

Efektivitas Metode Bermain Peran Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas III SDN 064034 Kec. Medan Johor

Khalida Mustika Selian¹, Dewi Fitria Selian²

Program Pascasarjana Universitas Negeri Medan¹

¹Medan, Sumatera Utara, Indonesia
khalidamustika93@gmail.com

Universitas Muslim Nusantara²

²Medan, Sumatera Utara, Indonesia
wiksdefitria@gmail.com

ABSTRAK

Masalah dalam penelitian ini adalah bagaimana efektivitas penggunaan Metode Bermain Peran dalam meningkatkan hasil belajar matematika siswa kelas III SDN 064034 Kec. Medan Johor. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menjelaskan efektivitas penggunaan Metode Bermain peran dalam meningkatkan hasil belajar matematika siswa kelas III SDN 064034 Kec. Medan Johor. Dalam meningkatkan hasil belajar siswa, salah satu metode yang digunakan adalah Metode Bermain Peran. Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif dengan pendekatan studi kasus. Model yang digunakan adalah model *The four Level Kirkpatrick (reaction, learning, behaviour, and result)*. Subjek dari penelitian ini adalah siswa kelas III SDN 064034. Objek dari penelitian ini adalah Metode Bermain Peran terhadap hasil belajar matematika siswa. Teknik pengumpulan data yang digunakan berupa observasi, kuesioner, dan tes. Hasil penelitian ini adalah (1) level reaksi, reaksi siswa terhadap metode pembelajaran Bermain Peran sangat antusias, karena baru pertama kali menggunakan metode ini dalam pelajaran matematika, namun keadaan kurang terkontrol oleh guru karena mengingat kegiatan bermain peran akan memberikan dampak yang lebih aktif dan kurang kondusif, (2) level pembelajaran, dalam kategori baik, hasil posttest siswa menunjukkan kenaikan yang tinggi dibandingkan pada saat pretest, walaupun hasil ini dipengaruhi oleh pengalaman siswa saat mengerjakan pretest, (3) level perilaku, para siswa mengalami peningkatan selain dari hasil belajar, yaitu peningkatan keterampilan sosial dan keterampilan berbahasa. Memainkan peran-peran yang sudah dipersiapkan guru dan memainkan peran yang berbeda-beda membuat siswa cepat memahami konsep-konsep matematika terutama dalam konsep jual beli, (4) level hasil, dampak bermain peran terhadap pembelajaran terutama siswa SDN 064034 dalam meningkatkan hasil belajar matematika dalam kategori baik.

Kata Kunci: Kualitatif, Model Kirkpatrick, Bermain Peran, Hasil Belajar, Matematika.

I. PENDAHULUAN

Matematika merupakan mata pelajaran yang memiliki peranan penting dalam pendidikan. Hal ini dibuktikan dengan dijadikannya matematika sebagai salah satu mata pelajaran wajib di sekolah. Selain itu, masih rendahnya hasil belajar matematika siswa selalu menjadi masalah klasik yang ditemukan di sekolah.

Rendahnya hasil belajar matematika siswa bukan berarti rendahnya kemampuan kognitif mereka, tetapi bisa juga dikarenakan proses pembelajaran yang disajikan. Pembelajaran matematika sebaiknya berpusat pada siswa dan juga menyenangkan, sehingga siswa dapat

mengostruksi pengetahuan mereka tentang matematika tersebut dengan aktif.

Setiap guru pastilah menginginkan siswanya dapat memahami dan mengaplikasikan pelajaran yang disampaikan. Banyak cara bagi seorang guru untuk menyampaikan materi pembelajaran yang akan membuat siswa merasa senang sehingga hasil belajar matematika siswanya meningkat. Diantaranya dengan memilih dan menentukan metode pembelajaran yang sesuai dengan materi yang akan dipelajari.

Namun, fakta di lapangan menunjukkan masih banyak siswa yang memiliki hasil belajar matematika yang belum optimal. Hal ini dapat dilihat pada hasil belajar matematika

siswa kelas III-B SDN 064034 Kec. Medan Johor pada semester I. Nilai KKM yang ditetapkan sekolah adalah 68. Namun, dari 41 siswa hanya 16 siswa yang mendapatkan nilai di atas KKM, selebihnya mendapatkan nilai sama dengan KKM.

Salah satu upaya yang dapat dilakukan untuk meningkatkan hasil belajar siswa adalah dengan memilih dan menerapkan metode yang tepat sesuai dengan materi yang akan diajarkan. Karena itu, kemampuan guru dalam merencanakan dan menyajikan pembelajaran merupakan kunci utama untuk menciptakan pembelajaran yang efektif. Peran guru dalam kegiatan pembelajaran adalah sebagai fasilitator dan motivator untuk mengoptimalkan belajar siswa. Selain itu, pengaruh lingkungan belajar dan hubungan sosial sosial antara guru dengan siswa harus juga ditingkatkan.

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan sebelumnya oleh Saputra (2015: 7) Metode Bermain Peran (*Role Playing*) dapat meningkatkan hasil belajar IPS. Kemudian, penelitian oleh Mardiah (2015: 85) mendapatkan hasil bahwa Metode Bermain Peran (*Role Playing*) dapat meningkatkan minat belajar PAI. Selain itu, Nurhasanah (2016: 620) dari hasil penelitiannya menyimpulkan bahwa Metode Bermain Peran dapat hasil belajar siswa tentang hubungan makhluk hidup dan lingkungannya. Dan Putra (2016: 882) dengan hasil penelitian bahwa Metode Bermain Peran (*Role Playing*) dapat meningkatkan keterampilan berbicara siswa. Semua penelitian ini dilakukan di sekolah dasar dan sekolah menengah pertama.

Metode Bermain Peran (*Role Playing*) dapat menjadi pilihan karena sesuai dengan kriteria di atas. Menurut Shoimin (2014: 161) Metode Bermain Peran memiliki kelebihan, yaitu: (1) siswa menjadi optimis dan dapat berekspresi secara utuh, (2) mudah, berkesan, dan dapat digunakan dalam situasi dan waktu yang berbeda, (3) menarik sehingga kelas menjadi menjadi dinamis dan penuh antusias, (4) meningkatkan kemampuan profesional siswa serta menumbuhkan kesempatan bagi lapangan pekerjaan.

Masalah dalam penelitian ini adalah bagaimana efektivitas penggunaan Metode

Bermain Peran dalam meningkatkan hasil belajar matematika siswa kelas III SDN 064034 Kec. Medan Johor. Sedangkan tujuan dari penelitian ini adalah untuk menjelaskan efektivitas penggunaan Metode Bermain peran dalam meningkatkan hasil belajar matematika siswa kelas III SDN 064034 Kec. Medan Johor.

Melalui penelitian ini, diharapkan bahwa efektivitas Metode Metode Bermain Peran dapat meningkatkan hasil belajar matematika siswa kelas III SDN 064034 Kec. Medan Johor.

Pengertian Evaluasi Efektivitas Program

The Joint Commitee's (1994) yang dikutip oleh Stufflebeam dan Shinkfield (2007:09) menyimpulkan bahwa evaluasi adalah pengukuran yang bersifat sistematis tentang faedah suatu objek.

McDavid mengemukakan (2006: 15) program merupakan sekumpulan aktivitas yang bertujuan untuk mencapai suatu atau beberapa tujuan yang berkaitan satusama lain untuk mencapai tujuan akhir.

Konsep Penggunaan Metode Bermain Peran dalam Meningkatkan Hasil Belajar Matematika

Bermain peran dikenal juga dengan sebutan bermain pura-pura, khayalan, fantasi, *make-believe* atau simbolik. Menurut Hurlock (1988:329), mengemukakan bahwa bermain peran adalah bentuk permainan aktif dimana anak-anak, melalui perilaku dan bahasa yang jelas, berhubungan dengan materi atau situasi seolah-olah hal itu mempunyai atribut yang lain ketimbang yang sebenarnya.

Featherstone and cummings (2004:6) mengartikan bermain peran adalah "*role play is an activity in which a person imitates, consciously or unconsciously, a role uncharacteristic of himself.*" Dapat diartikan bahwa bermain peran merupakan kegiatan di mana seseorang meniru, sadar atau tidak sadar, memainkan peran seperti biasanya dirinya. Pengertian di atas dapat dipahami bahwa bermain peran merupakan kegiatan bermain dimana seseorang dapat menirukan peran orang lain ataupun peran dirinya sendiri. Melalui bermain peran, siswa dapat

mengeksplorasi hubungan antar manusia atau hubungan sosial dengan cara memperagakannya, mendiskusikannya sehingga secara bersama-sama dapat mengeksplorasi perasaan, sikap, nilai dan berbagai strategi pemecahan masalah.

Hasil belajar merupakan suatu bentuk penilaian pendidikan yaitu berupa kemajuan siswa dalam segala hal yang dipelajari, seperti: pengetahuan dan keterampilan yang dinyatakan sesudah penilaian (Djamarah dalam Fitri, 2014: 18). Hasil belajar matematika merupakan cerminan dari kemampuan siswa sehingga dapat dijadikan guru sebagai pedoman untuk mengevaluasi pembelajaran matematika.

Dengan demikian, dalam penelitian ini, akan dibahas mengenai evaluasi dari efektivitas penggunaan metode bermain peran dalam meningkatkan hasil belajar matematika siswa.

II. METODE

Penelitian ini dilakukan di SDN 064034 Kecamatan Medan Johor di kelas III-B dengan jumlah 41 siswa. Pelaksanaan penelitian dimulai bulan Maret 2017 sampai dengan bulan April 2017. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan model evaluasi Kirkpatrick melalui metode studi kasus. Melalui metode kasus, akan dibahas secara mendalam penggunaan bermain peran dalam meningkatkan hasil belajar matematika.

Teknik pengumpulan data menggunakan observasi, kuesioner dan tes. Teknik analisis data menggunakan analisis deskriptif dan analisis statistika kualitatif.

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil analisis data dan kriteria evaluasi, secara umum penggunaan bermain peran dalam meningkatkan hasil belajar matematika siswa dalam kategori baik. Secara khusus, hasil penelitian ini dapat dijelaskan berdasarkan empat komponen evaluasi sebagai berikut:

Evaluasi Reaksi (*Reaction*)

Reaksi siswa terhadap Metode Pembelajaran Bermain Peran sangat antusias, karena baru pertama kali menggunakan metode ini dalam pelajaran matematika, namun keadaan kurang terkontrol oleh guru karena mengingat

kegiatan bermain peran akan memberikan dampak yang lebih aktif dan kurang kondusif.

Hasil analisis terhadap prosedur Bermain Peran dalam keadaan baik, namun karena kurangnya waktu dalam proses pembelajaran pada mata pelajaran matematika sehingga pelaksanaan bermain peran dilakukan dengan singkat dan soal-soal yang belum selesai dikerjakan diminta untuk dilanjutkan saat dirumah.

Siswa beranggapan bahwa jika belajar dengan cara bermain peran akan meningkatkan semangat mereka saat belajar dan tidak membosankan.

Evaluasi Pembelajaran (*Learning*)

Hasil evaluasi pembelajaran siswa dikategorikan baik. Hasil penilaian tugas siswa terhadap materi operasi hitung penjumlahan dan pengurangan bilangan ratusan dan ribuan setelah diberikan kegiatan bermain peran rata-ratanya adalah 7,00 dengan kategori baik

Kenaikan nilai menunjukkan bahwa peserta mengalami peningkatan hasil belajar melalui bermain peran yang didalamnya terdapat pemberian teori dan praktik. Selain peningkatan nilai hasil belajar matematika, keterampilan siswa yang meningkat adalah keterampilan sosial, komunikasi, dan berbahasa.

Evaluasi Perilaku (*Behaviour*)

Hasil evaluasi dalam level perilaku dikategorikan baik. Para siswa mengalami peningkatan selain dari hasil belajar, yaitu peningkatan keterampilan sosial dan keterampilan berbahasa. Memainkan peran-peran yang sudah dipersiapkan guru dan memainkan peran yang berbeda-beda membuat siswa cepat memahami konsep-konsep matematika terutama dalam konsep jual beli,

Saat observasi, diketahui bahwa guru tidak sepenuhnya melakukan prosedur dalam kegiatan bermain peran dan siswa juga belum sepenuhnya mengerjakan apa yang diminta oleh guru, khususnya mengenai tugas yang jika sudah melewati batas waktu jam pelajaran. Guru juga kurang dalam melakukan evaluasi ulang saat pelajaran akan berakhir sehingga menyebabkan beberapa siswa belum memahami dengan jelas mengenai materi yang disampaikan oleh guru.

Evaluasi Hasil (*Result*)

Dampak bermain peran terhadap pembelajaran terutama siswa kelas III SDN 064034 dalam meningkatkan hasil belajar matematika dalam kategori baik. Peningkatan dapat terlihat saat kegiatan bermain peran dilakukan yang ke tiga kalinya, ini disebabkan siswa sudah mulai memahami jalan cerita dan peran yang mereka mainkan dan juga berdasarkan dari pengalaman mereka.

Hasil evaluasi diukur melalui posttest dengan kategori baik. Ini dibuktikan dari hasil pretest dimana nilai rata-rata dari 41 siswa adalah 5,61 dalam kategori cukup. Sedangkan hasil posttest siswa menunjukkan kenaikan yang tinggi dibandingkan pada saat pretest, yaitu 8,00, walaupun tidak dapat dipungkiri bahwa hasil ini dipengaruhi oleh pengalaman siswa saat mengerjakan pretest.

Tingginya nilai posttest siswa bukanlah semata-mata karena dari kegiatan bermain peran, namun juga kemampuan siswa dalam memahami materi. Kegiatan bermain peran merupakan kegiatan dimana siswa dapat mengembangkan daya cipta, penyerapan kosakata, kpnsep hubungan kekeluargaan, afeksi dan kognisi dalam menjalani kehidupan sehari-hari (Gowen dalam Latif, 2013:208)

Bermain peran dapat menghasilkan sikap positif. Peningkatan sikap positif siswa terlihat dari cara siswa berkomunikasi dengan teman sekelas, guru dan lingkungan sekolah. Para siswa juga semakin mandiri dan percaya diri jika memerlukan sesuatu dengan cara membeli di warung.

IV. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa melalui empat komponen evaluasi yaitu, reaksi, pembelajaran, perilaku dan hasil dapat disimpulkan sebagai berikut:

(1) level reaksi, reaksi siswa terhadap metode pembelajaran Bermain Peran sangat antusias, karena baru pertama kali menggunakan metode ini dalam pelajaran matematika, namun keadaan kurang terkontrol oleh guru karena mengingat kegiatan bermain peran akan memberikan dampak yang lebih aktif dan kurang kondusif, (2) level pembelajaran, dalam kategori baik, hasil posttest siswa menunjukkan kenaikan

yang tinggi dibandingkan pada saat pretest, walaupun hasil ini dipengaruhi oleh pengalaman siswa saat mengerjakan pretest, (3) level perilaku, para siswa mengalami peningkatan selain dari hasil belajar, yaitu peningkatan keterampilan sosial dan keterampilan berbahasa. Memainkan peran-peran yang sudah dipersiapkan guru dan memainkan peran yang berbeda-beda membuat siswa cepat memahami konsep-konsep matematika terutama dalam konsep jual beli, (4) level hasil, dampak bermain peran terhadap pembelajaran terutama siswa SDN 064034 dalam meningkatkan hasil belajar matematika dalam kategori baik

DAFTAR PUSTAKA

- Featherstone, Sally and Anne Cummings. (2004). *Role-play in the Early Years Developing Speaking, Listening and Creativity*. Featherstone: Education Limited
- Fitri, dkk. 2014. Penerapan Strategi *The Firing Line* Pada Pembelajaran Matematika Siswa Kelas XI IPS SMA Negeri 1 Batipuh. *Jurnal Pendidikan Matematika*. Vol. 3. No. 1, h: 18
- Hurlock, Elizabeth. (1988). *Perkembangan Anak Jilid I*. Jakarta: Erlangga
- Latif, Muktar dkk. (2013). *Orientasi Baru Pendidikan Anak Usia Dini Teori dan Aplikasi*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group
- Mardiah, Siti Hasanatul. Implementasi Metode *Role Playing* Dalam Meningkatkan Minat belajar PAI Siswa. Published <http://repository.uinjkt.ac.id/dspace/bitstream/123456789/29112/1/siti%20hasanatul%20mardiah%20-%20nim%20109011000120%20%28watermark%29.pdf>. Jakarta: UIN Jakarta
- Mc, David, James C dan Laura R, L. Howtorn. (2006). *Program Evaluation & Peerformance Measurement: An Introduction to Practice*. California: Sage Publication Inc
- Nurhasanah, dkk. 2016. Penerapan Metode *Role Playing* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Hubungan

- Makhluk Hidup Dengan Lingkungannya.
Jurnal Pena Ilmiah. Vol. 1. No. 1, h: 620
- Putra, Anggara Wisnu. 2016. Metode *Role Playing* Untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Siswa Kelas V SDN Wongnosari 4. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*. Vol. 9, h: 882
- Saputra, Dedi Rizkia. 2015. Penerapan Metode *Role Playing* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Pada Siswa Kelas V SD Negeri 2 Kecemen, Manisrenggo, Klaten. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*. Vol. 10, h: 7
- Shoimin, Aris. 2014. *68 Model Pembelajaran Inovatif Dalam Kurikulum 2013*. Yogyakarta:Ar-Ruzz Media
- Stufflebeam, Daniel L, dan Anthony J Shinkfield. (2007). *Evaluation, Theory, Models, & Applications*. San Fracisco: John Wiley & Sons
- , Models, & Applications. San Fracisco: John Wiley & Sons

