

MENINGKATKAN KEMAMPUAN MENYELESAIKAN SOAL CERITA MATEMATIKA MELALUI METODE BERMAIN PERAN

IMPROVING ABILITY TO SOLVE MATH STORY PROBLEMS BY USING ROLE-PLAY METHOD

Oleh: Diah Rizqi Pangestika, PGSD/PSD, diahpang23@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan menyelesaikan soal cerita matematika siswa kelas II SD Negeri Gembongan, Sentolo, Kulon Progo Tahun Ajaran 2017/2018 melalui metode bermain peran. Penelitian ini menggunakan desain penelitian tindakan model Kemmis & McTaggart. Subjek penelitian adalah siswa kelas II yang berjumlah 23 siswa. Instrumen pengumpulan data menggunakan lembar observasi dan tes. Data kuantitatif dianalisis secara deskriptif dengan penyajian tabel dan persentase. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan metode bermain peran dapat meningkatkan kemampuan menyelesaikan soal cerita matematika siswa kelas II SD Negeri Gembongan, Sentolo, Kulon Progo. Hasil observasi menunjukkan partisipasi aktif guru dan siswa dalam pembelajaran menggunakan metode bermain peran mencapai angka 91% dan 85,71% dengan kategori sangat baik. Peningkatan hasil tes siklus I dan siklus II sebesar 8% yakni sebanyak 19 siswa (83%) menjadi sebanyak 21 siswa (91%) yang mendapat nilai KKM (75) dari jumlah siswa seluruhnya yaitu 23. Sedangkan, nilai rata-rata hasil belajar siswa mencapai 89,2.

Kata kunci: *menyelesaikan soal cerita matematika, bermain peran*

Abstract

This research aimed to improve the ability to solve the mathematics story problem of second grade students of Gembongan Elementary School of Sentolo in Kulon Progo regency on the academic year 2017/2018 by using role-play method. This research uses the design of action research model Kemmis & McTaggart. The subjects of the study were the second grade students, amounting to 23 students. The data collection instrument uses observation and test sheets. Quantitative data were analyzed descriptively by presentation of tables and percentages. The results showed that the use of role playing methods can improve the ability to solve the mathematics story problem of second grade students of Gembongan Elementary School of Sentolo in Kulon Progo regency. The result of observation shows the active participation of teachers and students in learning using role playing method reached 91% and 85.71% with very good category. Improvement of the results of the test cycle I and cycle II of 8% ie as many as 19 students (83%) to as many as 21 students (91%) who got KKM (75) of the total number of students is 23. Meanwhile, the average value of student learning outcomes reached 89.2.

Keywords: mathematics story problem, role-play method

PENDAHULUAN

Pada era millennium ini kita dapat menemukan banyak ilmu pengetahuan dan teknologi yang semakin berkembang. Ilmu pengetahuan dan teknologi memainkan peranan penting dalam upaya mencapai tujuan dan cita-cita pembangunan suatu bangsa. Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi tersebut pasti didasari oleh pendidikan dengan proses pembelajaran yang baik. Pembelajaran yang baik di kelas dimulai dari pendidikan di sekolah dasar hingga sekolah menengah atas yang meliputi semua mata pelajaran termasuk mata pelajaran matematika.

Pembelajaran matematika di sekolah dasar (SD) sering menjadi beban guru. Banyak guru yang mengalami kesulitan dalam menanamkan konsep-konsep matematika yang abstrak. Konsep-konsep pada kurikulum pendidikan SD dibagi menjadi tiga kelompok yaitu penanaman konsep dasar, pemahaman konsep dan pembinaan ketrampilan. Konsep tersebut sesuai dengan tujuan pendidikan SD agar siswa terampil dalam menggunakan berbagai konsep matematika dalam kehidupan sehari-hari.

Saat pembelajaran di kelas II SD Negeri Gembongan muncul suatu permasalahan yang mempengaruhi proses belajar mengajar pada mata pelajaran matematika. Pada pelajaran matematika tentang pengukuran dan satuan pengukuran panjang, siswa selalu mengalami kesulitan apabila mereka menghadapi soal dalam bentuk cerita. Beberapa siswa kesulitan memahami soal cerita dikarenakan belum pandai membaca. Guru menggunakan metode ceramah dengan hanya membacakan soal-soal

cerita pada siswa sehingga siswa hanya dapat mengerjakan soal dengan benar dengan arahan guru. Selain itu, jumlah siswa yang banyak dan memiliki karakteristik siswa aktif serta suka bermain membuat guru kurang dapat mengkondisikan siswa ketika belajar matematika.

Berdasarkan data yang didapatkan dari siswa kelas II SD Negeri Gembongan, sebanyak 9 siswa dari 23 siswa yang mampu menyelesaikan soal cerita matematika dengan baik karena telah mencapai KKM yaitu 75 dengan rata-rata kelas 69. Sedangkan yang belum mencapai KKM ada 14 siswa. Itu berarti kemampuan menyelesaikan soal cerita matematika siswa kelas II SD Negeri Gembongan masih rendah. Kesulitan dalam menyelesaikan soal cerita merupakan suatu masalah yang perlu ditangani pemecahannya. Adanya masalah ini dikhawatirkan akan mengakibatkan siswa kurang memahami permasalahan-permasalahan dalam kehidupan sehari-hari yang berhubungan dengan matematika.

Proses pembelajaran diperlukan berbagai usaha yang bervariasi baik dari segi metode pembelajaran, teknik pengajaran maupun penggunaan media pembelajaran dalam pelajaran matematika. Menurut Jihad (2008:156), karakteristik matematika diantaranya adalah obyek matematika bersifat abstrak, matematika disusun secara hierarkis, dan cara penalaran matematika adalah deduktif yaitu penalaran yang logis dan *aksiomatik*.

Sejalan dengan hakikat matematika menurut Soedjadi (dalam Heruman: 2015) bahwa matematika memiliki objek tujuan

abstrak, bertumpu pada kesepakatan, dan pola pikir yang deduktif. Selain karakteristik tersebut, matematika melibatkan perhitungan (operasi) dan dapat dipakai dalam ilmu lain serta dalam kehidupan sehari-hari. Untuk keperluan inilah maka diperlukan belajar melalui berbuat dan pengertian, tidak hanya sekedar hafalan atau mengingat-ingat fakta saja yang tentunya akan mudah dilupakan dan sulit untuk dimiliki.

Matematika yang bersifat abstrak pada dasarnya merupakan mata pelajaran yang mendidik siswa agar terampil berhitung, memperoleh pengetahuan dan keterampilan berpikir secara rasional serta dapat memecahkan masalah-masalah dalam kehidupan sehari-hari yang berkaitan dengan perhitungan angka. Belajar matematika tidak lepas dari segala persoalan kehidupan yang banyak memerlukan kemampuan menghitung. Untuk mengetahui kemampuan siswa dalam bidang studi matematika dapat digunakan soal berbentuk cerita.

Bermain merupakan salah satu sisi kehidupan anak secara keseluruhan. Bermain memberikan kesenangan bagi anak, oleh karena itu bermain merupakan hal yang sangat menunjang dalam perkembangan anak, baik pada perkembangan intelektualnya maupun pada perkembangan sisi lain. Kemampuan dalam menyelesaikan masalah soal cerita termasuk kemampuan yang wajib dipahami dalam pelajaran matematika, selain aspek pemahaman konsep dan penalaran, kemampuan memahami bacaan dan kemampuan memahami dalam menyelesaikan masalah soal cerita sangat

mendukung dalam proses pembelajaran soal cerita.

Berbagai permasalahan di atas memerlukan solusi dan penanganan yang tepat agar pembelajaran dapat berlangsung dengan baik. Salah satu langkah yang diambil adalah menggunakan metode pembelajaran bermain peran.

Menurut Sugihartono, dkk (2007:83), metode bermain peran merupakan metode pembelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan anak didik dengan cara anak didik memerankan suatu tokoh baik tokoh hidup atau benda mati. Metode ini dapat mengembangkan penghayatan, tanggungjawab, dan terampil dalam memaknai materi yang dipelajari. Mengingat kemampuan menyelesaikan soal cerita matematika siswa kelas II SD Negeri Gembongan rendah, maka peneliti bermaksud menggunakan metode bermain peran untuk meningkatkan kemampuan menyelesaikan soal cerita siswa kelas II SD Negeri Gembongan.

Menurut Uno (2014:26), metode bermain peran bertujuan untuk membantu siswa menemukan makna jati diri di dunia sosial dan memecahkan dilema dengan bantuan kelompok. Sedangkan menurut Fathurrohman (2015:94), *role playing* atau bermain peran pada prinsipnya merupakan metode untuk menghadirkan peran-peran yang ada dalam dunia nyata ke dalam suatu pertunjukan peran di dalam kelas/pertemuan, yang kemudian dijadikan sebagai bahan refleksi agar peserta memberikan penilaian.

Melalui metode bermain peran, siswa dapat berperan dan berperilaku seperti orang

lain sesuai dengan skenario yang telah disusun gurunya. Dalam hal ini diharapkan siswa memperoleh inspirasi dan pengalaman baru yang dapat mempengaruhi sikap siswa. Guru mengatur sedemikian sehingga cerita yang disusun cukup bagus dan dapat menarik perhatian siswa, sehingga semata-mata semua siswa dapat masuk di dalamnya, ikut merasakan dan ikut mengalaminya. Dengan demikian siswa diharapkan dapat menyesuaikan diri dalam situasi seperti pada cerita tersebut, serta dapat mengembangkannya (Ruminiati, 2007:1-13).

Jadi, dapat disimpulkan bahwa bermain peran merupakan pertunjukkan peran, perilaku atau tindakan yang sesuai dengan tokoh yang diceritakan dalam suatu naskah cerita dengan tujuan mampu menghayati dan merasakan situasi yang terjadi pada orang lain. Metode bermain peran dalam matematika diharapkan siswa mampu memahami dan menyelesaikan soal dengan cara memperagakan soal cerita matematika.

Menurut Fathurrohman (2015:94-95), langkah-langkah metode bermain peran dalam kelas adalah sebagai berikut.

- a. Guru menyusun/menyiapkan skenario yang akan ditampilkan.
- b. Menunjuk beberapa siswa untuk mempelajari skenario dua hari sebelum KBM.
- c. Guru membentuk kelompok siswa yang anggotanya 5 orang.
- d. Memberikan penjelasan tentang kompetensi yang ingin dicapai.

- e. Memanggil para siswa yang sudah ditunjuk untuk melakonkan skenario yang sudah dipersiapkan.
- f. Masing-masing siswa duduk di kelompoknya, sebagian memperhatikan dan mengamati skenario yang sedang diperagakan.
- g. Setelah selesai dipentaskan, masing-masing siswa diberi kertas sebagai lembar kerja untuk membahas.
- h. Masing-masing kelompok menyampaikan hasil kesimpulannya.
- i. Guru memberikan kesimpulan secara umum.
- j. Evaluasi.
- k. Penutup.

Materi yang digunakan dalam penelitian tindakan kelas ini adalah materi tentang pengukuran. Pengukuran adalah materi dalam matematika yang menjembatani dua hal utama dalam matematika sekolah yaitu geometri dan bilangan. Menurut Fathani (2012: 75), mengukur secara sederhana dapat diartikan sebagai membandingkan sesuatu dengan sesuatu yang lain. Salah satu materi pengukuran dan satuan pengukuran di Kelas II SD adalah pengukuran panjang dan jarak dengan satuan pengukuran baku yakni meter.

Materi pengukuran dan satuan pengukuran panjang kelas II SDN Gembongan di semester II terdapat dalam tema 5 yakni *Pengalamanku* dengan Kompetensi Dasar (KD): menjelaskan dan menentukan panjang (termasuk jarak), berat dan waktu dalam satuan baku yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari.

Satuan ukuran panjang ada 2 yakni: satuan tak baku dan satuan baku. Satuan

ukuran panjang tak baku, misalnya: jengkal, hasta, depa, langkah, dan lengan. Satuan ukuran panjang tak baku tidak lazim digunakan karena sifatnya tidak tetap dan selalu berubah-ubah. Namun dalam masyarakat tradisional hal itu masih sering digunakan. Sedangkan, satuan ukuran panjang baku ditetapkan melalui perjanjian internasional dan sifatnya tetap. Satuan ukuran panjang baku standar internasional adalah kilometer (km), hectometer (hm), dekameter (dam), meter (m), desimeter (dm), sentimeter (cm), dan milimeter (mm). Satuan ukuran panjang yang dipelajari di kelas II SD adalah satuan meter (m) dan centimeter (cm).

Bentuk soal yang digunakan dalam materi pengukuran tidak hanya dalam bentuk kalimat matematika tetapi juga dalam bentuk soal cerita yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari siswa. Proses pembelajaran matematika akan lebih efektif apabila guru menggunakan metode dan media pembelajaran yang sesuai dengan materi pelajaran dan memperhatikan karakteristik siswa sekolah dasar.

Siswa sekolah dasar (SD) umumnya berusia antara 7 sampai 12 tahun. Menurut Piaget (Ria Eka Izzati, 2013:115), usia sekolah dasar memasuki masa anak-anak akhir. Pada masa ini anak mampu berfikir secara logis mengenai objek dan kejadian yang terbatas pada hal-hal konkrit, dapat digambarkan atau pernah dialami.

Pada penelitian ini, siswa kelas rendah yang menjadi subjek yaitu kelas II SDN Gembongan. Siswa kelas rendah memiliki ciri-ciri antara lain: ada hubungan kuat antara

keadaan jasmani dan prestasi sekolah, suka memuji dirinya sendiri, apabila tidak bisa menyelesaikan tugas atau pekerjaan, maka tugas atau pekerjaan tersebut dianggap tidak penting. Kemudian siswa kelas rendah suka membandingkan dirinya dengan anak lain, serta meremehkan orang lain.

Oleh karena itu, melalui penerapan metode bermain peran siswa dapat memperoleh pengalaman dan keterampilan untuk mengolah perkembangan emosi dan berlatih bersosialisasi dengan teman sebaya dengan menjiwai sebuah peran. Selain itu, metode bermain peran sesuai dengan karakteristik siswa kelas II SD yakni suka bermain secara berkelompok, sehingga pembelajaran matematika juga memberi kesempatan siswa untuk berinteraksi dan menyelesaikan tugas soal cerita matematika secara berkelompok.

Penelitian yang relevan dengan penelitian ini adalah penelitian yang dilakukan oleh Siti Fatimah dan H. Sujati pada tahun 2010 dengan tindakan kelas dengan judul "Meningkatkan Kemampuan Menyelesaikan Soal Cerita Matematika Melalui Metode Bermain di Kelas II Sekolah Dasar Negeri Watusigar I Ngawen Gunungkidul". Hasil penelitian menunjukkan bahwa melalui metode bermain peran dapat meningkatkan kemampuan menyelesaikan soal matematika bentuk cerita pada siswa kelas II SD Watusigar I Ngawen Gunungkidul. Hal tersebut dapat ditunjukkan pada siklus I kemampuan menyelesaikan soal matematika bentuk cerita mencapai nilai rata-rata kelas yakni sebesar 68,42, pencapaian KKM 74%, dan presentase gain standarisasi 0,32. Kemudian mengalami peningkatan pada

siklus II sehingga kemampuan soal cerita matematika mencapai nilai rata-rata kelas yakni 74,74, pencapaian KKM menjadi 84% dan presentase gain menjadi 0,50.

Selain itu, Pretty Yudharina pada tahun 2014 melakukan penelitian tindakan kelas pada skripsi dengan judul “Meningkatkan Kemampuan Menyelesaikan Soal Cerita Matematika Siswa Kelas V SD Negeri Mejing 2 Melalui Model Pembelajaran *Creative Problem Solving* Tahun Ajaran 2014/2015”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan model pembelajaran *Creative Problem Solving* dapat meningkatkan kemampuan menyelesaikan soal cerita matematika siswa kelas V SD Negeri Mejing 2, Gamping. Skripsi yang ditulis oleh Pretty Yudharina memiliki objek yang relevan dengan penelitian ini yakni kemampuan menyelesaikan soal cerita matematika. Akan tetapi subjek dalam skripsi berbeda yakni siswa kelas V SD Negeri Mejing 2, Gamping. Sedangkan dalam penelitian ini adalah siswa kelas II SD Negeri Gembongan, Sentolo, Kulon Progo.

METODE PENELITIAN

Jenis Penelitian

Jenis penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) atau *Classroom Action Research*. Menurut Kusumah dan Dwitagama (2012) mengungkapkan bahwa PTK merupakan penelitian yang dilakukan oleh guru di kelasnya dengan cara merencanakan, melaksanakan, dan merefleksikan tindakan dengan tujuan memperbaiki kinerjanya sebagai guru, sehingga hasil belajar siswa dapat meningkat.

Waktu dan Tempat Penelitian

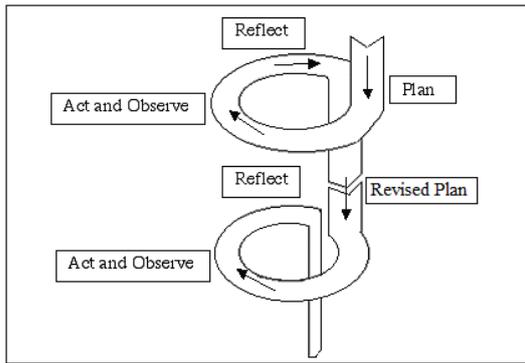
Penelitian ini dilaksanakan selama 2 bulan, yaitu mulai bulan Januari 2018 sampai dengan Februari 2018. Penelitian ini dilakukan di kelas II SD Negeri Gembongan yang berlokasi di Jalan Wates Km.19, Klebakan, Sentolo, Kulon Progo, Daerah Istimewa Yogyakarta pada tahun ajaran 2017/2018. Penelitian dilakukan.

Target/Subjek Penelitian

Subjek penelitian ini adalah guru dan siswa kelas II SD Negeri Gembongan pada semester 2, tahun ajaran 2017/2018 sebanyak 23 siswa yang terdiri dari 17 siswa putra dan 6 siswa putri. Sedangkan, objek penelitian ini adalah kemampuan siswa dalam menyelesaikan soal cerita matematika.

Prosedur

Penelitian tindakan ini merupakan model PTK dari Kemmis dan McTaggart. Menurut Kemmis dan McTaggart (Kusumah dan Dwitagama, (2012:20-21) bahwa desain ini berupa untaian-untaian yang masing-masing terdiri dari empat komponen, yaitu: perencanaan, tindakan, pengamatan dan refleksi. Keempat komponen tersebut dipandang sebagai satu siklus. Oleh karena itu, siklus merupakan putaran kegiatan yang terdiri dari perencanaan, tindakan, pengamatan dan refleksi. Kemudian, tindakan dan pengamatan dilaksanakan dalam satu kesatuan waktu yang tidak terpisahkan. Berikut ini adalah bentuk desain pelaksanaan penelitian tindakan kelas menurut Kemmis dan Mc Taggart (Kusumah dan Dwitagama, 2012:21).



Gambar 1. Model PTK Kemmis dan McTaggart

Data, Instrumen, dan Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data merupakan cara yang digunakan peneliti untuk mengumpulkan data hasil penelitian. Untuk mengumpulkan data dalam penelitian ini, peneliti menggunakan metode tes dan observasi (pengamatan). Instrumen yang digunakan adalah lembar observasi dan soal tes uraian yang diberikan setiap akhir siklus. Dalam penelitian ini tes digunakan untuk mengukur hasil belajar siswa dalam menyelesaikan soal cerita mata pelajaran matematika materi pengukuran. Sedangkan data observasi digunakan untuk mengumpulkan data tentang aktivitas guru dan siswa pada saat proses pembelajaran.

Teknik Analisis Data

Data kuantitatif dianalisis secara deskriptif dengan penyajian tabel dan persentase. Data dalam bentuk persentase dideskripsikan dan diambil kesimpulan tentang masing-masing komponen dan indikator berdasarkan kriteria yang ditentukan. Analisis

Data kuantitatif digunakan untuk memperoleh rerata (mean) hasil tes siswa setelah tindakan dilakukan. Data penelitian ini berupa data nilai prestasi belajar dan data hasil observasi.

Tes yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan tes esai. Teknik penyekoran dalam tes ini menggunakan rentang skor 0-5 yang disertai rubrik penilaian. Untuk mengetahui nilai yang diperoleh dilakukan dengan cara membagi jumlah skor yang diperoleh dengan skor maksimum ideal dikalikan 100.

Adapun rumus yang digunakan untuk menghitung skor nilai hasil tes adalah sebagai berikut.

$$\text{Nilai} = \frac{\sum \text{skor yang diperoleh}}{\sum \text{skor maksimum}} \times 100$$

Selanjutnya berdasarkan nilai yang diperoleh, dicari presentase siswa yang telah mencapai KKM yaitu 75. Untuk menghitung presentase siswa yang telah mencapai KKM dapat menggunakan rumus sebagai berikut.

$$\text{Skor} = \frac{\sum \text{siswa dengan nilai} \geq 75}{\sum \text{siswa seluruhnya}} \times 100$$

Data hasil observasi pada penelitian ini dianalisis menggunakan analisis deskriptif kualitatif. Analisis deskriptif kualitatif digunakan untuk mendeskripsikan atau menggambarkan mengenai keadaan variabel penggunaan metode bermain peran.

Data observasi ini diperoleh melalui observasi aktivitas guru dan siswa selama kegiatan pembelajaran. Data observasi kemudian dianalisis dengan mencari perolehan tiap siswa. Penghitungan nilai dari hasil observasi menurut Nana Sudjana (2009: 133) adalah sebagai berikut.

$$\text{Skor} = \frac{\sum \text{skor yang diperoleh}}{\sum \text{skor maksimum}} \times 100$$

Setelah didapatkan skor observasi, maka skor tersebut dapat dikategorikan menjadi lima seperti yang dikemukakan oleh Sutrisno Hadi (Suharsimi Arikunto, 2011:250). Adapun kategori tersebut jika disajikan dalam tabel adalah sebagai berikut.

Tabel 1. Kategori Tingkat Keberhasilan

No.	Skor	Kategori
1.	81 – 100	Sangat Baik
2.	61 – 80	Baik
3.	41 – 60	Cukup
4.	21 – 40	Kurang Baik
5.	<21	Sangat Kurang Baik

Penelitian dikatakan berhasil apabila dapat memenuhi persyaratan sebagai berikut.

1. Minimal 90% dari jumlah siswa mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang telah ditetapkan sekolah yaitu nilai 75.
2. Skor pada aktivitas guru dan siswa yang diperoleh lebih dari 80% dengan klasifikasi sangat baik.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Penelitian Tindakan Kelas (PTK) ini dilaksanakan di SD Negeri Gembongan pada bulan Januari 2018 sampai dengan Februari 2018, dengan dibantu rekan sejawat sebagai observer. PTK ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan menyelesaikan soal cerita matematika siswa kelas II SD Negeri Gembongan melalui metode bermain peran. Tindakan penelitian ini dilaksanakan dalam 2 siklus. Setiap siklus terdiri dari 2 pertemuan dan setiap pertemuan terdiri dari 2 jam pelajaran.

Pada tahap pratindakan, pembelajaran menggunakan metode ceramah seperti biasanya. Pada tahap ini siswa yang sudah memenuhi KKM yaitu 75 sebanyak 14 siswa (60 %). Hal tersebut dapat dilihat dari jumlah frekuensi siswa yang mendapatkan nilai 75 ke atas. Sedangkan yang belum mencapai KKM terdapat 9 siswa (40 %). Dari data tersebut dapat disimpulkan bahwa prestasi belajar siswa, terutama dalam menyelesaikan soal cerita matematika masih rendah.

Observasi pada siklus I dilakukan oleh 3 observer dan guru kelas yaitu Puspa Ayu Karunia Wahono Putri, Ayu Mahanani dan Nur Aini Tri Utami serta Novita Tri Pujianti. Ketiga pengamat terbagi dalam tugas mengamati dua kelompok sebelah kanan, dua kelompok di tengah dan satu kelompok di sebelah kiri serta melakukan dokumentasi.

Observasi ini dilakukan untuk mengamati aktivitas guru dan siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Selain itu, adanya pemasangan kamera untuk merekam pembelajaran secara penuh dapat membantu proses observasi dengan menayangkan ulang kegiatan pembelajaran dalam slide foto dan video.

1. Proses Pembelajaran Siklus I

Observasi dilakukan dari awal kegiatan pembelajaran sampai akhir pembelajaran. Observasi dilakukan untuk mengamati aktivitas guru dan siswa dalam proses pembelajaran matematika mengenai soal cerita matematika pada materi pengukuran. Hasil observasi aktivitas guru dan siswa selama proses pembelajaran pada siklus I secara ringkas disajikan sebagai berikut.

Tabel 2. Hasil Observasi Aktivitas Guru dan Siswa pada Siklus I

No	Subjek Penelitian	Rata-rata	Tingkat Keberhasilan
1	Guru	88 (78%)	Baik
2	Siswa	64,39 (73%)	Baik

Berdasarkan hasil pengamatan pada saat berlangsungnya kegiatan belajar mengajar siklus I aktivitas guru sudah mencapai 78%. Guru sudah menggunakan metode bermain peran pada pembelajaran matematika meskipun masih terdapat kendala.

Kendala yang dihadapi seperti pembentukan kelompok yang lama, pengkondisian kelas dan waktu. Kemudian, sudah mencapai 73 % siswa yang berpartisipasi aktif dan baik dalam pembelajaran melalui metode bermain peran untuk menyelesaikan soal cerita matematika. Lebih dari setengah siswa mendengarkan dengan baik penjelasan materi dari guru, merespon dengan baik pertanyaan guru, melakukan bermain peran sesuai perintah dan aturan yang sudah diberikan.

Pada siklus I berarti hanya ada 27% atau jauh dari setengah jumlah siswa yang belum mampu mengikuti pembelajaran dengan baik. Setelah diamati, siswa ini cenderung kurang fokus dalam belajar. Tidak memperhatikan guru, melamun, berbicara dengan baik. Siswa ini belum mampu melakukan bermain peran kecuali dengan bimbingan guru. Sehingga siswa tidak mampu menyelesaikan soal cerita matematika dengan baik. Selain itu, kondisi ini disebabkan belum

lancarnya membaca dan menulis sehingga tidak dapat memahami soal cerita.

Berdasarkan data di atas, dapat diketahui bahwa sebagian besar siswa telah berpartisipasi aktif ketika mengikuti kegiatan pembelajaran melalui metode bermain peran untuk menyelesaikan soal cerita matematika. Selain itu guru juga sudah melakukan langkah pembelajaran sesuai dengan metode bermain peran. Rata-rata partisipasi aktif siswa sebesar 73% dengan tingkat keberhasilan kategori baik serta rata-rata partisipasi aktif guru sebesar 78% dengan kategori baik pula.

2. Hasil Belajar Siklus I

Hasil tes pada siklus I digunakan sebagai upaya untuk mengetahui sejauh mana kemampuan siswa dalam menyelesaikan soal cerita matematika. Berikut disajikan tabel hasil belajar siswa menyelesaikan soal cerita matematika materi pengukuran.

Tabel 3. Hasil Tes Siswa pada Siklus I

Komponen	Hasil
Jumlah Siswa	23
Jumlah Nilai	1860
Nilai Tertinggi	100
Nilai Terendah	44
Nilai Rata-rata	81,91
Siswa Tuntas	19 (83%)
Siswa Belum Tuntas	4 (17%)

Berdasarkan tabel di atas menunjukkan dari hasil tes siklus I ada 19 siswa yang tuntas dan 4 siswa yang belum tuntas. Sebanyak 19 siswa atau 83% dari seluruh siswa yang mendapatkan nilai lebih dari KKM yakni 75. Adapun skor total nilai siswa pada siklus I yakni 1860 sehingga rata-rata hasil tesnya yaitu 81,91.

Pada observasi siklus II masih sama dengan siklus I dilakukan oleh 3 observer dan guru kelas yaitu Puspa Ayu Karunia Wahono Putri, Ayu Mahanani dan Nur Aini Tri Utami serta Novita Tri Pujianti. Ketiga pengamat terbagi dalam tugas mengamati dua kelompok sebelah kanan, dua kelompok di tengah dan satu kelompok di sebelah kiri serta melakukan dokumentasi.

Observasi ini dilakukan untuk mengamati aktivitas guru dan siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Selain itu, adanya pemasangan kamera untuk merekam pembelajaran secara penuh dapat membantu proses observasi dengan menayangkan ulang kegiatan pembelajaran dalam slide foto dan video.

1. Proses Pembelajaran

Observasi dilakukan dari awal kegiatan pembelajaran sampai akhir pembelajaran. Observasi dilakukan untuk mengamati aktivitas guru dan siswa dalam proses pembelajaran matematika mengenai soal cerita matematika pada materi pengukuran. Hasil observasi aktivitas guru dan siswa selama proses pembelajaran pada siklus II secara ringkas disajikan sebagai berikut.

Tabel 4. Hasil Observasi Aktivitas Guru dan Siswa Siklus II

No	Subjek Penelitian	Rata-rata	Tingkat Keberhasilan
1	Guru	102 (91%)	Sangat Baik
2	Siswa	75,43 (85,71%)	Sangat Baik

Berdasarkan hasil pengamatan pada saat berlangsungnya kegiatan belajar mengajar siklus II aktivitas guru sudah mencapai 91%.

Guru sudah menggunakan metode bermain peran pada pembelajaran matematika dan sudah dapat mengatasi kendala dalam pembelajaran. Siswa sudah tidak lagi membutuhkan waktu yang lama dalam pembentukan kelompok. Guru sudah lebih baik dalam pengkondisian kelas dan waktu. Kemudian, sudah mencapai 85,71% siswa yang berpartisipasi aktif dan baik dalam pembelajaran melalui metode bermain peran untuk menyelesaikan soal cerita matematika. Sudah sebagian besar siswa mendengarkan dengan baik penjelasan materi dari guru, merespon dengan baik pertanyaan guru, melakukan bermain peran sesuai perintah dan aturan yang sudah diberikan.

Pada siklus II berarti hanya tinggal 14,29% atau sangat jauh dari setengah jumlah siswa yang belum mampu mengikuti pembelajaran dengan baik. Setelah diamati, siswa ini cenderung kurang fokus dalam belajar. Tidak memperhatikan guru, melamun, berbicara dengan baik. Siswa ini belum mampu melakukan bermain peran kecuali dengan bimbingan guru. Sehingga siswa tidak mampu menyelesaikan soal cerita matematika dengan baik. Selain itu, kondisi ini disebabkan belum lancarnya membaca dan menulis sehingga tidak dapat memahami soal cerita.

Berdasarkan data di atas, dapat diketahui bahwa guru dan sebagian besar siswa telah berpartisipasi aktif ketika mengikuti kegiatan pembelajaran melalui metode bermain peran untuk menyelesaikan soal cerita matematika. Rata-rata partisipasi aktif siswa sebesar 85,71% dengan tingkat keberhasilan kategori sangat baik serta rata-rata partisipasi

aktif guru sebesar 91% dengan kategori sangat baik pula.

2. Hasil Belajar

Hasil tes pada siklus II digunakan sebagai upaya untuk mengetahui sejauh mana prestasi belajar siswa. Berikut disajikan tabel hasil belajar siswa menyelesaikan soal cerita matematika materi pengukuran.

Tabel 5. Hasil Tes Siswa pada Siklus II

Komponen	Hasil
Jumlah Siswa	23
Jumlah Nilai	2052
Nilai Tertinggi	100
Nilai Terendah	60
Nilai Rata-rata	89,21
Siswa Tuntas	21 (91%)
Siswa Belum Tuntas	2 (9%)

Berdasarkan tabel di atas menunjukkan dari hasil tes siklus II ada 21 siswa yang tuntas dan hanya 2 siswa yang belum tuntas. Sebanyak 21 siswa atau 91% dari seluruh siswa yang mendapatkan nilai lebih dari KKM yakni 75. Adapun skor total nilai siswa pada siklus II yakni 2052 sehingga rata-rata hasil tesnya yaitu 89,21.

Berdasarkan hasil presentase yang diperoleh pada siklus II dan nilai rata-rata hasil tes, maka dengan demikian pembelajaran dikatakan berhasil dan penelitian dihentikan.

Pembahasan

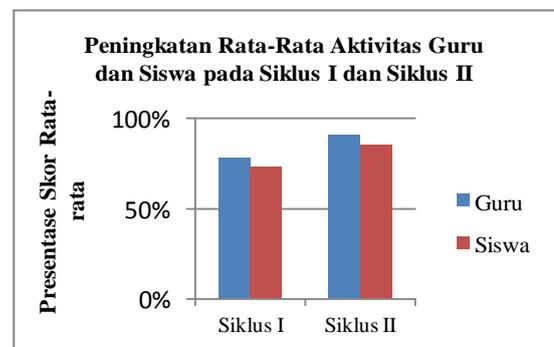
Peningkatan kemampuan menyelesaikan soal cerita matematika tersebut dapat dilihat dari peningkatan partisipasi aktif guru dan siswa dalam pembelajaran dan hasil belajar siswa. Menggunakan metode bermain peran diharapkan siswa dapat aktif mengikuti proses pembelajaran. Apabila siswa dapat memahami soal cerita matematika melalui

bermain peran, maka hasil belajar siswa pun akan meningkat. Metode bermain peran dilakukan dalam kelompok belajar. Berikut disajikan pembahasan hasil peningkatan kualitas pembelajaran melalui metode bermain peran berdasarkan partisipasi aktif siswa dan hasil belajar siswa.

Aktivitas Guru dan Siswa

Bermain peran sebagai metode pembelajaran yang melibatkan siswa untuk memperagakan sebuah naskah cerita dengan tujuan mampu memahami dan menghayati sebuah soal cerita matematika. Bermain peran dilakukan dalam kelompok belajar yang heterogen dan siswa bekerjasama untuk mencapai tujuan bersama yakni menyelesaikan soal cerita matematika. Bermain peran dilakukan untuk membantu siswa dalam memahami soal cerita matematika melalui peragaan cerita, sehingga siswa yang belum pandai membaca dapat memahami soal melalui peragaan soal cerita.

Berikut grafik diagram peningkatan aktivitas guru dan siswa hasil observasi siklus I dan siklus II.



Gambar 2. Grafik peningkatan skor rata-rata aktivitas guru dan siswa pada siklus I dan siklus II.

Skor rata-rata aktivitas guru yang dicapai saat menerapkan metode bermain peran dalam siklus I yaitu 78%. Skor rata-rata aktivitas guru yang dicapai saat menerapkan metode bermain peran dalam siklus II yaitu 91%. Sedangkan, skor rata-rata aktivitas siswa yang dicapai saat menggunakan metode bermain peran dalam siklus I yaitu 73%. Skor rata-rata aktivitas siswa yang dicapai saat menggunakan metode bermain peran dalam siklus II yaitu 85,71%.

Pada siklus II rata-rata aktivitas guru dan siswa dalam menggunakan metode bermain peran untuk meningkatkan kemampuan menyelesaikan soal cerita sudah meningkat dan sudah mencapai target yang diharapkan yaitu mencapai skor lebih dari 80% dengan klasifikasi sangat baik.

Berdasarkan indikator keberhasilan yang telah ditetapkan, maka penggunaan metode bermain peran dikatakan berhasil untuk meningkatkan kemampuan menyelesaikan soal cerita matematika pada kelas II SD Gembongan.

Hasil Belajar Siswa

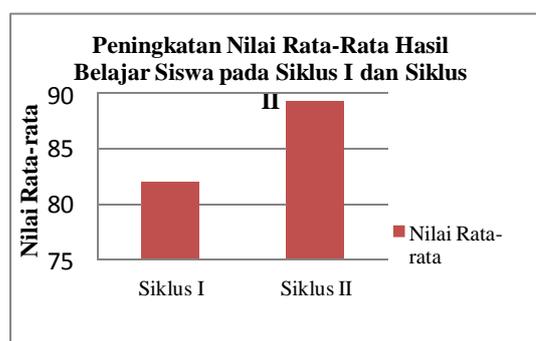
Berdasarkan hasil tes yang diperoleh dari siklus I dan siklus II setelah diterapkan metode bermain peran menunjukkan hasil belajar siswa yang mengalami peningkatan. Hasil tes siklus I menunjukkan sebanyak 19 siswa tuntas dan 4 siswa yang belum tuntas mendapatkan nilai di atas KKM yakni 75. Sedangkan hasil tes siklus II menunjukkan sebanyak 21 siswa tuntas dan 2 siswa yang belum tuntas mendapatkan nilai di atas KKM yakni 75. Berikut disajikan grafik peningkatan

presentase jumlah siswa yang tuntas belajar pada siklus I dan siklus II.



Gambar 3. Grafik peningkatan jumlah siswa yang tuntas belajar pada siklus I dan siklus II

Pada siklus I sebanyak 83% dari seluruh siswa yang tuntas mendapatkan nilai lebih dari KKM yakni 75. Sedangkan, siklus II sebanyak 91% dari seluruh siswa yang tuntas mendapatkan nilai lebih dari KKM yakni 75. Sehingga, selama siklus I dan siklus II siswa kelas II SD Gembongan mengalami peningkatan kemampuan dalam menyelesaikan soal cerita matematika sebesar 7%. Adapun peningkatan nilai rata-rata hasil belajar siswa pada siklus I dan siklus II disajikan pada grafik berikut.



Gambar 4. Grafik peningkatan nilai rata-rata hasil belajar siswa pada siklus I dan siklus II

Nilai rata-rata hasil belajar yang dicapai pada siklus I yaitu 81,91. Nilai rata-rata hasil belajar yang dicapai pada siklus II adalah 89,2. Berdasarkan grafik di atas, siswa kelas II SD

mengalami peningkatan hasil belajar sebesar 7,29. Berdasarkan indikator keberhasilan yang telah ditetapkan yaitu minimal 90% dari jumlah siswa mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yakni nilai 75, maka penggunaan metode bermain peran untuk meningkatkan kemampuan menyelesaikan soal cerita matematika dikatakan berhasil.

Tercapainya semua indikator keberhasilan dalam penelitian ini menunjukkan bahwa metode bermain peran sesuai untuk diterapkan dalam menyelesaikan soal matematika bentuk cerita karena dengan bermain peran siswa dapat lebih mudah memahami soal. Hal tersebut senada dengan pendapat Sugihartono, dkk. (2007:83) yang menyatakan bahwa metode bermain peran merupakan metode pembelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan anak didik dengan cara anak didik memerankan suatu tokoh baik tokoh hidup atau benda mati. Metode ini dapat mengembangkan penghayatan, tanggungjawab, dan terampil dalam memaknai materi yang dipelajari.

Keefektifan metode bermain peran yang diterapkan juga ditunjukkan dengan hasil pengamatan siklus II yakni pembelajaran berlangsung lebih kondusif dan terarah. Siswa sudah mengerti bagaimana cara bekerjasama dalam kelompoknya untuk memecahkan masalah menyelesaikan soal matematika bentuk cerita melalui metode bermain peran. Selain itu keberhasilan penerapan metode bermain peran juga didukung dengan pengorganisasian kelas yang baik oleh guru, misalnya dalam pengelolaan kelas maupun pembagian waktu selama pembelajaran berlangsung.

Pembagian kelompok yang heterogen pada siklus II menjadikan kerja kelompok lebih efektif karena siswa yang pandai dapat memberikan bimbingan kepada teman-temannya dalam kelompok. Selain itu penempatan siswa yang pandai dalam setiap kelompok juga dapat membuat siswa dalam satu kelompok menjadi lebih termotivasi dan lebih interaktif sehingga memungkinkan siswa dapat saling bertukar pikiran dalam menyelesaikan masalah yang diberikan. Hal tersebut sesuai dengan pendapat Roestiyah (2008:93) bahwa kelebihan atau keuntungan yang diperoleh dalam metode bermain peran adalah membuat siswa lebih tertarik dalam belajar. Disamping itu penontonpun tidak pasif tetapi lebih interaktif mengamati dan mengajukan saran atau kritik.

Pemberian motivasi dalam diskusi kelompok juga dilakukan dengan pemberian *reward* bagi kelompok yang memperoleh hasil maksimal. Adanya *reward* menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan karena setiap kelompok berusaha semaksimal mungkin untuk bekerja dengan baik.

Melihat hasil yang diperoleh mulai dari tahap pratindakan sampai dengan tahap siklus II yang didukung dengan berbagai pendapat dapat disimpulkan bahwa penerapan metode bermain peran efektif diterapkan dalam pembelajaran matematika karena dapat meningkatkan prestasi belajar menyelesaikan soal matematika bentuk cerita siswa kelas II SD Negeri Gembongan.

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan dapat disimpulkan bahwa penerapan metode bermain peran dapat meningkatkan kemampuan menyelesaikan soal matematika bentuk cerita pada siswa kelas II SD Negeri Gembongan, Sentolo, Kulon Progo. Hasil observasi pada siklus I dan II menunjukkan meningkatnya partisipasi aktif guru dalam pembelajaran menggunakan metode bermain peran dari 78% hingga mencapai 91%. Sedangkan, partisipasi aktif siswa dalam pembelajaran menggunakan metode bermain peran dari 73% menjadi 85,71%. Peningkatan hasil tes kemampuan menyelesaikan soal cerita matematika siklus I dan siklus II sebesar 8% yakni sebanyak 19 siswa (83%) menjadi sebanyak 21 siswa (91%) yang mencapai nilai tuntas dari jumlah siswa seluruhnya yaitu 23. Nilai rata-rata hasil belajar dari siklus I dan siklus II juga mengalami peningkatan sebanyak 7,29 yaitu dari 81,91 menjadi 89,2..

Saran

Berdasarkan kesimpulan di atas, maka peneliti mengajukan saran sebagai berikut.

1. Bagi peneliti selanjutnya

Peneliti yang tertarik dan ingin melakukan penelitian dengan menggunakan metode bermain peran, diharapkan penelitian dapat dijadikan acuan untuk penelitian dengan pokok bahasan yang berbeda.

2. Bagi Pembaca

Pembelajaran menggunakan metode bermain peran dapat dijadikan tambahan wawasan dan pengetahuan tentang metode yang dapat dilakukan di sekolah.

3. Bagi Guru

Metode bermain peran dapat dijadikan referensi untuk diterapkan pada materi dalam pembelajaran Matematika atau mata pelajaran lainnya.

4. Bagi Siswa

Kemampuan siswa dalam menyelesaikan soal cerita matematika diharapkan dapat dipertahankan dengan terus belajar dan berlatih

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, S. (2011). *Manajemen Penelitian*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Fathani, A.H. 2012. *Matematika Hakikat & Logika*. Yogyakarta: Ar Ruzz Media
- Fathurrohman, M. (2015). *Model-model Pembelajaran Inovatif*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media
- Fatimah, S. & Sujati, H. (2011). Meningkatkan Kemampuan Menyelesaikan Soal Cerita Matematika Melalui Metode Bermain Peran di Kelas II SDN Watusigar I Ngawen Gunung Kidul. *Journal.uny.ac.id* (Diakses 1 November 2017)
- Heruman. (2015). *Model Pembelajaran Matematika untuk Sekolah Dasar*. Bandung: Rosdakarya
- Izzaty, R.E, dkk. (2013). *Perkembangan Peserta Didik*. Yogyakarta: UNY Press
- Jihad, A. (2008), *Pengembangan Kurikulum Matematika : Tinjauan Teoritis dan Historis*, Multi Pressindo.
- Kusumah, W. & Dwitagama, D. 2012 *Mengenal Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Indeks
- Ruminiati. (2007). *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta : Depdiknas.

- Sudjana, Nana. (2009). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- Sugihartono, dkk. (2007). *Psikologi Pendidikan*. Yogyakarta : UNY Press.
- Uno, H. (2011). *Belajar Dengan Pendekatan PAILKEM*. Jakarta: PT Bumi Aksara
- Uno, H.B. (2014). *Model Pembelajaran: Menciptakan Proses Belajar Mengajar yang Kreatif dan Efektif*. Bandung: Rosdakarya
- Yudharina, P. (2014). "Meningkatkan Kemampuan Menyelesaikan Soal Cerita Matematika Siswa Kelas V SD Negeri Mejing 2 Melalui Model Pembelajaran *Creative Problem Solving* Tahun Ajaran 2014/2015". *Journal.uny.ac.id* (Diakses 1 November 2017)