



Jurnal Review Pendidikan dan Pengajaran
<http://journal.universitaspahlawan.ac.id/index.php/jrpp>
 Volume 7 Nomor 1, 2024
 P-2655-710X e-ISSN 2655-6022

Submitted : 06/01/2024
 Reviewed : 09/01/2024
 Accepted : 10/01/2024
 Published : 16/01/2024

Maria Naldince¹
 Marianus Yufrinalis²
 Frederiksen N.S.
 Timba³

PENGGUNAAN MODEL *ROLE PLAYING* UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR MATEMATIKA KELAS VI SEKOLAH DASAR

Abstrak

Pembelajaran matematika merupakan salah satu model implementasi kurikulum yang dianjurkan untuk diaplikasikan di jejang sekolah dasar. Pembelajaran matematika membutuhkan model dan media pembelajaran yang tepat sehingga bisa membuat proses belajar lebih menarik perhatian siswa. Pembelajaran matematika kelas VI di SDI Wolomapa terlihat membosankan dan membuat siswa tidak semangat dalam mengikuti proses pembelajaran. Siswa jarang untuk melakukan diskusi kelompok dan lebih sering mencatat rumus serta contoh soal lalu mengerjakan latihan soal yang ada dalam buku. Hal ini membuat siswa tidak memahami materi tersebut lebih luas karena yang diketahui hanya yang ada dalam buku tersebut. Dari permasalahan tersebut membawa pengaruh yang terlihat pada hasil pembelajaran pada siklus I menggunakan model pembelajaran *discovery learning* diperoleh hasil dari 11 siswa terdapat 4 (36%) tuntas dan 7 (64%) tidak tuntas. Penggunaan model pembelajaran *role playing* untuk mengetahui hasil belajar siswa kelas VI SDI Wolomapa yang berbasis *lesson study*. Metode penelitian menggunakan penelitian tindakan kelas berbasis *lesson study* dengan tahap *plan-do-see*. Pada siklus II penggunaan model pembelajaran *role playing* terlihat hasil pembelajaran sudah mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan yang terlihat dari hasil belajar 11 siswa terdapat 10 (90%) tuntas dan 1 (10%) tidak tuntas. Berdasarkan hasil yang dicapai maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan model pembelajaran *role playing* melalui *lesson study* dapat meningkatkan hasil belajar matematika materi menyelesaikan masalah sehari-hari yang berkaitan dengan bilangan cacah pada siswa kelas VI SDI Wolomapa.

Kata Kunci: Model *Role Playing*, *Lesson Study*, Hasil Belajar Siswa.

Abstract

Mathematics learning is one of the curriculum implementation models that is recommended to be applied in elementary schools. Mathematics learning requires the right learning model and media so that it can make the learning process more attractive to students. Learning grade VI mathematics at SDI Wolomapa looks boring and makes students not enthusiastic in following the learning process. Students rarely have group discussions and more often record formulas and sample questions and then do the questions in the book. This makes students not understand the material more broadly because only what is known is in the book. From these problems, it has a visible influence on learning outcomes in the first cycle using the *discovery learning* model, the results of 11 students were obtained there were 4 (36%) complete and 7 (64%) incomplete. The use of *role playing* learning models to determine the learning outcomes of grade VI students of SDI Wolomapa based on *lesson study*. The research method uses *lesson study-based classroom action research* with a *plan-do-see* stage. In the second cycle of using the *role playing* learning model, it can be seen that the learning outcomes have reached the expected learning objectives which can be seen from the learning outcomes of 11 students There are 10 (90%) complete and 1 (10%) incomplete. Based on the results achieved, it can be concluded that the use of *role playing* learning models through *lesson study* can improve the learning outcomes

^{1,2,3}Progam Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Nusa Nipa
 email: marianaldince@gmail.com

of mathematics material completed daily problems related to the number of cacah in grade VI students of SDI Wolomapa.

Keywords: role playing model, lesson study, student learning outcomes.

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan salah satu komponen penting yang berpengaruh terhadap perkembangan dan juga pembangunan suatu bangsa. Pendidikan juga merupakan agen perubahan, agen sosial control dan pembaharuan (Putra, 2021). Zaman yang semakin berkembang dan maju menuntut perubahan-perubahan pada sistem pendidikan. Sistem pendidikan di Indonesia yang telah dirancang sedemikian rupa demi terciptanya pendidikan yang berkualitas harus didukung pula oleh komponen-komponen penting yang ada di dalamnya, yang memang berpengaruh terhadap berjalan atau tidaknya sistem pendidikan tersebut. Salah satu yang banyak disoroti saat ini dalam dunia pendidikan adalah model pembelajaran yang digunakan guru dalam menyampaikan materi saat pembelajaran (Tati et al., 2020).

Pentingnya melakukan penerapan model-model pembelajaran dalam proses belajar mengajar harus dapat disesuaikan dengan materi yang akan disampaikan serta tujuan yang ingin dicapai. Ada beberapa materi misalnya dalam mata pelajaran matematika terdapat materi menyelesaikan masalah sehari-hari yang berkaitan dengan bilangan cacah yaitu tentang masalah jual beli yang ditemukan dalam kehidupan siswa setiap hari (Nugraheni, 2017). Misalnya konsep harga barang, jumlah barang yang dibeli, harga total yang di bayar, berapa kembalian disajikan dengan metode ceramah. Sehingga tidak terjadi interaksi timbal balik antar guru dengan siswa maupun siswa dengan siswa. Akibatnya pemahaman materi ini tidak terlalu mendalam padahal materi ini merupakan salah satu materi yang sangat berkaitan dengan aktivitas siswa sehari-hari.

Berdasarkan hasil pengamatan pembelajaran matematika kelas VI khusus mata pelajaran matematika terlihat membosankan dan membuat siswa tidak semangat dalam mengikuti proses pembelajaran. Siswa jarang untuk melakukan diskusi kelompok dan lebih sering mencatat rumus serta contoh soal lalu mengerjakan latihan soal yang ada dalam buku. Hal ini membuat siswa tidak memahami materi tersebut lebih luas karena yang diketahui hanya yang ada dalam buku tersebut. Hal ini terlihat ketika melakukan penilaian, masih banyak siswa yang nilainya tidak mencapai KKM. Dari KKM yang ditentukan dari sekolah yaitu 75, diketahui dari 11 siswa terdapat 4 (36%) tuntas dan 7 (64%) tidak tuntas. Salah satu solusi yang digunakan dalam permasalahan ini adalah dengan menggunakan model role playing.

Menurut (Ningrum et al., 2018) role playing atau bermain peran adalah sejenis permainan gerak yang didalamnya ada tujuan, aturan dan sekaligus melibatkan unsur senang. Dalam role playing murid dikondisikan pada situasi tertentu di luar kelas, meskipun saat itu pembelajaran terjadi di dalam kelas. Selain itu, role playing sering kali dimaksudkan sebagai suatu bentuk aktivitas dimana siswa membayangkan dirinya seolah-olah berada di luar kelas dan memainkan peran orang lain (Yusnarti & Suryaningsih, 2021). Model role playing juga dikenal dengan nama model pembelajaran bermain peran. Pengorganisasian kelas yang dilakukan secara berkelompok dan setiap masing-masing kelompok memperagakan atau memainkan peran yang telah disiapkan guru. Siswa diberikan kebebasan dalam berekspresi namun masih dalam batas-batas skenario dari guru (Wulandari et al., 2023).

Secara garis besar model role playing adalah bermain peran, dimana seorang siswa memainkan sebuah peran dan siswa lain memainkan peran yang lain (Permana, 2020). Lalu guru memberikan sebuah permasalahan atau sebuah cerita yang memiliki permasalahan. Kelebihan model role playing yaitu membuat setiap individu dapat terlibat dalam pembelajaran sehingga kelas menjadi hidup atau setiap siswa dapat berpartisipasi di dalam setiap proses pembelajaran (Kencana Sari, 2018). Model pembelajaran role playing lebih menekankan pada permainan gerak dan siswa biasanya dilatih untuk lebih memahami serta memperagakan setiap peran-peran yang akan diperankannya (Yusnarti & Suryaningsih, 2021); (Yulianto et al., 2020).

Menurut (Wulandari et al., 2023) model pembelajaran role playing atau bermain peran artinya pembelajaran dengan bermain peran atau bertingkah laku dalam hubungan sosial dengan siswa di ikut sertakan dalam memainkan peran dalam proses pembelajaran. Bermain peran

merupakan model pembelajaran yang melibatkan siswa untuk secara aktif dalam proses pembelajaran dengan memerankan suatu drama yang ada dalam kehidupan masyarakat dan berkaitan dengan materi yang dipelajari (Kaffa & Miaz, 2022). Proses pembelajaran matematika dengan menggunakan model role playing membuat siswa menjadi lebih mudah memahami dan membuat siswa yang awalnya tidak suka matematika menjadi lebih mengerti apa yang dijelaskan oleh guru sehingga pembelajaran menjadi bermakna dan menyenangkan (Hasibuan, 2023).

Menurut (Putra, 2020) model pembelajaran tepat yang diterapkan di dalam kelas diharapkan dapat membuat siswa berpera aktif saat proses pembelajaran berlangsung. Selain itu, kegiatan belajar menggunakan model pembelajaran yang tidak didasarkan pada keaktifan siswa akan menyebabkan proses belajarnya hanya terjadi dengan hafalan saja tanpa pemahaman yang menyebabkan siswa sering lupa atau bahkan tidak mengingatnya lagi materi itu setelah selesai diajarkan. Untuk itu perlu adanya model pembelajaran yang menggunakan aspek keaktifan dan hasil belajar siswa salah satunya yaitu role playing atau bermain peran.

Nama lain yang biasanya disebut dari model role playing ini adalah sosiodrama. Sosiodrama (Role Playing) oleh Uswatun (2022) berasal dari kata sosio dan drama. Sosio yang berarti sosial yang menunjuk pada objeknya yaitu masyarakat dengan kegiatan-kegiatan sosial dan juga kata drama yang berarti mempertunjukan, mempertontonkan atau memperlihatkan. Jadi sosiodrama adalah model yang digunakan untuk mengajar yang dalam pelaksanaannya peserta didik mendapatkan tugas yang diberikan oleh guru untuk mendramatisasikan suatu kegiatan sosial yang mengandung suatu problem, agar peserta didik dapat memecahkan suatu masalah yang muncul dari situasi sosial tersebut. Sosiodrama dan role playing dapat dikatakan sama artinya dan dalam proses pemakaiannya sering di silih gantikan. Sosiodrama pada dasarnya mendramatisasikan tingkah laku dalam hubungan dengan masalah sosial.

Menurut (Rahmatilah et al., 2017) dikatakan bahwa dalam teknik pengajaran berbahasa teknik bermain peran sangat baik untuk mendidik siswa dalam menggunakan ragam-ragam bahasa. Cara berbicara orangtua tentunya berbeda dengan cara berbicara anak-anak. Cara berbicara penjual berbeda dengan cara berbicara pembeli. Fungsi dan peranan seseorang menuntut cara berbicara dan berbahasa tertentu pula. Dalam bermain peran, siswa bertindak dan berbahasa sesuai dengan peran orang yang diperankannya. Misalnya menjadi guru, orangtua, polisi, penjual, pembeli dan sebagainya. Setiap tokoh yang diperankan menurut karakteristik tertentu pula.

Model bermain peran atau role playing ini digunakan untuk mencapai beberapa bentuk tujuan pembelajaran. Bermain peran membantu siswa untuk menemukan makna di dunia sosial dan memecahkan masalah dengan bantuan kelompok. Melalui bermain peran siswa belajar menggunakan konsep peran, menyadari adanya peran-peran yang berbeda dan memikirkan perilaku dirinya serta perilaku orang lain. Hal ini dapat menarik minat siswa untuk fokus belajar sehingga membuat siswa belajar sambil bermain peran dalam kegiatan belajar bukan merupakan beban bagi siswa (Herlya, 2019).

Role playing atau bermain peran adalah sejenis permainan gerak yang di dalamnya ada tujuan, aturan dan juga sekaligus melibatkan unsur senang dalam proses pembelajaran. Dalam hal ini, siswa dikondisikan pada situasi tertentu di luar kelas, meskipun saat itu pembelajaran terjadi di dalam kelas. Selain itu role playing sering kali dimaksudkan sebagai suatu bentuk aktivitas dimana pembelajaran dengan membayangkan dirinya seolah-olah berada di luar kelas dan memainkan peran tertentu.

METODE

Metode penelitian yang digunakan di SDI Wolomapa yaitu penelitian tindakan kelas (PTK) berbasis lesson study, artinya peneliti melakukan kolaborasi bersama dosen pembimbing dan guru pamong dalam setiap siklus pada lesson study. Menurut (Sodiq & Trisniawati, 2020) penelitian tindakan kelas merupakan kegiatan ilmiah yang dilakukan oleh guru di dalam kelas dengan menggunakan tindakan-tindakan yang bertujuan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran.

Subjek penelitian ini yaitu siswa kelas VI SDI Wolomapa. Dimana dalam sekelas berjumlah 11 orang siswa yang terdiri dari 3 siswalaki-laki dan 8 siswa perempuan. Penelitian ini dilakukan di SDI Wolomapa yang terletak di Desa Kajowair, Kecamatan Hewokloang. Penelitian ini menggunakan model dari Kemmis dan Mc Taggart. Dimana setiap siklus tindakan terdiri dari tahap perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi.

Teknik pengumpulan data menggunakan observasi dan tes. Observasi dilakukan terhadap pembelajaran dalam kegiatan lesson study, aktivitas siswa, dan penilaian tahapan lesson study. Sedangkan tes dilakukan dengan tujuan untuk mengukur kemampuan siswa setelah mengikuti pembelajaran dengan menggunakan model role playing. Indikator keberhasilan dalam penelitian ini yaitu adanya peningkatan hasil belajar kognitif siswa pada setiap siklus dimana KKM untuk mata pelajaran matematika yaitu 70 ketentuan klasikal ideal yang diharapkan yaitu 75%

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan siklus dapat disimpulkan bahwa dalam prosedur PTK ini berisi empat komponen, yaitu : perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Secara umum, penelitian dilaksanakan dalam dua siklus. Berikut hasil penelitian dari masing-masing siklus.

Siklus I

Perencanaan

Pada tahap ini dilakukan persiapan-persiapan untuk melakukan perencanaan tindakan dengan membuat silabus, rencana pembelajaran, lembar observasi guru dan siswa, lembar kerja siswa, menyiapkan sumber belajar yang diperlukan dan membuat alat evaluasi berbentuk tes tertulis dengan model uraian, serta penggunaan media berhitung yang kontekstual dan model pembelajaran discovery learning. Pelaksanaan ini dilakukan pada tanggal 15 Oktober 2023.

Pelaksanaan

Kegiatan dalam tahap pelaksanaan pembelajaran di mulai dari kegiatan awal sampai akhir. Kegiatan pembelajaran dilaksanakan dengan berpedoman pada sintaks model pembelajaran discovery learning dengan materi menyelesaikan masalah sehari-hari berkaitan dengan bilangan cacah dengan menggunakan media gambar. Tahapan pelaksanaan ini dilaksanakan pada tanggal 17 dan 18 Oktober 2023. Berdasarkan hasil dari pelaksanaan diketahui dari hasil penilaian 11 siswa terlihat 4 (36%) tuntas dan 7 (64%) tidak tuntas.

Observasi

Pada tahap ini dilakukan observasi pelaksanaan tindakan, aspek yang diamati adalah keaktifan siswa dan guru dalam proses pembelajaran menggunakan lembar observasi aktivitas dan respon siswa serta guru. Sedangkan peningkatan hasil belajar peserta didik diperoleh dari tes hasil belajar siswa.

Refleksi

Kegiatan ini adalah bagian dimana dalam siklus ini sangat penting dilakukan. Karen dalam siklus ini menganalisis, mengevaluasi dan mendiskusikan data yang telah diperoleh. Jika peneliti belum mendapatkan data yang sesuai dengan yang diharapkan, maka hendaknya peneliti melakukan kegiatan perbaikan yang dilakukan pada siklus berikutnya atau pada siklus kedua. Menurut Halawa (2022) refleksi suatu kegiatan yang meliputi analisis hasil pembelajaran dan juga sekaligus menyusun rencana pembelajaran perbaikan untuk siklus berikutnya.

Siklus II

Hasil refleksi data pada siklus 1 digunakan untuk acuan dalam merencanakan siklus II dengan memperbaiki kelemahan dan kekurangan pada siklus I. Tahap yang di lalui sama seperti pada tahap siklus I.

Perencanaan

Pada tahap ini, dilakukan persiapan-persiapan untuk melakukan perencanaan tindakan dengan membuat silabus, rencana pembelajaran, lembar observasi guru dan siswa, lembar kerja siswa, menyiapkan sumber belajar yang diperlukan dan membuat alat evaluasi berbentuk tes tertulis dengan model uraian serta penggunaan media berhitung uang mainan dan model pembelajaran role playing. Pelaksanaan ini dilakukan pada tanggal 13 November 2023.

Pelaksanaan

Kegiatan dalam tahap pelaksanaan pembelajaran di mulai dari kegiatann awal sampai akhir. Kegiatan pembelajaran dilakukan dengan berpedoman pada sintaks model pembelajaran role playing denga materi menyelesaikan masalah sehari-hari yang berkaitan dengan bilangan cacah dengan menggunakan media uang mainan. Tahapan pelaksanaan ini dilaksanakan pada tanggal 14 dan 15 November 2023. Berdasarkan hasil dari pelaksanaan ini diketahui hasil penilaian dari 11 siswa terlihat 10 (90%) tuntas dan 1 (10%) tidak tuntas.

Observasi

Pada tahap ini dilakukan observasi pelaksanaan tindakan, aspek yang diamati adalah keaktifan siswa siswa dan guru dalam proses pembelajaran menggunakan lembar observasi aktivitas dan respon guru serta siswa. Sedangkan peningkatan hasil belajar peserta didik diperoleh dari tes hasil belajar siswa.

Refleksi

Pada tahap ini dilakukan evaluasi proses pembelajaran pada siklus II dan menjadi pertimbangan untuk merencanagn siklus berikutnya. Dari hasil yang diperoleh penelitian dihentikan ketikan siswa sudah mampu memahami materi dan hasil belajar siswa meningkat atau lebih baik dari sebelumnya.

Hasil Belajar Siswa

Perbandingan hasil belajar siswa siklus I dan siklus II dapat dilihat pada tabel berikut.

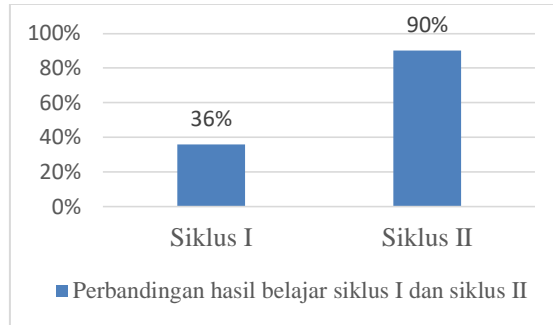
Tabel 1 Perbandingan Hasil Belajar Siklus I dan Siklus II

Konversi Nilai	Tindakan	
	Siklus I	Siklus II
Jumlah seluruh siswa	11	1
Jumlah nilai siswa	780	1,020
Nilai rata-rata	70,91	92,73
Jumlah siswa yang Tuntas	4	10
Jumlah siswa yang tidak tuntas	7	1
Persentase ketuntasan belajar siswa secara klasikal (%)	36%	90%
Kategori	Cukup	Sangat Baik

Kriteria ketuntasan klasikal (KK) 0%-75% itu sama dengan tidak tuntas. Adapun 76%-100% itu dikatakan tuntas. Berdasarkan tabel 1, diketahui hasil belajar siswa mengalami peningkatan dari siklus I dan siklus II dimana jumlah nilai siswa pada siklus I adalah 780, nilai rata-rata adalah 70,91, jumlah siswa yang tuntas sebanyak 4 orang dengan persentase ketuntasan sebesar 36% dan berada pada kategori cukup. Pada siklus II, jumlah nilai siswa adalah 1,020, jumlah siswa yang tuntas sebanyak 10 orang dengan persentase ketuntasan sebesar 90% dan berada pada kategori sangat baik.

Menurut Nabillah dan Abadi hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki peserta didik setelah menerima pengalaman pembelajaran yang akan menghasilkan perubahan tingkah laku. Sebagai hasil dari belajar dianggap penting dan dapat mencerminkan hasil dari belajar tersebut. Dalam mendapatkan hasil belajar setiap proses pembelajaran memiliki faktor-faktor yang memberikan dampak hasil belajar siswa. Dorongan atau ketertarikan siswa dalam belajar merupakan salah satu kunci untuk mencapai keberhasilan dalam belajar.

Dari hasil belajar siswa siklus I dan siklus II pada tabel diatas maka dibuat grafik untuk melihat perbandingan setiap siklus.



Gambar 1. Grafik 1 Perbandingan Hasil Belajar Siklus I dan Siklus II

Berdasarkan tabel dan grafik diatas dapat disimpulkan bahwa terjadinya peningkatan hasil belajar siswa pada siklus I menggunakan model pembelajaran discovery learning tergolong cukup dengan persentase ketuntasan belajar 36% dan kemudian pada siklus II menggunakan model pembelajaran role playing tergolong sangat baik dengan persentase ketuntasan belajar 90%. Maka dapat dikatakan bahwa penggunaan model pembelajaran role playing meningkatkan hasil belajar siswa.

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan Bakri (2021) kemampuan interaksi sosial anak setelah diberikan perlakuan berupa bermain peran mengalami peningkatan yang baik, interaksi sosial anak lebih baik dari sebelumnya seperti yang telah dipaparkan.

Aktivitas Siswa

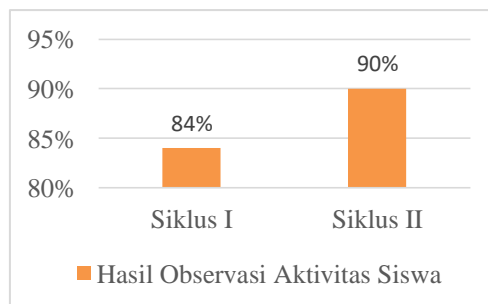
Perbandingan hasil observasi aktivitas siswa siklus I dan siklus II dapat dilihat pada tabel 2 berikut.

Tabel 2. Hasil Observasi Aktivitas Siswa

Konversi Nilai	Tindakan	
	Siklus I	Siklus II
Skor maksimal	44	44
Jumlah skor yang diperoleh	37	40
Persentase nilai rata-rata	84%	90%
Kategori	Baik	Sangat Baik

Berdasarkan tabel 2, diketahui aktivitas siswa mengalami peningkatan dari siklus I dan siklus II dimana pada siklus I diperoleh skor maksimal 44, jumlah skor yang diperoleh 37 dengan persentase nilai rata-rata 84% dan berada pada kategori baik. Pada siklus II, perolehan skor maksimal adalah 44, jumlah skor yang diperoleh sebesar 40 dengan persentase nilai rata-rata 90% dan berada pada kategori sangat baik.

Dari hasil observasi aktivitas siswa pada siklus I dan siklus II pada tabel diatas maka dibuat grafik untuk melihat perbandingan setiap siklus.



Gambar 2. Grafik 2 Hasil Observasi Aktivitas Siswa

Berdasarkan tabel dan grafik diatas dapat disimpulkan bahwa aktivitas siswa pada siklus I dan siklus II mengalami peningkatan yang sangat baik. Pada siklus I, menggunakan model pembelajaran discovery learning persentase rata-rata yang diperoleh yaitu 84% yang tergolong baik. Pada siklus II, menggunakan model pembelajaran role playing dan persentase rata-rata yang diperoleh yaitu 90%.

Tahapan Lesson Study

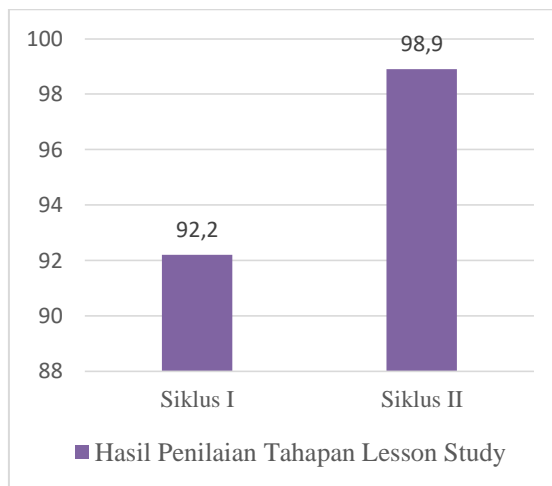
Perbandingan hasil penilaian tahapan lesson study siklus I dan siklus II dapat dilihat pada tabel 3 berikut.

Tabel 3. Hasil Penilaian Tahapan Lesson Study

Konversi Nilai	Tindakan	
	Siklus I	Siklus II
Skor maksimal	76	76
Jumlah skor yang diperoleh	70	75
Nilai lesson study	92,2	98,9
Kategori	Sangat Baik	Sangat Baik

Berdasarkan tabel 3, diketahui penilaian lesson study mengalami peningkatan dari siklus I dan siklus II. Dimana pada siklus I perolehan skor maksimal adalah 76, jumlah skor yang diperoleh sebesar 70 dengan nilai lesson study 92,2 berada pada kategori sangat baik. Pada siklus II, perolehan skor maksimal adalah 76, jumlah skor yang diperoleh 75 dengan nilai lesson study 98,9 berada pada kategori sangat baik. Menurut Susilo (2022), lesson study adalah suatu bentuk utama peningkatan kualitas proses pembelajaran dan juga pengembangan keprofesionalisme guru.

Berdasarkan hasil penilaian tahapan lesson study siklus I dan siklus II pada tabel diatas maka dibuat grafik untuk melihat perbandingan hasil penilaian guru pamong kepada guru model pada setiap siklusnya.



Gambar 3. Grafik 3 Hasil Penilaian Tahapan Lesson Study

Berdasarkan tabel dan grafik di atas maka dapat disimpulkan bahwa kegiatan lesson study pada siklus I dan siklus II mengalami peningkatan yang sangat baik. Dapat dilihat, pada siklus I nilai lesson study 92,2 dengan kategori sangat baik dan juga pada siklus II nilai lesson study 98,9 dengan kategori sangat baik.

Pembahasan

Pada tahap awal pembelajaran yang telah dilaksanakan dengan menggunakan model pembelajaran discovery learning nilai yang diperoleh siswa pada materi menyelesaikan masalah sehari-hari yang berkaitan dengan bilangan cacah yaitu masalah jual beli menggunakan soal cerita, dari 11 siswa hanya 4 (36%) tuntas dan 7 (64%) tidak tuntas dengan nilai rata-rata 70,91.

Dari data yang diperoleh disimpulkan bahwa kemampuan menyelesaikan soal cerita matematika masih rendah.

Hasil dari penelitian tindakan kelas ini meningkat setelah dilakukan pembelajaran menggunakan model role playing. Hal ini dibuktikan setelah melakukan penilaian ternyata dari 11 siswa terdapat 10 (90%) tuntas dan 1 (20) tidak tuntas dengan nilai rata-rata yang diperoleh sebesar 92,73. Dari hasil tersebut dapat terlihat bahwa proses belajar mengajar menggunakan model pembelajaran role playing bisa meningkatkan kemampuan siswa dalam menyelesaikan soal cerita yang berkaitan dengan masalah jual beli dalam kehidupan sehari-hari yang sangat berkaitan dengan bilangan cacah.

Dengan tercapainya indikator keberhasilan di penelitian Tindakan kelas ini menunjukkan dengan menggunakan model bermain peran atau role playing bisa menyelesaikan atau meningkatkan kemampuan siswa. Dengan menggunakan model role playing dan didukung media uang mainan siswa dapat lebih mudah memahami penjumlahan dan pengurangan dalam soal cerita tentang masalah jual beli. Terlihat siswa secara aktif ikut berpartisipasi dalam menyelesaikan soal cerita secara langsung dengan peran sebagai penjual dan pembeli.

Menurut (Yusnarti & Suryaningsih, 2021) bermain peran dalam pembelajaran merupakan usaha untuk memecahkan masalah melalui peragaan, serta langkah-langkah identifikasi masalah, analisis, pemeranan dan diskusi. Dengan kegiatan bermain peran, imajinasi anak berperan sesungguhnya dan menjadi seorang atau sesuatu, yang didapatkan dari pengalaman sehari-hari yang anak temui atau bahkan dari tokoh-tokoh yang di idolakannya.

UCAPAN TERIMA KASIH

Terimakasih peneliti sampaikan pada SDI Wolomapa yang telah memberikan tempat dan waktu pada peneliti untuk mencoba mengajar dan meneliti sehingga mempermudah proses penyelesaian penelitian dan mencapai gelar sarjana.

SIMPULAN

Berdasarkan Hasil penelitian tindakan kelas yang telah dilakukan di SDI Wolomapa dapat disimpulkan bahwa penggunaan model role playing melalui lesson study dapat dilihat dari adanya peningkatan aktivitas siswa dalam belajar, hasil belajar siswa juga terlihat dari penilaian yang dilakukan

DAFTAR PUSTAKA

- Hasibuan, N. K. (2023). Penerapan Model Pembelajaran Role Playing Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Tematik Kelas III SD Negeri 104201 Kolam Tahun Ajaran 2022/2023. *Educate: Journal Ilmu Pendidikan Dan Pengajaran*, 1(3), 364–381. <https://doi.org/10.56114/edu.v1i3.461>
- Herlya, H. (2019). MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK MENGGUNAKAN MODEL COOPERATIF LEARNING TYPE ROLE PLAYING PADA MATA. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran (PIJAR)*, 3(2), 6–17.
- Kaffa, Z., & Miaz, Y. (2022). Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik Berbasis Role Playing pada Pembelajaran Tematik Terpadu di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(5), 8228–8238. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i5.3344>
- Kencana Sari, F. F. (2018). Peningkatan Hasil Belajar Siswa SD pada Pembelajaran Tematik melalui Penerapan Model Pembelajaran Role Playing. *Satya Widya*, 34(1), 62–76. <https://doi.org/10.24246/j.sw.2018.v34.i1.p62-76>
- Ningrum, D. A., Sabdaningtyas, L., & ... (2018). Pengaruh Model Pembelajaran Role Playing Terhadap Hasil Belajar Tematik Siswa. ... *Jurnal Pendidikan Dasar*, 1(2), 74–83. <http://jurnal.fkip.unila.ac.id/index.php/pgsd/article/view/16141%0Ahttp://jurnal.fkip.unila.ac.id/index.php/pgsd/article/download/16141/11664>
- Nugraheni, N. (2017). Penerapan Media Komik Pada Pembelajaran Matematika Di Sekolah Dasar. *Refleksi Edukatika: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 7(2), 111–117. <https://doi.org/10.24176/re.v7i2.1587>

- Permana, G. P. (2020). 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. <https://doi.org/10.36654/educatif.v3i2.47>
- Putra, S. H. J. (2020). Pengaruh Model Pembelajaran Problem Based Learning Dan Kooperatif Tipe Number Head Together Terhadap Keterampilan Proses Sains dan Hasil Belajar di SMP. *Bioedusiana: Jurnal Pendidikan Biologi*, 5(2), 84–95. <https://doi.org/10.37058/bioed.v5i2.2177>
- Putra, S. H. J. (2021). Pendekatan Jelajah Alam Sekitar (JAS): Dampaknya terhadap Aktivitas dan Hasil Belajar Kognitif Siswa SMP. *Journal of Natural Science and Integration*, 4(2), 204. <https://doi.org/10.24014/jnsi.v4i2.10030>
- Rahmatilah, S., Hidayat, S., & Apriliya, S. (2017). Media Buku Pop Up Untuk Pembelajaran Bahasa Indonesia Di Kelas Rendah. *PEDADIDAKTIKA: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 4(1), 139–148.
- Sodiq, A. N., & Trisniawati, T. (2020). Peningkatan Minat dan Hasil Belajar Matematika melalui Model Cooperative Learning Tipe Team Games Tournament pada Siswa SD Negeri Tukangan Yogyakarta. *AlphaMath: Journal of Mathematics Education*, 6(1), 68. <https://doi.org/10.30595/alphamath.v6i1.7738>
- Tati, T., Putra, S. H. J., & Galis, R. (2020). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Number Heads Together (Nht) Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Ciri-Ciri Makhluk Hidup Kelas Vii Di Smpk Kimang Bulen Nita. *Spizaetus: Jurnal Biologi Dan Pendidikan Biologi*, 1(1), 6–14. <https://doi.org/10.55241/spibio.v1i1.2>
- Wulandari, S. I., Nuryadi, N., & Wargana, M. B. (2023). Efektivitas Metode Pembelajaran Role Playing untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Matematika Siswa SMP Negeri 6 Yogyakarta. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 7(2), 12142–12147. <https://doi.org/10.31004/jptam.v7i2.8320>
- Yulianto, A., Nopitasari, D., Qolbi, I. P., & Aprilia, R. (2020). Pengaruh Model Role Playing Terhadap Kepercayaan Diri Siswa Pada Pembelajaran Matematika SMP. *Jurnal Studi Guru Dan Pembelajaran*, 3(1), 97–102. <https://doi.org/10.30605/jsgp.3.1.2020.173>
- Yusnarti, M., & Suryaningsih, L. (2021). Pengaruh Model Pembelajaran Role Playing Terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Ainara Journal (Jurnal Penelitian Dan PKM Bidang Ilmu Pendidikan)*, 2(3), 253–261. <https://doi.org/10.54371/ainj.v2i3.89>