



Contents lists available at [Kreatif](http://pub.mykreatif.com)

Educatif : Journal of Education Research

Journal homepage: <http://pub.mykreatif.com/index.php/educatif>



Peningkatan Keaktifan dan Hasil Belajar Matematika Materi Uang Kertas menggunakan Model *Role Playing* Siswa Kelas II SD Negeri 3 Dermaji Tahun Pelajaran 2020/2021

Gita Prihastiwi Permana

SDN 3 Dermaji

Universitas Muhammadiyah Surakarta

gita.prihastiwi.permana@gmail.com

INFO ARTIKEL

ABSTRAK

Kata Kunci :

Peningkatan Keaktifan

Hasil Belajar

Model Role Playing

“Peningkatan Keaktifan dan Hasil Belajar Matematika Materi Uang Kertas Menggunakan Role Playing Siswa Kelas II SD Negeri 3 Dermaji Tahun Pelajaran 2020/2021”. Penelitian tindakan kelas ini didasari dari rendahnya keaktifan dan hasil belajar siswa pada muatan pelajaran Matematika materi “Uang Kertas” Kelas II SD Negeri 3 Dermaji. Tujuan perbaikan pembelajaran adalah untuk meningkatkan keaktifan dan hasil siswa kelas Kelas II SD Negeri 3 Dermaji muatan pelajaran Matematika materi “Uang Kertas”. Peneliti melaksanakan penelitian ini untuk memperbaiki proses pembelajaran, peneliti mengadakan perbaikan pembelajaran dengan menggunakan model Role Playing dengan menerapkan prinsip dan langkah PTK yaitu yaitu merencanakan (Planning), melakukan tindakan (Acting), mengamati (Observing) dan refleksi (Reflecting) dan dilakukan secara berdaur. Peneliti melaksanakan penelitian ini dalam 2 siklus perbaikan pembelajaran. Hasil yang diperoleh dari perbaikan pembelajaran ini adalah penggunaan model pembelajaran model Role playing dapat meningkatkan keaktifan belajar siswa di Kelas II SD Negeri 3 Dermaji. Pada siklus I siswa aktif sebesar 72.2%, siklus II sebesar 88.9%. Penggunaan model pembelajaran model Role Playing dapat meningkatkan hasil belajar siswa di Kelas II SD Negeri 3 Dermaji. Pada pra siklus sebesar 33.7%, siklus I sebesar 66.7%, dan siklus II sebesar 100%, sehingga peningkatan hasil belajar dari pra siklus ke siklus II sebesar 66.3%.

Pendahuluan

Matematika merupakan salah satu mata pelajaran yang dipelajari pada setiap jenjang pendidikan. Hal tersebut tidak lepas dari hakekat matematika sebagai ilmu universal yang mendasari perkembangan teknologi modern. Keberadaan matematika ini dalam jenjang

sekolah sebagai suatu disiplin ilmu bertujuan untuk mengasah kemampuan peserta didik dalam memahami dan mengaplikasikan konsep matematika, menggunakan penalaran, memecahkan masalah, serta mengomunikasikan gagasan, di samping juga untuk menghargai kegunaan matematika dalam kehidupan.

Kedudukan matematika yang begitu vital dalam perkembangan teknologi abad-21 tersebut nampaknya belum mendapatkan respon yang baik dari peserta didik. Fenomena yang banyak ditemui saat ini anak usia SD memandang matematika sebagai hal yang menakutkan. Faktor guru dan proses belajarnya, faktor kurang pemahannya siswa terhadap pentingnya pengetahuan matematika dalam kehidupan, atau faktor-faktor lainnya. Sudut pandang siswa terhadap matematika yang demikian ini, kemudian dibawa anak ke jenjang selanjutnya. Dalam jangka panjang mereka yang kurang tertarik terhadap mata pelajaran ini akan tertinggal, kemudian akan muncul opini bahwa matematika merupakan pelajaran yang sulit dan cenderung mengabaikannya.

Berdasarkan evaluasi yang dilakukan peneliti dari pembelajaran yang telah dilaksanakan tentang materi Uang kertas, peneliti sekaligus guru yang melaksanakan proses pembelajaran, menyadari bahwa ada kesalahan dari apa yang telah dilakukannya dalam proses pembelajaran. Pada pembelajaran terlihat dengan jelas kondisi siswa yang pasif dalam sesi tanya jawab. Beberapa siswa juga menolak untuk mempresentasikan hasil pekerjaannya di depan kelas. Untuk mengonfirmasi hal tersebut guru mewawancarai salah satu dari siswa yang menolak maju tersebut di jam istirahat.

Berdasar jawaban dari siswa, dia menolak maju ke depan karena takut hasil yang dia kerjakan salah karena kurang paham dengan materi yang diajarkan. Hal tersebut kemudian menuntut guru mengonfirmasi tentang apa yang membuatnya tidak bertanya di sesi tanya jawab yang tersedia, padahal dia masih belum paham. Tidak ada jawaban dari siswa tersebut, tapi dari hal tersebut guru berasumsi bahwa siswa yang bersangkutan tidak tahu apa yang akan dia tanyakan, karena kondisinya bukan hanya sekadar kurang paham, akan tetapi sama sekali tidak paham dengan penjelasan guru.

Fakta lain yang ditemukan dari observasi tersebut adalah pelaksanaan pembelajaran yang masih terpusat kepada guru. Guru mencoba membentuk pengetahuan siswa dari apa yang dia katakan. Dalam hal tersebut guru kurang memahami bahwa yang dilakukannya adalah proses transfer knowledge yang dengannya pembelajaran menjadi terpusat kepadanya. Siswa juga terlihat bosan dan tertarik melakukan kegiatan-kegiatan di luar pembelajaran. Hal ini mencerminkan keaktifan siswa yang masih rendah dalam mengikuti pembelajaran matematika materi uang kertas.

Selain dua hal tersebut di atas, nilai harian siswa yang didapatkan pada kegiatan evaluasi pembelajaran matematika materi uang kertas terbilang kurang memuaskan. Dari 18 siswa yang ada di kelas tersebut, hanya tujuh siswa yang mencapai kriteria ketuntasan minimum. Rata-rata nilai ulangan harian yang didapat hanya 65,8 dari batas minimal yang ditentukan sekolah 70. Hal ini menunjukkan hasil belajar siswa masih rendah dalam muatan matematika materi uang kertas.

Berdasarkan evaluasi tersebut, diskusi teman sejawat, serta membaca beberapa referensi maka guru memandang Role Playing dapat menjadi solusi yang tepat dari permasalahan-permasalahan di atas. Tarigan (2016) model role playing (bermain peran) dapat dikatakan sama dengan sosiodrama, yang pada dasarnya mendramatisasikan tingkah laku dalam hubungannya dengan masalah sosial. Bermain peran pada prinsipnya merupakan pembelajaran untuk menghadirkan peran-peran yang ada dalam dunia nyata ke dalam suatu pertunjukan peran di dalam kelas, yang kemudian dijadikan sebagai bahan refleksi agar peserta memberikan penilaian terhadap pembelajaran yang telah dilaksanakan dan kemudian memberikan saran/ alternatif pendapat bagi pengembangan peran-peran tersebut. Berdasarkan beberapa pengertian di atas maka dapat disimpulkan bahwa model role playing adalah suatu model pembelajaran dengan menugaskan siswa untuk memerankan suatu tokoh yang ada dalam materi atau peristiwa yang diungkapkan dalam bentuk cerita sederhana yang telah dirancang oleh guru.

Penerapan model Role Playing dapat meningkatkan hasil belajar Matematika materi uang kertas kelas II SD Negeri 3 Dermaji diharapkan tidak hanya sekedar meningkatkan hasil belajar, namun mampu meningkatkan keaktifan siswa dalam proses pembelajaran Matematika dimasa pademi seperti sekarang ini. Oleh karena itu, peneliti ingin melakukan Penelitian Tindakan Kelas dengan Judul “ Peningkatan Keaktifan dan Hasil Belajar Matematika Materi Uang Kertas Menggunakan Model Role Playing Kelas II SD Negeri 3 Dermaji Tahun Pelajaran 2020/2021.

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka dapat diidentifikasi permasalahan sebagai berikut.

1. Siswa kurang semangat peserta didik dalam pembelajaran karena tidak tatap muka dengan guru sehingga keaktifan siswa masih rendah dalam mengikuti pembelajaran muatan matematika materi uang kertas.
2. Hasil belajar peserta didik yang masih rendah dalam muatan matematika materi uang kertas.

Rumusan Masalah

1. Bagaimana cara meningkatkan keaktifan belajar siswa dalam pembelajaran Matematika materi “Uang Kertas” siswa kelas II SDN 3 Dermaji Tahun Pelajaran 2020/2021 dengan menggunakan model Role Playing?
2. Bagaimana cara meningkatkan hasil belajar siswa pada pelajaran Matematika materi “Uang Kertas” siswa kelas II SD Negeri 3 Dermaji Tahun Pelajaran 2020/2021 dengan menggunakan model Role Palying?

Tujuan Penelitian

Peneliti menyadari adanya kekurangan baik dari segi model maupun keberhasilan pada proses pembelajaran, maka peneliti melakukan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) serta mengadakan perbaikan pembelajaran dengan tujuan

1. Memperbaiki proses pembelajaran Matematika materi Uang Kertas pada siswa kelas II SDN 3 Dermaji dengan menggunakan model Problem Based Learning.
2. Meningkatkan keaktifan belajar siswa dalam pembelajaran Matematika materi "Uang Kertas" siswa kelas II SDN 3 Dermaji Tahun Pelajaran 2020/2021 dengan menggunakan model Role Playing.
3. Meningkatkan hasil belajar siswa pada pelajaran Matematika materi "Uang Kertas" siswa kelas II SD Negeri 3 Dermaji Tahun Pelajaran 2020/2021 dengan menggunakan model Role Playing.

Metode Penelitian

Yang menjadi subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas II SD Negeri 3 Dermaji Kecamatan Lumbr Kabupaten Banyumas tahun pelajaran 2020/2021 dengan perincian jumlah keseluruhan ada 18 peserta didik yang terdiri dari 12 peserta didik laki-laki dan 6 peserta didik perempuan.

Tempat penelitian ini dilaksanakan di Kelas II SD Negeri 3 Dermaji Jalan Raya Dermaji RT 01 / RW 01 Kecamatan Lumbr Kabupaten Banyumas. SD Negeri 3 Dermaji berdasarkan letaknya yang berada di tepi jalan sehingga dapat ditempuh dengan mudah, baik dengan jalan kaki maupun dengan kendaraan dan dapat dikatakan strategis, sehingga akan mendukung kelancaran proses belajar mengajar.

Penelitian dilakukan pada semester pertama tahun pelajaran 2020/2021 yaitu pada bulan November 2020 samapi dengan bulan Desember 2020.

Tabel 1. Rencana Tindakan Penelitian

No	Kegiatan	Bulan	
		November	Desember
1.	Penyusunan Proposal		
2.	Penyusunan Izin penelitian		
3.	Pelaksanaan Tindakan		
4.	Penyusunan Laporan		

Deskripsi Rencana Per Siklus

Siklus I

Perencanaan Peserta didik yang akan ditingkatkan hasil belajar materi uang kertas melalui pemanfaatan tayangan PPT. Adapun langkah yang dilakukan pada tahapan ini antara lain: (1) identifikasi data peserta didik dengan perolehan hasil belajar yang rendah dan penerapan alternatif pemecahan masalah, (2) mempersiapkan konsep materi yang akan

dijadikan bahan pembelajaran yaitu kompetensi dasar menyebutkan nilai pecahan uang kertas dan membandingkan dan mengurutkan uang kertas serta kesetaraan uang kertas yang berkaitan dengan kehidupan ekonomi di lingkungan sekitar, (3) menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang tepat yakni Pembelajaran dengan memanfaatkan media PPT bernarasi, dan (4) mempersiapkan sumber, bahan, dan alat evaluasi.

Pelaksanaan tindakan meliputi: (1) menerapkan tindakan yang mengacu pada skenario pembelajaran, (2) peserta didik mengamati PPT tentang Pecahan Nilai Uang kertas, membandingkan dan mengurutkan nilai Pecahan Uang Kertas melalui Zoom Meet, (3) peserta didik menjawab pertanyaan dari guru, (4) peserta didik mengamati penjelasan guru tentang skenario tentang nilai pecahan uang kertas, mengurutkan dan membandingkan nilai pecahan uang kertas yang terdapat di LKPD, (5) peserta didik diarahkan guru melakukan skenario bersama dengan orang tua atau saudara yang ada dirumahnya, (6) peserta didik melakukan skenario bersama dengan orang tua atau saudara yang ada dirumahnya yang divideokan, (7) peserta didik diberi kesempatan untuk bertanya jika mengalami kendala melalui WA Grup, (8) peserta didik mengirim video melalui WA Grup, (9) video peserta didik yang hasilnya memperoleh skor paling tinggi akan ditayangkan pada youtube chanel guru, dan (10) peserta didik mengamati kesimpulan yang disampaikan oleh guru.

Pengamatan meliputi: (1) melakukan proses pengamatan tindakan, (2) mengamati dan membimbing peserta didik yang mengalami kesulitan dalam pembelajaran, (3) menilai hasil pekerjaan peserta didik yang diberikan oleh guru, dan (4) pelaksanaan pembelajaran diobservasi menggunakan lembar pengamatan kemudian hasilnya diinterpretasikan.

Refleksi meliputi: (1) evaluasi tindakan yang telah dilakukan sebagai evaluasi mutu, jumlah, dan waktu dari setiap macam tindakan, (2) pertemuan untuk membahas hasil evaluasi tentang skenario pembelajaran dan lembar kerja peserta didik, dan (3) memperbaiki pelaksanaan tindakan sesuai hasil evaluasi yang dijadikan acuan lanjutan pada siklus berikutnya.

Siklus II

Perencanaan meliputi: (1) identifikasi masalah yang muncul pada siklus I dan belum teratasi dan penetapan alternatif pemecahan masalah, (2) menentukan indikator pencapaian hasil belajar, dan (3) melaksanakan tindakan baru pengembangan program tindakan II.

Pelaksanaan Pelaksanaan yang diambil dalam siklus II meliputi program tindakan II yang mengacu pada identifikasi masalah yang muncul pada siklus I sesuai dengan alternatif pemecahan masalah yang sudah ditentukan, antara lain melalui: (1) guru melakukan apersepsi, (2) siswa mengamati tayangan ppt tentang barang belanjaan yang ditampilkan melalui zoom meet (mengamati), (3) siswa menjawab pertanyaan dari guru (menalar, menanya), (4) siswa mempersiapkan diri untuk bermain peran tentang menghitung taksiran harga barang belanjaan sesuai dengan skenario yang dibuat oleh guru, (5) siswa diarahkan guru melakukan skenario secara berpasangan dengan teman (collaborative), (6) siswa melakukan skenario secara berpasangan dengan teman melalui zoom meet, (7) siswa yang belum mendapat giliran

mengamati adegan yang sedang dilakonkan oleh temannya, dan (8) peserta didik mengamati kesimpulan yang disampaikan oleh guru melalui tayangan PPT pada zoom meet.

Pengamatan Sebagai kelanjutan, perlu adanya pengamatan yang meliputi: (1) observasi sesuai dengan format yang sudah dipersiapkan dan mencatat semua hal yang diperlukan yang terjadi selama pelaksanaan tindakan kelas berlangsung, dan (2) memberikan penilaian hasil tindakan sesuai dengan format yang sudah dikembangkan.

Refleksi Sebagai refleksi dari pelaksanaan siklus II, maka perlu melakukan: (1) evaluasi terhadap tindakan siklus II berdasarkan data yang terkumpul, (2) pembahasan hasil evaluasi tentang skenario pembelajar siklus II, (3) perbaikan pelaksanaan tindakan sesuai dengan hasil evaluasi yang digunakan untuk rencana siklus berikutnya, dan (4) evaluasi tindakan II dari keseluruhan siklus penelitian perbaikan pembelajaran yang sudah dilaksanakan didapatkan hasil yang sesuai dengan yang direncanakan.

Data adalah catatan fakta-fakta atau keterangan yang akan diolah dalam kegiatan penelitian. Data yang dikumpulkan berupa data kualitatif dan data kuantitatif. Data kualitatif yang dikumpulkan tentang keaktifan belajar siswa. Data kuantitatif yang dikumpulkan tentang hasil belajar siswa.

Menurut Zulfadrial & Lahir (2012), sumber data adalah subjek dari mana data dapat diperoleh. Ada dua macam sumber data, yaitu sumber data primer dan sumber data sekunder. Sumber data primer adalah sumber data diperoleh langsung oleh peneliti. Sedangkan sumber data sekunder adalah sumber data yang tidak diperoleh langsung oleh peneliti, biasanya sumber data ini diperoleh dari pihak lain. Sumber data primer dalam penelitian ini diperoleh dari hasil belajar siswa kelas II SD Negeri 3 Dermaji, Kecamatan Lumbir, Kabupaten Banyumas, yang terdiri dari 12 siswa laki-laki dan 6 siswa perempuan. Sedangkan sumber data skunder diperoleh dari hasil pengamatan keaktifan siswa oleh teman sejawat. Hal ini menjadi pertimbangan untuk mengetahui sejauh mana peningkatan keaktifan dan hasil belajar siswa dalam pembelajaran yang diberikan dengan diterapkannya penggunaan model role playing dalam pembelajaran Matematika materi Uang Kertas.

Teknik pengumpulan data yang dilakukan peneliti melalui tes dan non tes. Melalui tes berupa tes tertulis yang dilakukan pada akhir siklus I dan siklus II. Melalui non tes berupa pengamatan/Observasi yang dilakukan teman sejawat.

1. Tes

Tes adalah suatu alat ukur yang berupa serangkaian pertanyaan yang harus dijawab secara sengaja dalam suatu situasi yang distandarisasikan, dan yang dimaksudkan untuk mengukur kemampuan dan hasil belajar individu atau kelompok". Sedangkan Sudijono (2012:66) berpendapat bahwa tes adalah alat atau prosedur yang digunakan dalam rangka pengukuran dan penilaian". Alat ukur tes biasanya banyak digunakan dalam bidang pengukuran prestasi belajar siswa di sekolah, khususnya digunakan untuk mengukur tingkat keberhasilan siswa. Tes yang digunakan oleh peneliti dalam penelitian ini adalah tes pilihan ganda dan uraian singkat.

2. Pengamatan/Observasi

Observasi atau pengamatan merupakan salah satu teknik atau cara mengumpulkan data dengan jalan mengadakan pengamatan terhadap kegiatan yang sedang berlangsung. Observasi adalah suatu proses pengamatan dan pencatatan secara sistematis, logis, objektif, dan rasional mengenai berbagai fenomena, baik dalam situasi yang sebenarnya maupun dalam situasi buatan untuk mencapai tujuan tertentu. Observasi dilakukan dalam kelas untuk mengamati kegiatan pembelajaran seperti tingkah laku siswa saat belajar, mengerjakan tugas, dan lain sebagainya. Observasi dilakukan oleh peneliti dan bantuan observer teman sejawat.

3. Analisis Data

Sugiyono (2010) menjelaskan bahwa dalam penelitian tindakan kelas ada dua jenis data yang dapat dikumpulkan oleh peneliti yaitu data kuantitatif yang merupakan tehnik analisis data menggunakan metode statistik yang sudah tersedia dan data kualitatif merupakan data yang diperoleh dari berbagai sumber menggunakan pengumpulan data yang bermacam-macam dan dilakukan terus menerus". Teknik analisis yang digunakan adalah diskripsi kualitatif. Dalam menganalisis data, peneliti menggunakan data kualitatif dan kuantitatif. Data-data tersebut peneliti dapatkan dari hasil proses perbaikan pembelajaran dari setiap siklus.

Data kualitatif diperoleh dari hasil pengamatan yang dilakukan oleh teman sejawat pada waktu pelaksanaan proses pembelajaran pada siklus I dan siklus II. Data kuantitatif diperoleh dari hasil soal evaluasi yang dilakukan pada akhir siklus I dan siklus II.

Variabel dalam penelitian ini adalah keaktifan dan peningkatan hasil belajar dikatakan berhasil apabila dapat mencapai ataupun melebihi indikator-indikator yang telah ditentukan. Peneliti menentukan kriteria keberhasilan berdasarkan kedua variabel menurut indikator masing-masing variabel. Indikator keberhasilan dapat dilihat pada tabel di bawah ini.

Tabel 2. Indikator keberhasilan

Variabel	Indikator	Kondisi Awal	Target Akhir Siklus
Keaktifan	Rata-rata keaktifan Siswa	52%	80%
Hasil Belajar	Rata-rata nilai evaluasi	65,8	80
	Persentase jumlah siswa mencapai KKM	33.3%	80%

Hasil dan Pembahasan

Siklus I

Peneliti melaksanakan persiapan sebelum melaksanakan tindakan perbaikan yaitu

dengan langkah-langkah : memeriksa RPP yang telah disusun, memeriksa materi pelajaran atau bahan ajar, media pembelajaran, lembar kerja peserta didik, dan evaluasi pembelajaran, serta meyakinkan observer dalam proses perbaikan pembelajaran.

Peneliti melaksanakan tindakan sesuai dengan RPP Siklus I dan setelah evaluasi atau tes formatif yang dilaksanakan di siklus I dihasilkan data hasil belajar siswa yang peneliti tampilkan pada table 4.1 berikut ini.

Tabel 1. Analisis Hasil Evaluasi Siklus I

No.	Nilai	Frekuensi	Jumlah Nilai	Keterangan	
				Tuntas	Belum Tuntas
1.	100	-	-		
2.	92	4	368	Tuntas	
3.	83	8	664	Tuntas	
4.	67	4	268		Belum tuntas
5.	50	2	100		Belum Tuntas
6.	33	-	-		
Jumlah		18	1400	12	6
Rata-rata			77,8		
Presentase				66.7%	33.3%

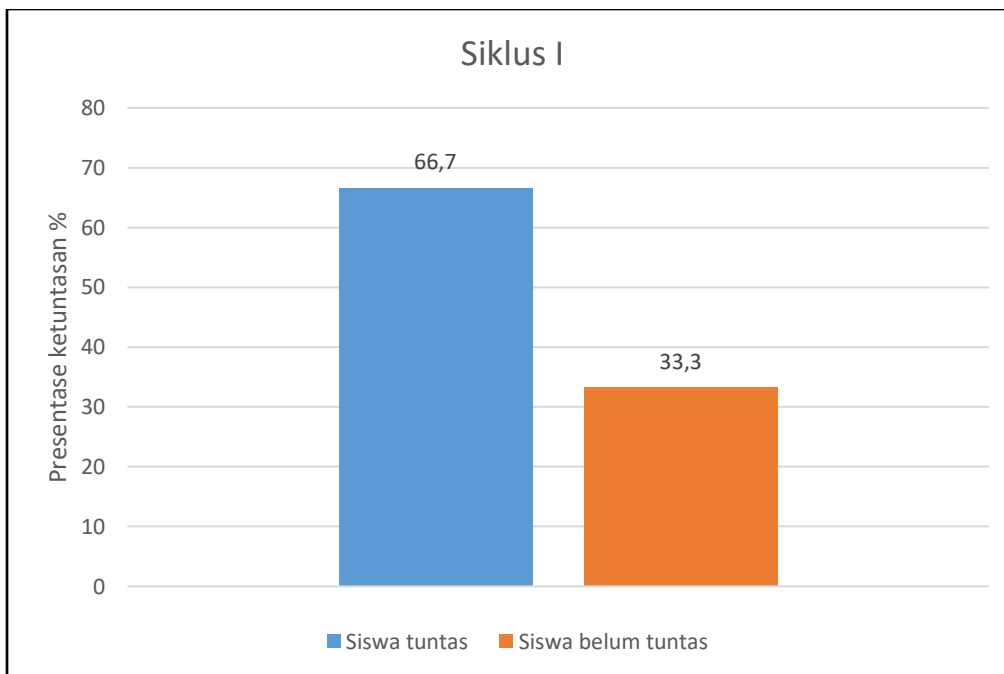
Keterangan :

Siswa dikatakan tuntas belajar jika telah memperoleh nilai 70 ke atas.

Dari tabel 4.1 hasil evaluasi siklus I, diperoleh keterangan sebagai berikut.

- a) Rata-rata kelas mencapai 77.8.
- b) Nilai tertinggi 92 dan nilai terendah terendah 50.
- c) Terdapat 10 siswa sudah tuntas belajar dari 18 siswa = 66.7%
- d) Terdapat 6 siswa belum tuntas belajar dari 18 siswa = 33.3%

Selanjutnya ketuntasan hasil belajar siswa pada siklus I, peneliti tampilkan pada gambar 1 berikut ini.



Gambar 1. Grafik Ketuntasan Hasil Belajar Siswa Siklus I

Selain hasil belajar di atas, peneliti dan observer juga menganalisis keaktifan belajar siswa. Keaktifan belajar siswa merupakan hasil pengamatan observer yang dilakukan pada saat proses pembelajaran berlangsung.

Keaktifan dalam penelitian ini diukur menggunakan pengamatan. Terdapat 4 indikator keaktifan yang harus muncul adalah sebagai berikut.

1. A = siswa memberi respon positif terhadap penjelasan dan pertanyaan yang diajukan peneliti.
2. B = aktif dalam mencari dan menemukan informasi.
3. C = aktif belajar dan bekerjasama dengan teman.
4. D = aktif dalam mengkomunikasikan hasil.

Peneliti menggunakan pengamatan yang disusun berdasarkan indikator keaktifan yang bertujuan untuk mengetahui peningkatan keaktifan siswa selama dalam proses pembelajaran. Pengamatan diisi oleh rekan peneliti ketika pembelajaran berlangsung. Data keaktifan belajar siswa pada siklus I disajikan pada tabel 4.2 berikut ini.

Tabel 2. Analisis Keaktifan belajar Siswa Siklus I

No.	Jumlah Kemunculan Indikator	Ferkuensi (Siswa)	Keterangan	
			AK	BA
1.	4	8	√	
2.	3	5	√	
3.	2	5		√
Jumlah		18	13	5
Presentase (%)			72.2	27.8

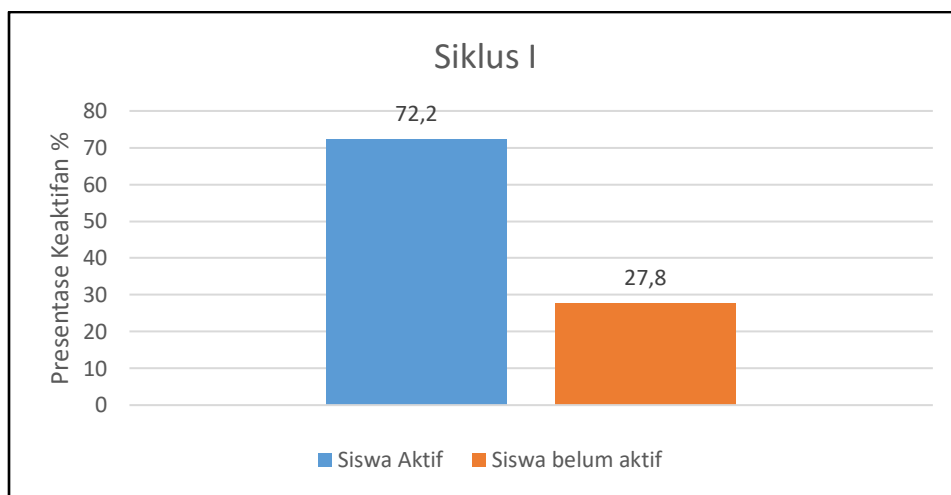
Keterangan :

1. AK = Aktif
2. BA = Belum Aktif
3. Keaktifan belajar siswa dikatakan rendah jika hanya memunculkan dua indikator atau kurang.
4. Keaktifan belajar siswa dikatakan tinggi jika memunculkan tiga atau empat indikator.

Dari tabel 2 keaktifan belajar siswa siklus I diperoleh keterangan sebagai berikut.

1. Terdapat 13 siswa aktif belajar dari 18 siswa = 72%
2. Terdapat 5 siswa belum aktif dalam belajar dari 18 siswa = 27.8%

Untuk lebih jelasnya, keaktifan belajar siswa pada siklus I peneliti tampilkan pada gambar 4.2 berikut ini.



Gambar 2. Grafik Keaktifan Belajar Siswa Siklus I

Dari 18 siswa, siswa tuntas belajar sebanyak 12 siswa (66.7%), dan siswa belum tuntas sebanyak 6 siswa (33.3%) dengan rata-rata nilai 77.8. Sedangkan, rata-rata siswa aktif sebanyak 72.2% dan yang belum aktif 27.8%.

Dengan demikian tindakan pada siklus I belum berhasil mencapai kriteria keberhasilan dalam penelitian ini yaitu meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa dinyatakan berhasil jika 80% siswa dapat memenuhi indikator keaktifan siswa menggunakan model role playing. Proses perbaikan pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa dinyatakan berhasil jika sekurang-kurangnya 80% siswa memperoleh nilai 80 ke atas untuk penilaian hasil tes evaluasi siswa, sesuai dengan kriteria ketuntasan minimal (KKM) yaitu 70.

Berdasarkan hasil pengamatan, peneliti melakukan refleksi terhadap kelemahan terhadap pembelajaran yang sudah dilaksanakan. Faktor yang menyebabkan siklus I ini belum berhasil adalah

1. Peneliti belum optimal dalam penguasaan kelas, sehingga keaktifan peserta didik kurang menyeluruh.
2. Peneliti belum maksimal dalam penerapan model role playing sehingga ketuntasan

hasil belajar belum mencapai kriteria yang ditentukan.

Dari hasil refleksi dan hasil diskusi dengan observer peneliti memutuskan untuk melaksanakan perbaikan pembelajaran siklus II.

Siklus II

Peneliti mencoba menyempurnakan tindakan dengan merevisi rencana perbaikan pembelajaran tentang Uang Kertas, mempersiapkan bahan ajar atau buku-buku yang relevan dengan materi pelajaran, mempersiapkan media pembelajaran dan sarana lainnya yang akan digunakan, mempersiapkan lembar kerja peserta didik dan lembar evaluasi untuk akhir siklus II. Peneliti melaksanakan tindakan sesuai dengan RPP Siklus II dan setelah evaluasi atau tes formatif yang dilaksanakan di Siklus II dihasilkan data hasil belajar siswa yang peneliti tampilkan pada tabel 4.3 berikut ini.

Tabel 3. Analisis Hasil Evaluasi Siklus I

No.	Nilai	Frekuensi	Jumlah Nilai	Keterangan	
				Tuntas	Belum Tuntas
1.	100	6	600	Tuntas	
2.	92	4	368	Tuntas	
3.	83	6	498	Tuntas	
4.	67	-	-		
5.	50	-	-		
6.	33	-	-		
Jumlah		18	1466	18	
Rata-rata			81.4		
Presentase				100 %	0%

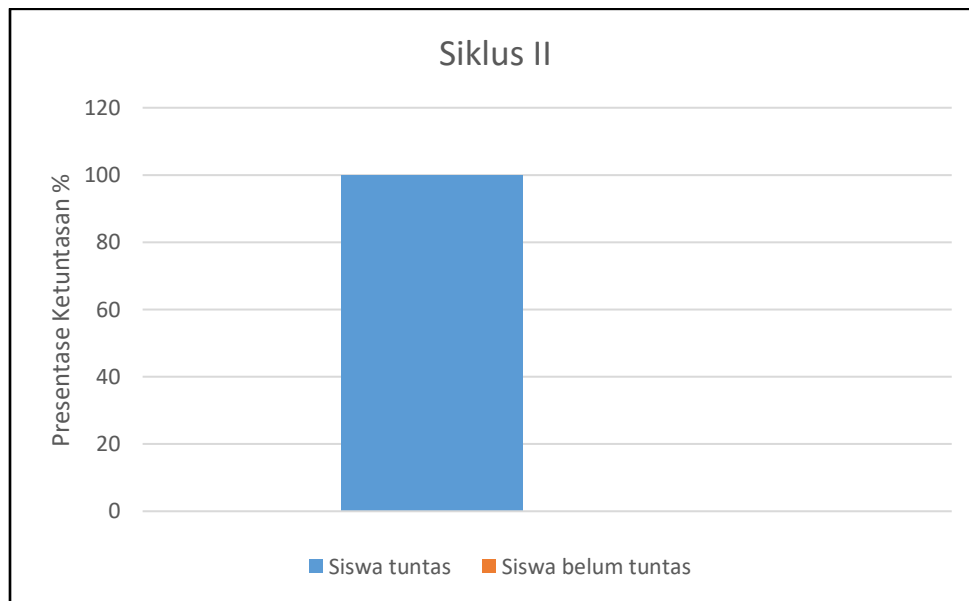
Keterangan :

Siswa dikatakan tuntas belajar jika telah memperoleh nilai 70 ke atas.

Dari tabel 3 hasil evaluasi siklus II, diperoleh keterangan sebagai berikut.

1. Rata-rata kelas mencapai 81,4.
2. Nilai tertinggi 100 dan nilai terendah terendah 83.
3. Terdapat 18 siswa sudah tuntas belajar dari 18 siswa = 100%
4. Terdapat 0 siswa belum tuntas belajar dari 18 siswa = 0%

Selanjutnya ketuntasan hasil belajar siswa pada siklus I, peneliti tampilkan pada gambar 4.3 berikut ini.



Gambar 3. Grafik Ketuntasan Hasil belajar Siswa Siklus II

c. Data Hasil Observasi/Pengamatan

Selain hasil belajar di atas, peneliti dan observer juga menganalisis keaktifan belajar siswa. Pengamatan dilakukan oleh rekan peneliti menggunakan lembar pengamatan yang sebelumnya telah disusun peneliti. Pengamatan dilakukan pada saat proses pembelajaran berlangsung dari awal pembelajaran hingga akhir pembelajaran pada pengamatan pembelajaran siklus II. Hasil pengamatan yang telah dilaksanakan pada siklus II peneliti tampilkan pada tabel 4.4 berikut ini.

Tabel 4. Anasis Keaktifan belajar Siswa Siklus II

No.	Jumlah Kemunculan Indikator	Ferkuensi (Siswa)	Keterangan	
			AK	BA
1.	4	10	√	
2.	3	7	√	
3.	2	2		√
Jumlah		18	16	2
Presentase (%)			88,9	11,1

Keterangan :

1. AK = Aktif
2. BA = Belum Aktif
3. Keaktifan belajar siswa dikatakan rendah jika hanya memunculkan dua indikator atau kurang.
4. Keaktifan belajar siswa dikatakan tinggi jika memunculkan tiga atau pempat indikator.

Dari tabel 4 keaktifan belajar siswa siklus I diperoleh keterangan sebagai berikut.

1. Terdapat 16 siswa aktif belajar dari 18 siswa = 88,9%
2. Terdapat 2 siswa belum aktif dalam belajar dari 18 siswa = 11,1%

Untuk lebih jelasnya, keaktifan belajar siswa pada siklus I peneliti tampilkan pada gambar 4.4 berikut ini.



Gambar 4. Grafik Keaktifan Belajar Siswa Siklus II

Dari 18 siswa, siswa tuntas belajar sebanyak 18 siswa (100%), dan siswa yang belum tuntas sebanyak 0 siswa (0%) dengan rata-rata nilai 81,4%. Siklus II, siswa aktif belajar sebanyak 16 siswa dan 2 siswa masih belum aktif, sehingga diperoleh skor rata-rata keaktifan belajar siswa sebanyak 88,9%.

Dengan demikian tindakan siklus II telah berhasil mencapai kriteria keberhasilan dalam penelitian ini yaitu peningkatan keaktifan siswa dinyatakan berhasil jika 80% dari jumlah siswa aktif dalam proses pembelajaran menggunakan model role playing. Peningkatan hasil belajar siswa dinyatakan berhasil jika sekurang-kurangnya 80% siswa memperoleh nilai 80 ke atas untuk penilaian hasil tes evaluasi siswa, sesuai dengan kriteria ketuntasan minimal (KKM) yaitu 70.

Pembelajaran siklus II secara keseluruhan sudah terlaksana dengan baik dan lancar. Dalam kegiatan pembelajaran penggunaan model role playing dapat meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa. Berdasarkan hasil tersebut di atas, dapat disimpulkan bahwa penelitian tindakan kelas untuk meningkatkan keaktifan dan hasil belajar Matematika materi Uang Kertas siswa kelas II SD Negeri 3 Dermaji melalui model Role Playing telah berhasil.

Pembahasan Hasil Penelitian

Tindakan yang dilaksanakan peneliti pada siklus I sesuai dengan RPP yang sudah dibuat dengan menerapkan model Role Playing. Kegiatan pembelajaran dilakukan secara daring melalui zoom meet. Dalam siklus I siswa bermain peran dengan orang tua yang divideokan kemudian dikirim pada peneliti melalui WA pribadi.

Kegiatan pembelajaran berjalan dengan lancar akan tetapi pada siklus ini siswa masih asing dalam menggunakan zoom meet dan bermain peran yang dilakukan siswa masih bersifat

penugasan sehingga keaktifan dan hasil belajar siswa masih belum mencapai ketuntasan minimal. Dari 18 siswa, siswa tuntas belajar sebanyak 12 siswa (66.7%), dan siswa belum tuntas sebanyak 6 siswa (33.3%) dengan rata-rata nilai 77.8. Sedangkan, rata-rata siswa aktif sebanyak 72.2% dan yang belum aktif 27.8%.

Tindakan yang dilaksanakan peneliti pada siklus II sesuai dengan RPP yang sudah dibuat dengan menerapkan model Role Playing. Kegiatan pembelajaran dilakukan secara daring melalui zoom meet. Dalam siklus II siswa bermain peran secara berpasangan bersama teman yang langsung dipraktikkan melalui zoom meet. Dari perbedaan pelaksanaan bermain peran pada siklus I dan siklus II, siswa tuntas belajar sebanyak 18 siswa (100%), dan siswa yang belum tuntas sebanyak 0 siswa (0%) dengan rata-rata nilai 81,4%. Siklus II, siswa aktif belajar sebanyak 16 siswa dan 2 siswa masih belum aktif, sehingga diperoleh skor rata-rata keaktifan belajar siswa sebanyak 88,9%.

Berdasarkan hasil dan pembahasan di atas, dapat disimpulkan bahwa penelitian tindakan kelas untuk meningkatkan keaktifan dan hasil belajar Matematika materi Uang Kertas melalui model Role Playing siswa Kelas II SD Negeri 3 Dermaji Tahun Pelajaran 2020/2021 telah berhasil.

Simpulan

Berdasarkan deskripsi hasil penelitian dan pembahasannya dapat diambil simpulan sebagai berikut.

1. Penggunaan model Role Playing dapat meningkatkan keaktifan belajar siswa Kelas II SD Negeri 3 Dermaji Tahun Pelajaran 2020/2021. Pada siklus I siswa aktif sebesar 72,4%, siklus II sebesar 88,9% sehingga sudah mencapai ketuntasan sekurang-kurangnya 80% siswa aktif.
2. Penggunaan model Role Playing dapat meningkatkan hasil belajar siswa Kelas II SD Negeri 3 Dermaji Tahun Pelajaran 2020/2021. Pada siklus I siswa tuntas sebesar 66,7%, siklus II sebesar 100% sehingga sudah mencapai ketuntasan sekurang-kurangnya 80% siswa tuntas belajar.

Daftar Rujukan

1. Aini, Q., & Relmasira, S. C. (2018). Penerapan Pembelajaran Tematik Integratif Berbasis Kontekstual untuk Meningkatkan Keaktifan dan Hasil Belajar Siswa Kelas 1 SD. *Sekolah Dasar: Kajian Teori dan Praktik Pendidikan*, 27(2), 124-132.
2. Basri, Hasan. "Penerapan Model Pembelajaran Role Playing untuk Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa Kelas V SDN 032 Kualu Kecamatan Tambang." *Jurnal PAJAR (Pendidikan dan Pengajaran)* 1.1 (2017): 38-53.
3. Ign, Masidjo. "Penelitian Pencapaian Hasil Belajar Siswa di Sekolah." Yogyakarta: Kanisius (2007).
4. Karim, Asrul. "Penerapan metode penemuan terbimbing dalam pembelajaran matematika untuk meningkatkan pemahaman konsep dan kemampuan berpikir kritis siswa sekolah dasar." *Jurnal pendidikan* 1.1 (2011): 21-32.

5. Khoir, Sabikul. Upaya meningkatkan keaktifan dan hasil belajar matematika melalui metode drill (latihan) pada pokok bahasan operasi bilangan pecahan peserta didik kelas VII-B semester gasal MTs NU Nurul Huda Mangkang Kota Semarang tahun pelajaran 2009/2010. Diss. IAIN Walisongo, 2009.
6. Kristin, Firosalia. "Efektivitas Model Pembelajaran Kooperatif Tipe STAD Ditinjau Dari Hasil Belajar IPS Siswa Kelas 4 SD." *Scholaria: Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan* 6.2 (2016): 74-79.
7. Lubis, Wildan Achmad. Peningkatan keaktifan belajar dan hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPA dengan metode kerja kelompok untuk kelas III SDN Sepatan Kabupaten Tulungagung. Diss. University of Muhammadiyah Malang, 2017.
8. Sudijono, Anas. Pengantar evaluasi pendidikan. PT RajaGrafindo, 1998.
9. Sugiyono, Prof Dr. "Metode penelitian pendidikan." Pendekatan Kuantitatif (2010).
10. Tarigan, Arleni. "Penerapan Model Pembelajaran Role Playing untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas III SD Negeri 013 Lubuk Kembang Sari Kecamatan Ukui." *Primary: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar* 5.3 (2016): 102-112.
11. Zuldafrial & Lahir, M. "Penelitian kualitatif." Surakarta: Yuma Pustaka (2012).