siklus II, sehingga menegaskan bahwa penerapan model pembelajaran *Role Playing* efektif dalam meningkatkan kemampuan pemecahan masalah peserta didik secara menyeluruh dan berkelanjutan.



Gambar 2. Ketercapaian Indikator Kemampuan Pemecahan Masalah Siswa

Secara keseluruhan, peningkatan kemampuan pemecahan masalah peserta didik melalui penerapan model pembelajaran *Role Playing* telah mencapai tujuan yang diharapkan, yaitu rata-rata nilai ketercapaian indikator berada pada kategori baik hingga sangat baik dengan peningkatan yang signifikan dari Siklus I ke Siklus II. Berdasarkan hasil tersebut, peneliti dan guru sepakat untuk mengakhiri tindakan pembelajaran pada Siklus II karena indikator keberhasilan telah tercapai. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penerapan model *Role Playing* efektif dalam meningkatkan kemampuan pemecahan masalah peserta didik di sekolah dasar.

Secara teoretis, (Kania & Ratnawulan, 2022) menyatakan bahwa keberhasilan pemecahan masalah sangat ditentukan oleh

kemampuan siswa dalam melaksanakan rencana penyelesaian secara runtut dan tepat, bukan hanya pada tahap memahami masalah dan merencanakan solusi. Selain itu, (Yuwono et al., 2020) menjelaskan bahwa kegagalan dalam pemecahan masalah sering terjadi karena siswa belum mampu menerapkan strategi yang telah dipilih atau kurang memahami hubungan antar langkah penyelesaian.

Secara keseluruhan, peningkatan ketercapaian indikator pada setiap tahap menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran *Role Playing* efektif dalam meningkatkan kemampuan pemecahan masalah peserta didik. Pembelajaran yang melibatkan siswa secara langsung melalui bermain peran mampu membantu siswa memahami permasalahan secara konkret dan kontekstual. Selain itu, siswa menjadi lebih terlatih dalam merencanakan, melaksanakan, dan mengevaluasi pemecahan masalah. Keberhasilan ini juga dipengaruhi oleh perbaikan pelaksanaan pembelajaran pada setiap siklus. Oleh karena itu, model *Role Playing* layak digunakan sebagai alternatif pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan

pemecahan masalah siswa sekolah dasar.

Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh (Naldi et al., 2024) yang menyimpulkan bahwa penerapan model *Role Playing* dapat meningkatkan kemampuan pemecahan masalah siswa sekolah dasar karena siswa terlibat langsung dalam memahami dan menyelesaikan permasalahan melalui peran yang dimainkan. Penelitian lain oleh (Sabrani & Akrom, 2025) juga menunjukkan bahwa *Role Playing* mampu meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan pemecahan masalah siswa karena pembelajaran bersifat kontekstual dan menuntut kerja sama antarsiswa. Selain itu, penelitian yang dilakukan oleh (Azizah et al., 2025) menemukan bahwa model *Role Playing* efektif meningkatkan kemampuan siswa dalam memahami masalah dan mengevaluasi hasil penyelesaian karena siswa dilatih untuk merefleksikan proses pembelajaran melalui diskusi dan bermain peran.

D. Kesimpulan

Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan kemampuan

pemecahan masalah siswa dari siklus I ke siklus II. Pada siklus I, pertemuan pertama, 7 siswa (43,75%) mencapai kriteria tuntas, sedangkan 9 siswa (56,25%) belum tuntas. Pada pertemuan kedua terjadi peningkatan menjadi 9 siswa (56,25%) tuntas dan 7 siswa (43,75%) belum tuntas. Selanjutnya, pada siklus II, pertemuan pertama 11 siswa (68,75%) tuntas, dan pertemuan kedua meningkat menjadi 14 siswa (87,5%) tuntas. Hal ini menunjukkan bahwa penerapan model *Role Playing* efektif dalam meningkatkan kemampuan pemecahan masalah siswa kelas V SDN 016 Bukit Ranah.

Daftar Pustaka

- Ananta, A. S., Azis, Z., & Amri, Z. (2023). Pengaruh Free Discovery Learning Dan Collaborative Inquiry Pada Berpikir Kritis Dan Kolaborasi Siswa. *Gammath: Jurnal Ilmiah Program Studi Pendidikan Matematika*, 8(1), 64–73.
- Azizah, R. I., El Walida, S., & Hasana, S. N. (2025). Penerapan Model Pembelajaran Role Playing Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Peserta Didik Pada Materi Lingkaran Kelas VIII. *Jurnal Penelitian, Pendidikan, Dan Pembelajaran*, 20(2), 153–166.
- Fadhilaturrahmi, F., Pebriana, P. H., Kusuma, Y. Y., & Mufarizuddin, M. (2023). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Integrated Reading And Composition (CIRC) Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Pemahaman Di Sekolah Dasar. *JPDI (Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia)*, 8(1), 1–6.
- Hasanah, N., Khalidah, N., Pradja, B. P., & Raharjo, S. (2025). Penerapan Model Pembelajaran Role Playing Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika. *Jurnal Jendela Matematika*, 3(01), 17–26.
- Imanizar, L., Manalu, S., & Napitupulu, N. L. (2021). Penerapan Role Playing Pada Pembelajaran Matematika Sekolah Dasar. *Himpunan: Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Matematika*, 1(1), 41–46.
- Kania, N., & Ratnawulan, N. (2022). Kompetensi Matematika: Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa Menurut Polya. *Journal Of Research In Science And Mathematics Education*, 1(1), 17–26.
- Leby, L. N. B., Irianto, D. M., & Yuniarti, Y. (2023). Analisis Kesulitan Belajar Operasi Hitung Pembagian Matematika Pada Siswa Kelas 3. *Jurnal Review Pendidikan Dasar: Jurnal Kajian Pendidikan Dan Hasil Penelitian*, 9(1), 37–42.
- Maharani, S., & Bernard, M. (2021). Analisis Hubungan Resiliensi

- Matematik Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Siswa Pada Materi Lingkaran. *JPMI (Jurnal Pembelajaran Matematika Inovatif)*, 1(5), 819–826.
- Naldi, A., Oktaviandry, R., & Gusmaneli, G. (2024). Model Pembelajaran Role Playing Dalam Meningkatkan Fokus Peserta Didik. *Jurnal Bintang Pendidikan Indonesia*, 2(2), 133–140.
- Nurhayati, N., & Bernard, M. (2021). Analisis Kesulitan Siswa Dalam Pemecahan Masalah Matematik Siswa Kelas X Smk Bina Insan Bangsa Pada Materi Persamaan Dan Pertidaksamaan. *Journal On Education*, 1(2), 497–502.
- Permana, G. P. (2021). Peningkatan Keaktifan Dan Hasil Belajar Matematika Materi Uang Kertas Menggunakan Model Role Playing Siswa Kelas II SD Negeri 3 Dermaji Tahun Pelajaran 2020/2021. *Educatif Journal Of Education Research*, 3(2), 53–67.
- Qudwatullathifah, R. N., Ismuwardani, Z., Guntur, M., Musyarrofah, S., & Ningsih, N. I. S. (2023). Efektivitas Platform Pembelajaran Matematika Berbasis Digital Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Siswa Sekolah Dasar. *Prima Magistra: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 4(4), 590–599.
- Sabrani, A. D., & Akrom, M. (2025). Peningkatan Hasil Belajar Matematika Materi Berat Benda Melalui Metode Role Playing Pada Peserta Didik Kelas IV SDN 1 Sukorejo. *Jurnal Inovasi Pendidikan Dan Pembelajaran*, 1(1), 13–17.
- Sopandi, M. N., Arga, H. S. P., & Nurfurqon, F. F. (2024). Penerapan Model Pembelajaran Role Playing Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemahaman Konsep Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *COLLASE (Creative Of Learning Students Elementary Education)*, 7(4), 749–758.
- Surya, Y. F. (2018). Penerapan Model Numbered Head Together Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Kelas IV SD. *Jurnal Basicedu*, 2(1), 135–139.
- Timutius, F., Apriliani, N. R., & Bernard, M. (2021). Analisis Kesalahan Siswa Kelas Ix-G Di Smp Negeri 3 Cimahi Dalam Menyelesaikan Soal Pemecahan Masalah Matematik Pada Materi Lingkaran. *JPMI (Jurnal Pembelajaran Matematika Inovatif)*, 1(3), 305–312.
- Wiliawanto, W., Bernard, M., Akbar, P., & Sugandi, A. I. (2021). Penerapan Strategi Pembelajaran Aktif Question Student Have Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Matematik Siswa SMK. *Jurnal Cendekia*, 3(1), 139–148.
- Witono, S., & Hadi, M. S. (2025). Numerasi Dan Kemampuan Berpikir Kreatif Pada Pembelajaran Matematika Di Sekolah Dasar. *JlIP-Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 8(3), 2489–2496.
- Yuwono, T., Supanggih, M., & Ferdiani, R. D. (2020). Analisis

Kemampuan Pemecahan
Masalah Matematika Dalam
Menyelesaikan Soal Cerita

Berdasarkan Prosedur Polya.
Jurnal Tadris Matematika, 1(2),
137–144.