

**PENERAPAN MODEL *ROLE PLAYING* DALAM MENINGKATKAN
KEMAMPUAN PEMECAHAN MASALAH MATEMATIKA SISWA
SEKOLAH DASAR**

Ulpi Aprilia¹, Rusdial Marta², Fadhilaturrahmi³, Nurhaswinda⁴, M. Syahrul Rizal⁵
^{1,2,3,4,5}PGSD FKIP Universitas Pahlawan Tuanku Tambusai
¹ulpiaprilia10@gmail.com, ²dial.fredo90@gmail.com,
³Fadhilaturrahmi@universitaspahlawan.ac.id, ⁴nurhaswinda01@gmail.com,
⁵Syahrul.rizal92@gmail.com

ABSTRACT

This research was motivated by the low problem solving abilities of students in Mathematics learning in class V SDM 014 Payung Island. One solution to overcome this problem is to apply the Role Playing model. The aim of this research is to improve students' problem solving abilities in Mathematics learning. The research method used by researchers is Classroom Action Research (PTK), which is carried out in two cycles, each cycle consisting of 2 meetings and 4 stages, namely planning, implementation, observation and reflection. The research was carried out in September 2024. The subjects of this research were 24 students in class V of SDM 014 Payung Island, consisting of 18 men and 6 women. Data collection techniques include documentation and observation. This is before any action is taken, the student's problem solving ability is 29.16%. After taking action in cycle I it increased to 62.5%. Meanwhile in cycle II it increased to 91.66%. Thus, it can be concluded that using the Role Playing learning model can improve problem solving abilities in Mathematics learning at SDM 014 Pulau Payung.

Keywords: *problem solving ability, role playing, elementary education*

ABSTRAK

Penelitian ini, dilatar belakangi oleh rendahnya kemampuan pemecahan masalah siswa pada pembelajaran Matematika dikelas V SDM 014 Pulau Payung. Salah satu solusi untuk mengatasi masalah ini adalah dengan menerapkan model *Role Playing*. Tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah siswa pada pembelajaran Matematika. Metode penelitian yang digunakan oleh peneliti adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK), yang dilaksanakan dalam dua siklus setiap siklus terdiri dari 2 pertemuan dan 4 tahap, yaitu perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Waktu penelitian dilaksanakan pada bulan September 2024. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas V SDM 014 Pulau Payung yang berjumlah 24 siswa, yang terdiri dari 18 laki-laki dan 6 perempuan. Teknik pengumpulan data berupa dokumentasi dan observasi. Hal ini sebelum dilakukan tindakan, kemampuan pemecahan masalah siswa adalah 29,16%. Setelah

dilakukan tindakan pada siklus I meningkat menjadi 62,5%. Sedangkan pada siklus II meningkat menjadi 91,66%. Dengan demikian dapat disimpulkan dengan menggunakan model pembelajaran *Role Playing* dapat meningkatkan kemampuan pemecahan masalah pada pembelajaran Matematika di SDM 014 Pulau Payung.

Kata Kunci: kemampuan pemecahan masalah, model *role playing*, sekoah dasar

A. Pendahuluan

Pendidikan di abad 21 tidak lagi hanya mentransfer pengetahuan, tetapi juga tentang mempersiapkan siswa dengan keterampilan yang diperlukan untuk berhasil dalam berbagai konteks kehidupan. Dalam konteks pendidikan abad 21, pengembangan keterampilan 4C (*Communication, Collaboration, Critical Thinking, Creativity*) telah menjadi fokus penting dalam mempersiapkan siswa untuk menghadapi tuntutan dunia yang terus berkembang.

Hal ini tidak hanya keterampilan 4C yang harus dikembangkan namun aspek sikap pun perlu dioptimalkan. Salah satunya mata pelajaran matematika. Matematika merupakan salah satu pelajaran yang wajib dipelajari pada jenjang Sekolah Dasar. Matematika adalah ilmu tentang bidang, hubungan antara bilangan, dan prosedur operasional yang digunakan dalam penyelesaian masalah mengenai bilangan. Selain

itu matematika juga merupakan salah satu dari bagian ilmu pengetahuan yang bersifat pasti (Isnaini, 2018). Sehingga dalam penyelesaian soal atau penyelesaian masalah matematika memerlukan pemahaman yang lebih dibandingkan dengan penyelesaian masalah dalam ilmu pengetahuan lain. Oleh karena itu siswa diuntut untuk mempunyai kemampuan berpikir kritis, kreatif, sistematis, logis, dan cermat dalam memecahkan masalah matematika.

Pembelajaran matematika di sekolah dasar juga mendukung pengembangan keterampilan pemecahan masalah, di mana siswa belajar untuk menghadapi tantangan, menganalisis informasi, dan mencari solusi yang efektif. Melalui pembelajaran matematika, siswa dilatih untuk berpikir secara sistematis dan logis, serta mengembangkan kemampuan untuk menciptakan strategi pemecahan masalah yang tepat. Selain itu, matematika juga memiliki peran dalam mengasah

keterampilan komunikasi dan kolaborasi. Dalam memecahkan masalah matematika, siswa sering kali perlu berkolaborasi dengan teman sekelas mereka, berbagi ide, dan menjelaskan pemikiran mereka. Ini membantu meningkatkan keterampilan komunikasi mereka dan memperkuat kerjasama dalam lingkungan belajar. Siswa yang memiliki kemampuan pemahaman rendah akan memiliki kemampuan penyelesaian yang rendah pula. Sedangkan siswa yang memiliki kemampuan pemahaman sedang akan sulit didefinisikan. Hal ini karena siswa yang memiliki kemampuan sedang mempunyai kecenderungan apakah siswa tersebut memiliki kemampuan pemahaman yang tinggi atau memiliki tingkat pemahaman yang rendah (Hardani, 2018).

Kemampuan pemecahan masalah matematika adalah salah satu kemampuan atau potensi yang harus dimiliki peserta didik dalam upayanya mencari solusi untuk mencapai tujuan tertentu, selain itu juga peserta didik membutuhkan kesiapan, memiliki kreatifitas yang tinggi, ilmu pengetahuan, dan kemampuan serta penerapannya dalam kehidupan sehari-hari.

Kemampuan pemecahan masalah matematika ini sangat penting bagi peserta didik karena memiliki banyak dampak positif untuk melihat relevansi mata pelajaran matematika dengan mata pelajaran yang lain, dan pengaplikasiannya dalam kehidupan nyata. Peserta didik dikatakan mampu untuk memecahkan masalah jika mereka dapat memahami pokok dari permasalahan yang akan diselesaikan, kemudian mampu memilih langkah-langkah yang cepat dan tepat sehingga mereka bisa langsung menerapkannya kedalam penyelesaian masalah. Kemampuan pemecahan masalah matematika yang baik akan mempengaruhi hasil belajar peserta didik menjadi lebih baik dan tercapainya tujuan umum dari pengajaran matematika, jika mereka berhasil memecahkan masalah matematika tidak menutup kemungkinan mereka juga berhasil untuk memecahkan masalah terkait dengan kehidupan sehari-harinya. Kebalikannya jika tidak mampu untuk memecahkan masalah matematika akan berdampak buruk terhadap hasil belajar (Taringan, 2016).

Berbagai kesulitan yang dialami peserta didik dipengaruhi oleh beberapa faktor diantaranya adalah

kurangnya pemahaman dan ketertarikan peserta didik, kebanyakan dari peserta didik juga menganggap bahwa pelajaran matematika itu adalah pelajaran yang sulit dan membosankan sehingga tidak banyak dari mereka kurang antusias untuk mengikuti pelajaran, selain itu juga pembelajaran yang pasif cenderung membuat kelas menjadi tegang dan kurang bersemangat. Faktor-faktor tersebut tentunya akan mempengaruhi kemampuan peserta didik untuk memecahkan masalah matematika.

Berbagai upaya harus guru lakukan dalam menerapkan model agar mampu meningkatkan kemampuan pemecahan masalah. Namun model pembelajaran yang selama ini dilakukan masih menggunakan model pembelajaran konvensional. Model pembelajaran ini dapat dikatakan masih pasif dan monoton karena secara terus menerus membuat peserta didik kurang partisipatif untuk menyelesaikan soal-soal, dimana peserta didik hanya mendengarkan materi yang disampaikan, kemudian mencatat, setelah itu mengerjakan soal-soal yang diberikan yang kemudian dibahas oleh guru (Surya,

2017). Oleh sebab itu, hendaknya guru mampu memilih dan menerapkan pembelajaran yang mampu merangsang peserta didik lebih aktif dalam belajar serta meningkatkan kemampuan peserta didik dalam memahami pelajaran. Kegiatan pembelajaran tidak lain ialah merencanakan pengajaran dan pelaksanaan termasuk didalam penilaian pencapaian tujuan.

Menurut Holmes kemampuan pemecahan masalah adalah :“proses menemukan jawaban dari suatu pertanyaan yang terdapat dalam suatu cerita, teks, tugas-tugas, dan situasi-situasi dalam kehidupan sehari-hari”. Pemecahan masalah merupakan “sarana” sekaligus “target” dari pembelajaran matematika di sekolah, karna di dalam memecahkan masalah peserta didik di haruskan mengkonstruksikan ide-ide matematis. Pemecahan masalah matematika merupakan salah satu aspek/kriteria kemampuan berfikir tingkat tinggi, menurut Cooney pemecahan masalah adalah suatu proses untuk menerima dan berupaya menyelesaikan masalah itu. Sedangkan Polya mendefinisikan pemecahan masalah sebagai usaha mencari jalan keluar dari suatu

kesulitan, mencapai suatu tujuan yang tidak dengan segera dicapai (Shodiqin et al., 2020). Peserta didik diharapkan mampu menyelesaikan masalah yang dihadapi jika dan hanya jika mereka secara giat dan tekun untuk belajar demi mencapai hasil yang maksimal, untuk itu diperlukan kesadaran yang tinggi serta usaha dari peserta didik itu sendiri. Di samping itu, suatu masalah dapat mengarahkan peserta didik untuk melakukan investigasi, mengeksplorasi pola-pola, dan berpikir secara kritis untuk memecahkan masalah. Dan dalam tujuan pembelajaran matematika tersebut seharusnya sama seperti yang tertuang dalam Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (2006) yang disempurnakan pada kurikulum 2013, mencantumkan tujuan pembelajaran matematika sebagai berikut:

1. Memahami konsep matematika, menjelaskan keterkaitan antar konsep dan mengaplikasikan konsep atau algoritma, secara luwes, akurat, efisien dan tepat, dalam pemecahan masalah.
2. Menjelaskan gagasan dan pernyataan matematika.
3. Memecahkan masalah yang meliputi kemampuan memahami

masalah, merancang model matematika, menyelesaikan model dan menafsirkan solusi yang diperoleh.

4. Mengomunikasikan gagasan dengan simbol, tabel, diagram, atau media lain untuk memperjelas keadaan atau masalah.
5. Memiliki sikap menghargai kegunaan matematika dalam kehidupan, yaitu memiliki rasa ingin tahu, perhatian, dan minat dalam mempelajari matematika, serta sikap ulet dan percaya diri dalam pemecahan masalah.

Kemampuan pemecahan masalah matematis merupakan bagian dari pembelajaran matematika yang sangat penting dalam pendidikan matematika. Sesuai yang tercantum pada NCTM (2000:53), "Problem solving is an integral part of all mathematics learning", yang mana menegaskan mengenai pentingnya pemecahan masalah karena pemecahan masalah merupakan bagian integral dalam pembelajaran matematika, sehingga hal tersebut tidak boleh dilepaskan dari pembelajaran matematika. Kemampuan pemecahan masalah tidak hanya diperlukan untuk menyelesaikan masalah dalam

matematika, akan tetapi juga diperlukan siswa untuk menyelesaikan masalah yang mereka alami dalam kehidupan sehari-hari (Wahyuni, 2023).

Bisa dilihat dari hasil pra-tindakan yang dilakukan oleh peneliti, bahwa siswa 1 sudah bisa mengidentifikasi masalah tetapi masih ada yang belum tepat. Dan siswa 1 juga bisa menyusun rencana pemecahan masalah berdasarkan fakta-fakta yang diberikan. Serta bisa menyelesaikan masalah dengan rencana yang telah ditentukan. Walaupun masih banyak salah, akan tetapi ada satu soal yang bisa dipecahkan. Sedangkan siswa 2 sama sekali tidak bisa mengidentifikasi masalah dan jawabannya tidak ada yang benar. Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan oleh peneliti di SDM 014 Pulau Payung. Peneliti melihat bahwa kelas V pada saat guru menjelaskan materi pembelajaran kepada siswa, siswa hanya menerima begitu saja sehingga kurangnya interaksi mengenai pertanyaan atas materi yang disampaikan, dan tindakan untuk pemecahan masalah tidak ada, ketika guru bertanya hanya siswa itu-itulah saja yang aktif. Selain itu beberapa siswa ada yang mengobrol

dengan teman sebangkunya dan ada juga yang hanya diam saja.

Peneliti juga melakukan wawancara terhadap guru kelas V dengan ibu Masnidar, S.Pd yaitu mengenai permasalahan yang dihadapi oleh guru pada saat proses pembelajaran berlangsung yaitu: Guru merasa kurang menggunakan model pembelajaran yang menarik dalam proses pembelajaran. Guru juga tidak menggunakan media saat proses pembelajaran, sehingga siswa sulit untuk menggambarkan apa yang sedang dijelaskan oleh gurunya. Ada juga siswa yang sibuk mengganggu teman dan hanya mengobrol dengan teman sebangkunya. Dari 25 siswa hanya ada 4 orang yang aktif belajar. Selebihnya tidak ada yang fokus belajar, mereka hanya sibuk bercerita dan bermain daripada mendengarkan guru menjelaskan. Akhirnya proses pembelajaran yang terjadi hanya sebatas penyampaian informasi saja, sehingga siswa tidak mampu memanfaatkan konsep keilmuan dalam proses pemecahan masalah kehidupan yang dialami siswa sehari-hari. Perlu diatasi dengan menggunakan model pembelajaran supaya belajar lebih menyenangkan dan tidak membosankan.

Salah satu model pembelajaran yang dapat meningkatkan pemecahan masalah siswa adalah Model Pembelajaran *Role Playing*. Model *Role Playing* sangat cocok digunakan dalam kelas V di sekolah dasar. Pada tahap ini, siswa telah mencapai tingkat kedewasaan yang memungkinkan mereka untuk memahami konsep yang lebih kompleks. Model *Role Playing* dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran, mengaktifkan proses belajar, meningkatkan keterampilan sosial mereka. Selain itu, model ini mendorong pemikiran kritis dan kreativitas siswa, serta relevan dengan kurikulum kelas V. Dengan demikian, penggunaan model *Role Playing* dapat menjadi alat yang efektif dalam mengajar siswa kelas V di sekolah dasar. Penerapan Model *Role Playing* diharapkan dapat mengatasi permasalahan yang ada di kelas V SDM 014 Pulau Payung dalam meningkatkan pemecahan masalah.

B. Metode Penelitian

Jenis penelitian yang peneliti gunakan dalam hal ini adalah jenis penelitian tindakan kelas. Penelitian ini dilaksanakan di SDM 014 Pulau Payung yang beralamat di Pulau

Payung, Kec. Rumbio Jaya, Kab. Kampar Prov. Riau. Alasan peneliti memilih sekolah ini dikarenakan pada saat peneliti melakukan observasi, adanya temuan permasalahan mengenai rendahnya kemampuan pemecahan masalah siswa pada mata pelajaran matematika dan belum ada juga mahasiswa yang meneliti tentang kemampuan pemecahan masalah menggunakan model pembelajaran *Role Playing*.

Penelitian ini dilakukan pada semester genap tahun ajaran 2023/2024. Penelitian ini dilakukan pada bulan Mei. Waktu pengambilan data disesuaikan dengan kalender pendidik SDM 014 Pulau Payung.

Subjek penelitian dalam tindakan ini adalah siswa kelas V di SDM 014 Pulau Payung Kec. Rumbio Jaya, Kab. Kampar Prov. Riau. Sebanyak 25 siswa yang terdiri dari 7 orang siswa putri dan 18 orang siswa putra, tahun pelajaran 2023/2024. Pertimbangan dipilihnya kelas tersebut pada temuan masalah kemampuan pemecahan masalah yang masih rendah.

Prosedur pelaksanaan penelitian tindakan kelas (PTK) diawali dengan perencanaan tindakan (*Planning*), penerapan tindakan (*Action*),

mengobservasi dan mengevaluasi proses dan hasil tindakan (observation and evalution), dan melakukan refleksi (*Reflecting*).

Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan dalam II siklus dimana setiap siklus dilakukan II pertemuan. Pada siklus I peneliti akan menerapkan model *Role Playing* di pembelajaran I dan II, sedangkan siklus II peneliti juga akan menerapkan model *Role Playing* dipertemuan I dan II. Pada setiap siklusnya terdiri dari perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi dan refleksi.

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah lembar pengamatan aktivitas guru, lembar pengamatan aktivitas siswa dan tes. Adapun teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah observasi dan tes. Dalam menentukan kriteria penillaian tentang aktivitas belajar yang telah diteliti, maka dikelompokkan atas 4 kriteria penilaian yaitu: sangat aktif, aktif, cukup aktif, dan kurang aktif.

Tabel 1 Kategori Aktivitas Siswa

No	Nilai Konvensi		Kategori
	Angka	Huruf	
1.	81-100	A	Sangat Aktif
2.	61-80	B	Aktif
3.	41-60	C	Cukup Aktif
4.	20-40	D	Kurang Aktif

Sumber: (Lisbet Fransiska Silalahi, 2020)

C.Hasil Penelitian dan Pembahasan

Sebelum dilakukannya penelitian tindakan kelas (PTK), peneliti terlebih dahulu melakukan observasi awal untuk mengetahui kemampuan pemecahan masalah siswa pada mata pelajaran matematika, setelah itu peneliti melakukan penelitian tindakan kelas (PTK) dengan penerapan model *Role Playing* yang telah dijelaskan pada bab sebelumnya. Dari hasil observasi awal terlihat bahwa kemampuan pemecahan masalah siswa pada mata pelajaran matematika masih rendah dan belum sesuai dengan harapan. Adapun hasil pra tindakan kemampuan pemecahan masalah dapat dilihat dari tabel dibawah ini.

Tabel 2 Rekapitulasi Nilai Kemampuan Pemecahan Masalah Siswa Pada Kondisi Awal (Prasiklus)

N o	Jumla h Siswa	Kategori	Persentas e
1	7	Yang mampu	29,16%

		memecahkan masalah	
2	17	Belum mampu memecahkan masalah	70,83%

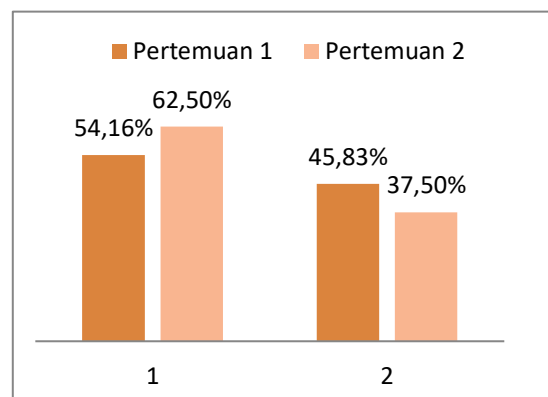
Berdasarkan aktivitas guru dan siswa pada siklus I pertemuan I dan II diketahui bahwa kemampuan pemecahan masalah siswa dapat dilihat berdasarkan 4 indikator yaitu: 1) Memahami Masalah, 2) Menyusun rencana penyelesaian, 3) Melaksanakan rencana penyelesaian, 4)Memeriksa kembali. Perkembangan kemampuan pemecahan siswa dengan menggunakan model *Role Playing*, pada siklus I dapat dilihat pada tabel 3

Tabel 3 Rekapitulasi Aktivitas Siswa Siklus I Pertemuan 1 dan 2

No	Kategori	Siklus Pertama			
		Pertemuan 1		Pertemuan 2	
		Jumlah Siswa	Persentase (%)	Jumlah Siswa	Persentase (%)
1	Yang mampu memecahkan masalah	13	54,16 %	15	62,5 %
2	Belum mampu memecahkan masalah	11	45,83 %	9	37,5 %

Berdasarkan tabel 3 dapat dilihat bahwa kemampuan pemecahan masalah siswa pada siklus 1 pertemuan 1 dari jumlah siswa 24 yang mampu memecahkan masalah sesuai dengan indikator berjumlah 13 orang siswa (54,16%), sedangkan yang belum mampu memecahkan masalah sesuai dengan indikator yang telah ditentukan berjumlah 11 siswa (45,83%). Berdasarkan pada siklus I pertemuan 2, dari jumlah 24 siswa yang mampu memecahkan masalah sesuai dengan indikator yang telah ditentukan berjumlah 15 siswa (62,5%), sedangkan yang belum mampu memecahkan masalah berjumlah 9 siswa (37,5%)

Berdasarkan pernyataan diatas, maka persentase kemampuan pemecahan masalah siswa kelas V SDM 014 Pulau Payung pada siklus I dapat dilihat berdasarkan gambar 1 dibawah ini:



Gambar 1 Perbandingan Kemampuan Pemecahan Masalah Siswa Pratindakan

Berdasarkan aktivitas guru dan siswa pada siklus II pertemuan I dan II diketahui bahwa kemampuan pemecahan masalah siswa dapat dilihat berdasarkan 4 indikator yaitu: 1) Memahami Masalah, 2) Menyusun rencana penyelesaian, 3) Melaksanakan rencana penyelesaian, 4)Memeriksa kembali. Perkembangan kemampuan pemecahan masalah siswa dengan menggunakan model *Role Playing* pada siklus II dapat dilihat pada tabel 4 dibawah:

**Tabel 4 Rekapitulasi Aktivitas Siswa
Siklus II Pertemuan 1 dan 2**

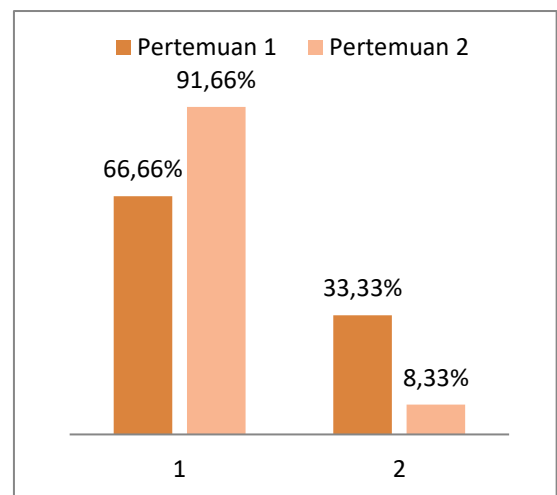
No	Kategori	Siklus Kedua			
		Pertemuan 1		Pertemuan 2	
		Jumlah Siswa	Persentase (%)	Jumlah Siswa	Persentase (%)
1	Yang mampu memecahkan masalah	16	66,66%	22	91,66%
2	Belum mampu memecahkan masalah	8	33,33%	2	8,33%

Berdasarkan tabel 4 dapat dilihat kemampuan pemecahan masalah siswa pada siklus II pertemuan I dari jumlah 24 yang mampu memecahkan masalah sesuai dengan indikator berjumlah 16 siswa (66,66%), sedangkan siswa yang belum mampu memecahkan masalah berjumlah 8 siswa (33,33%).

Berdasarkan pada siklus II pertemuan II, dari jumlah 24 siswa yang mampu memecahkan masalah sesuai dengan indikator berjumlah 22

siswa (91,66%), sedangkan yang belum mampu memecahkan masalah sesuai dengan indikator yang telah ditentukan berjumlah 2 siswa (8,33%). Proses pembelajaran dengan model *Role Playing*, dapat dilihat bahwa kemampuan pemecahan masalah siswa SDM 014 Pulau Payung pada tindakan siklus II mengalami peningkatan apabila dibandingkan dengan kemampuan pemecahan masalah pada siklus I. Kemampuan pemecahan masalah siswa pada siklus II sebesar 91,66%.

Berdasarkan pernyataan diatas, maka persentase kemampuan pemecahan masalah siswa kelas V SDM 014 Pulau Payung pada siklus II dapat dilihat berdasarkan gambar 2 dibawah ini:



**Gambar 2 Diagram Kemampuan
Pemecahan Masalah Siswa Kelas V SDM
014 Pulau Payung Siklus II**

Perbandingan aktivitas belajar siswa dari siklus I dan siklus II pada pembelajaran matematika dengan menggunakan model *Role Playing*. Untuk mengetahui perkembangan kemampuan pemecahan masalah siswa dari sebelum siklus I dan siklus II dengan menerapkan model pembelajaran *Role Playing* pada siswa kelas V SDM 014 Pulau Payung secara jelas dapat dilihat pada tabel 5 berikut:

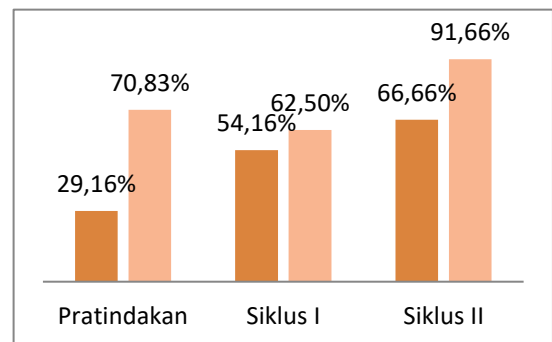
Tabel 5 Nilai Kemampuan Pemecahan Masalah Siswa Kelas V SDM 014 Pulau Payung Siklus I dan Siklus II

Keterangan	Pratindakan	Siklus I		Siklus II	
		Pertemuan I	Pertemuan II	Pertemuan I	Pertemuan II
Ketuntasan Klasikal	29,16 %	54,16 %	62,5 %	66,6 %	91,6 %

Berdasarkan tabel 5 diatas menunjukkan bahwa persentase kemampuan pemecahan masalah siswa mengalami peningkatan pada setiap pertemuan. Berdasarkan data pratindakan (29,16%) dengan jumlah siswa yang tuntas hanya 7 orang. Mengalami peningkatan pada siklus I pertemuan I (54,16%) dengan jumlah siswa yang tuntas sebanyak 13 siswa, kembali mengalami peningkatan dengan pertemuan II menjadi (62,5%) dengan jumlah siswa 15 siswa. Pada siklus II pertemuan I mengalami

peningkatan (66,66%) dengan jumlah siswa 16 siswa. Pada pertemuan II mengalami peningkatan sebanyak (91,66%) dengan jumlah siswa sebanyak 22 siswa.

Adapun perbandingan hasil kemampuan pemecahan masalah siswa pada pratindakan, siklus I dan siklus II dapat dilihat pada gambar 3 berikut:



Gambar 3 Diagram Perbandingan Perkembangan Kemampuan Pemecahan Masalah Siswa

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas yang dilakukan dalam dua siklus yang setiap siklusnya terdiri dari dua pertemuan. Pada perencanaan pelaksanaan siklus I dan siklus II dalam pembelajaran Matematika di kelas V SDM 014 Pulau Payung yang beralamat di Pulau Payung, Kec. Rumbio Jaya, Kab. Kampar Prov. Riau. Guru perlu merencanakan pembelajaran sebelum melakukan suatu proses pembelajaran. Proses pembelajaran direncanakan untuk

memberikan pengalaman belajar terhadap siswa yang melibatkan proses mental dan fisik melalui interaksi antara siswa, siswa dengan guru, lingkungan dan sumber belajar lainnya dalam rangka mencapai pembelajaran.

Sebelum melakukan tindakan, peneliti terlebih dahulu harus membuat perencanaan karena proses pembelajaran perlu dilaksanakan, seorang guru dapat melakukan perencanaan dalam membuat PTK seperti merancang skenario pembelajaran, dan menetapkan indikator pencapaian, serta menyusun instrumen penelitian. Adapun perencanaan yang disusun oleh peneliti dalam penelitian adalah: Menyusun ATP, menyusun Modul ajar, berdasarkan langkah-langkah model pembelajaran *Role Playing*, mempersiapkan lembar observasi aktivitas guru, mempersiapkan lembar observasi aktivitas siswa, meminta guru kelas yaitu umi Masnidar, S.Pd untuk menjadi observer mengamati aktivitas guru dan meminta kesediaan teman sejawat yaitu Zahrotul Jannah untuk menjadi observer mengamati aktivitas siswa. Adapun komponen-komponen penting yang ada dalam rencana pembelajaran meliputi:

identitas, standar kompetensi (SK), indikator, tujuan pembelajaran, materi pokok, langkah-langkah pembelajaran model *Role Playing*, sumber pembelajaran, dan penilaian. Materi pembelajaran adalah Bilangan Pecahan.

Berdasarkan dari data sebelum menggunakan model pembelajaran *Role Playing*, diketahui kemampuan pemecahan masalah siswa terhadap pembelajaran Matematika masih rendah. Hal ini disebabkan pada saat proses pembelajaran, siswa masih rendah dalam menerapkan kemampuan pemecahan masalah. Ini dilihat ketika siswa diberikan tugas dengan kelompoknya, siswa tidak mengumpulkan tugas dengan tepat waktu karena siswa tidak membantu temannya saat kerja dikelompok, tidak memberikan pendapat atau masukan, hanya cenderung diam dan main saat mengerjakan tugas yang diberikan, hanya satu orang yang mengerjakan, sedangkan yang lainnya asik bercerita dengan teman lainnya. Beberapa siswa terlihat menggantung pekerjaan pada teman sekelompoknya saja.

Berdasarkan hasil pelaksanaan pada siklus I, pembelajaran masih belum maksimal. Siswa terlihat masih

ribut dan berjalan ke kelompok lain. Ini dikarenakan guru belum optimal dalam menguasai kelas. Sehingga siswa masih adayang tidak bekerja dalam menyelesaikan tugas kelompoknya dan banyak yang bercerita. Penyebab lainnya adalah beberapa kelompok yang tidak tepat waktu dalam mengumpulkan tugas, ini disebabkan karena guru lupa memberi batasan waktu untuk berdiskusi menyelesaikan tugas. Dengan permasalahan tersebut diperlukan perbaikan pada siklus II dengan membimbing siswa saat melaksanakan pembelajaran sesuai dengan cara kerja model *Role Playing*.

Berdasarkan pada siklus II ini sudah berjalan lebih baik dari siklus sebelumnya. Hal ini ditandai dengan siswa yang sudah mulai tidak ribut dan tetap duduk pada kelompoknya masing-masing. Pada siklus II ini siswa juga sudah mampu bekerja sama dengan baik dalam mengerjakan tugas tugas kelompok. Salah satu kelebihan model *Role Playing* adalah dapat membuat suasana kelas menjadi lebih dinamis dan antusias. Berdasarkan hasil pelaksanaan pada siklus I dan siklus II ini pembelajaran Matematika dengan

menggunakan model *Role Playing* ini dapat meningkatkan kemampuan pemecahan masalah siswa kelas V SDM 014 Pulau Payung.

Berdasarkan hasil observasi kemampuan pemecahan masalah siswa menggunakan model *Role Palying* pada siswa kelas V SDM 014 Pulau Payung menunjukkan bahwa pencapaian kemampuan pemecahan masalah siswa pada siklus I pertemuan I dan II siswa sudah cukup aktif dalam memecahkan masalah dan mampu melakukan langkah-langkah model *Role Playing* dengan rata-rata persentase yang tuntas hanya 13 siswa atau 54,16% dan yang tidak tuntas 11 siswa atau 45,83%. Pada pertemuan II mengalami peningkatan yang termasuk dalam kriteria tuntas 15 siswa atau 62,5% dan yang tidak tuntas sebanyak 9 siswa atau 37,5%. Dengan persentesa tersebut masih dibawah kriteria ketuntasan klasikal yaitu 80%.

Berdasarkan hasil observasi kemampuan pemecahan masalah siswa siklus II menggunakan model *Role Playing* pada siswa kelas V SDM 014 Pulau Payung telah mencapai ketentuan klasikal, siswa sudah melakukan langkah-langkah model *Role Playing*. Pada siklus II

pertemuan I termasuk kedalam kriteria tuntas yaitu 16 siswa atau 66,66% dan yang tidak tuntas 8 siswa atau 33,33%. Pada pertemuan II mengalami peningkatan yang termasuk dalam kriteria tuntas sebanyak 22 siswa atau 91,66% dan tidak tuntas 2 siswa atau 8,33%.

Dilakukan analisis pada siklus II, hasil penelitian menunjukkan bahwa kemampuan pemecahan masalah siswa telah mencapai ketentuan klasikal yaitu 80%. Perolehan tersebut sudah memenuhi kriteria keberhasilan penelitian ini, peningkatan kemampuan pemecahan masalah dalam kategori baik yaitu 91,66%, maka guru menghentikan tindakan perbaikan pada siklus II. Berdasarkan pembahasan diatas dapat disimpulkan bahwa dengan menggunakan model *Role Playing* dapat meningkatkan kemampuan pemecahan masalah siswa kelas V SDM 014 Pulau Payung.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian disimpulkan tahapan perencanaan sebelum tindakan, penelitian terlebih dahulu membuat perencanaan karena proses pembelajaran perlu direncanakan. Adapun perencanaan

yang dilakukan oleh peneliti dalam penelitian ini yaitu: rancangan skenario pembelajaran, menetapkan indikator yang akan dicapai, serta menyusun instrument penelitian. Adapun perencanaan yang disusun oleh peneliti dalam penelitian ini adalah menyusun Atp, menyusun Modul Ajar berdasarkan model *Role Playing*, menyiapkan lembar kerja peserta didik (LKPD), menyiapkan lembar observasi aktivitas guru dan lembar observasi siswa. Meminta guru kelas V yaitu Umi Masnidar menjadi observer guru dan 2 teman sejawat yaitu Dea Rona Safitri dan Zahrotul Jannah untuk menjadi observer siswa.

Diketahui bahwa aktivitas guru pada siklus I pada proses pembelajaran menggunakan model pembelajaran *Role Playing* untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah siswa masih banyak yang harus diperbaiki, guru belum sepenuhnya menguasai kelas, langkah-langkah pembelajaran belum sepenuhnya sesuai dengan modul ajar, hingga diperlukan adanya perbaikan. Begitu juga dengan aktivitas siswa, dimana pada siklus I masih banyak siswa yang ribut dikelas ketika proses pembelajaran berlangsung. Pada siklus II aktivitas

guru sudah meningkat, guru sudah bisa menguasai kelas, proses pembelajaran sudah sesuai.

Berdasarkan hasil penelitian yang telah diuraikan pada sebelumnya, diketahui bahwa ketuntasan kemampuan pemecahan masalah siswa pada siklus I mencapai 62,5% atau terdapat 15 siswa yang tuntas. Peningkatan kemampuan pemecahan masalah siswa pada siklus II mencapai 91,66% atau terdapat 22 siswa yang tuntas. Berdasarkan hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa kemampuan pemecahan masalah siswa meningkat pada siswa kelas V SDM 014 Pulau Payung.

DAFTAR PUSTAKA

- Hardani, D. A. (2018). *Analisis Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Ditinjau Dari Gaya Kognitif Melalui Model Pembelajaran Role Play*.
- Isnaini, S. (2018). *Peningkatan Kemampuan Pemecahan Masalah dengan Metode Problem Solving Pada Mata Pelajaran Matematika Siswa Kelas Iv Sd Negeri 2 Bumiharjo Tahun Pelajaran 2017/2018*. 0(0), 2–166.
- Pendidikan, P., & Madrasah, G. (2021). *Penerapan Model Role Playing dalam Meningkatkan Prestasi Belajar Peserta Didik Di Kelas V Min 10 Bener Meriah*.
- Shodiqin, A., Sukestiyarnob, Wardonob, Isnartob, & Utomo, P. W. (2020). Profil Pemecahan Masalah Menurut Krulik dan Rudnick Ditinjau dari Kemampuan Wolfram Mathematica. *Prosiding Seminar Nasional Pascasarjana*, 3(1), 809–820.
- Surya, H. E. (2017). Perbandingan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa Kelas Vii dalam Menyelesaikan Persamaan Linier Satu Variabel. *Edumatica*, 07(April), 44–54.
- Taringan, A. (2016). Penerapan Model Pembelajaran Role Playing. *Jurnal Primary: Jurnal Guru Pendidikan Dasar*, 5 (November), 102–112.
- Wahyuni, T. P. (2023). Analisis Penggunaan Model Role Playing Dalam Pembelajaran Matematika Peserta Didik Kelas V Di Sekolah Dasar. *Jiip - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*,

6(5), 3482–3488.