PENINGKATAN PEMAHAMAN KONSEP BILANGAN PECAHAN PADA MATA PELAJARAN MATEMATIKA DENGAN METODE *ROLE PLAYING* KELAS IV DI MI MA'ARIF NU ASSA'ADAH BUNGAH GRESIK

SKRIPSI

Oleh:

HANIK HAMDIYAH
NIM. D07213014

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN AMPEL SURABAYA
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
APRIL 2018

PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama	: Hanik Hamdiyah
Jurusan/Program Studi	: Pendidikan Guru Madrasah Ibtida'iyah (PGMI)
Fakultas	: Fakultas Tarbiyah dan Keguruan (FTK)

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa PTK yang saya tulis ini benar-benar merupakan hasil karya saya sendiri; bukan merupakan pengambilalihan tulisan atau pikiran orang lain yang saya aku sebagai hasil tulisan atau pikiran saya sendiri.

Apabila dikemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan bahwa PTK ini hasil jiplakan, maka saya bersedia menerima sanksi atas perbuatan tersebut.

Gresik, 5 April 2018

Yang membuat pernyataan

METERAI TEMPEL
0408CADF280710376
6000
ENAM RIBU RUPIAH

Hanik Hamdiyah
NIM. D07213014

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

PENGESAHAN TIM PENGUJI SKRIPSI

Skripsi oleh Hanik Hamdiyah ini telah diujikan di depan Tim Penguji Skripsi,
Surabaya, 27 April 2018
Mengesahkan, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan
Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya

Dekan

Prof. Dr. H. Ali Mudlofir, M.Ag.
NIP. 196311161989031003

Penguji I

Dr. H. Munawir, M.Ag.
NIP. 196508011992031005

Penguji II

M. Bahri Mustofa, M.Pd.I
NIP. 197307222005011005

Penguji III

Dr. Hj. Evi Fatimatur Rusydiyah, M.Ag.
NIP. 197312272005012003

Penguji IV

Dr. Sihabudin, M.Pd.I, M.Pd.
NIP. 197702202005011003

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

PERSETUJUAN PEMBIMBING SKRIPSI

Skripsi oleh

Nama : Hanik Hamdiyah

NIM : D07213014

JUDUL : PENINGKATAN PEMAHAMAN KONSEP BILANGAN PECAHAN PADA MATA PELAJARAN MATEMATIKA DENGAN METODE *ROLE PLAYING* KELAS IV DI MI MA'ARIF NU ASSA'ADAH BUNGAH GRESIK

Ini telah diperiksa dan disetujui untuk diujikan.

Surabaya, 5 April 2018

Pembimbing I	Pembimbing II
Dr. Hj. Evi Fatimatur Rusydiyah, M.Ag.	Dr. Sihabudin, M.Pd, M.Pd.I
NIP. 197312272005012003	NIP. 197702202005011003

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN AMPEL SURABAYA
PERPUSTAKAAN
Jl. Jend. A. Yani 117 Surabaya 60237 Telp. 031-8431972 Fax.031-8413300
E-Mail: perpus@uinsby.ac.id

LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI
KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

Sebagai sivitas akademika UIN Sunan Ampel Surabaya, yang bertanda tangan di bawah ini, saya:

Nama	: HANIK HAMDIYAH
NIM	: D07213014
Fakultas/Jurusan	: FTK/PGMI
E-mail address	: hanikhamdiyah@gmail.com

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Perpustakaan UIN Sunan Ampel Surabaya, Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif atas karya ilmiah :
■ Skripsi ☐ Tesis ☐ Desertasi ☐ Lain-lain (.....)
yang berjudul :

PENINGKATAN PEMAHAMAN KONSEP BILANGAN PECAHAN PADA MATA PELAJARAN MATEMATIKA DENGAN METODE *ROLE PLAYING* KELAS IV DI MI MA'ARIF NU ASSA'ADAH BUNGAH GRESIK

beserta perangkat yang diperlukan (bila ada). Dengan Hak Bebas Royalti Non-Ekslusif ini Perpustakaan UIN Sunan Ampel Surabaya berhak menyimpan, mengalih-media/format-kan, mengelolanya dalam bentuk pangkalan data (database), mendistribusikannya, dan menampilkan/mempublikasikannya di Internet atau media lain secara ***fulltext*** untuk kepentingan akademis tanpa perlu meminta ijin dari saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan atau penerbit yang bersangkutan.

Saya bersedia untuk menanggung secara pribadi, tanpa melibatkan pihak Perpustakaan UIN Sunan Ampel Surabaya, segala bentuk tuntutan hukum yang timbul atas pelanggaran Hak Cipta dalam karya ilmiah saya ini.

Demikian pernyataan ini yang saya buat dengan sebenarnya.

Surabaya, 03 Mei 2018

Penulis

(HANIK HAMDIYAH)
nama terang dan tanda tangan

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

ABSTRAK

Hanik Hamdiyah. 2018. Peningkatan Pemahaman Konsep Bilangan Pecahan pada Mata Pelajaran Matematika dengan Metode *Role Playing* Kelas IV di MI Ma'arif NU Assa'adah Bungah Gresik. Skripsi, Program Studi Guru Madrasah Ibtidaiyah UIN Sunan Ampel Surabaya, Pembimbing I Dr. Hj. Evi Fatimatur Rusydiyah, M.Ag. dan Pembimbing II Dr. Sihabudin, M.Pd.I, M.Pd.

Latar belakang penelitian ini berdasarkan hasil wawancara dengan guru mata pelajaran Matematika, yakni siswa mengalami miskonsepsi bilangan pecahan dan kesulitan dalam merangkai konsep dari gambar atau simbol bilangan pecahan. Selain itu, persentase ketuntasan siswa 7,14% (sangat kurang). Solusi untuk mengatasi masalah tersebut adalah dengan menerapkan metode *Role Playing.*

Rumusan masalah dalam penelitian ini diantaranya: 1) Bagaimana penerapan metode *Role Playing* mata pelajaran Matematika materi bilangan pecahan kelas IV di MI Ma'arif NU Assa'adah Bungah Gresik?; 2) Bagaimana peningkatan pemahaman konsep siswa mata pelajaran Matematika materi bilangan pecahan setelah menggunakan metode *Role Playing* pada kelas IV di MI Ma'arif NU Assa'adah Bungah Gresik?

Jenis penelitian ini menggunakan penelitian tindakan kelas model Kurt Lewin yang dilakukan sebanyak dua siklus untuk mengetahui peningkatan pemahaman konsep siswa materi bilangan pecahan melalui metode *Role Playing.* Subjek penelitian ini terdiri dari 28 siswa kelas IV. Masing-masing siklus terdiri dari empat tahap yaitu tahap perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi. Adapun pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini meliputi, wawancara, observasi aktivitas guru dan siswa, tes, dan dokumentasi.

Hasil penelitian dapat dijelaskan sebagai berikut: 1) Penerapan metode *Role Playing* mata pelajaran Matematika materi bilangan pecahan kategori baik berdasarkan aktivitas guru dan siswa. Aktivitas guru pada siklus I 80,9 termasuk kategori baik, kemudian meningkat di siklus II menjadi 96,5 termasuk kategori sangat baik. Aktivitas siswa pada siklus I 76,7 termasuk kategori baik, kemudian di siklus II meningkat menjadi 95,4 termasuk kategori sangat baik; 2) Peningkatan pemaham konsep siswa mata pelajaran Matermatika materi bilangan pecahan setelah menggunakan metode *Role Playing* dapat dilihat berdasarkan nilai rata-rata kelas dan persentase ketuntasan belajar siswa. Nilai rata-rata kelas siklus I 68 dengan kategori cukup, kemudian meningkat di siklus II menjadi 84 termasuk kategori baik. Persentase ketuntasan belajar siswa di siklus I 21,42% termasuk kategori kurang, di siklus II mengalami peningkatan menjadi 96,42% termasuk dalam kategori sangat baik.

Kata Kunci: Pemahaman, Konsep, Metode *Role Playing*

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

DAFTAR ISI

Halaman

HALAMAN SAMPUL i
HALAMAN JUDUL ii
HALAMAN MOTTO iii
LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING SKRIPSI iv
LEMBAR PENGESAHAN TIM PENGUJI SKRIPSI v
HALAMAN PERSEMBAHAN vi
ABSTRAK viii
KATA PENGANTAR ix
DAFTAR ISI xii
DAFTAR RUMUS xv
DAFTAR TABEL xvi
DAFTAR GAMBAR xvii
DAFTAR GRAFIK xviii
DAFTAR LAMPIRAN xix
BAB I PENDAHULUAN
A. Latar Belakang 1
B. Rumusan Masalah 7
C. Tindakan yang Dipilih 7
D. Tujuan Penelitian 8
E. Lingkup Penelitian 8
F. Manfaat Penelitian 9

BAB II KAJIAN TEORI
A. Pemahaman Konsep
1. Pengertian Pemahaman Konsep 11
2. Faktor yang Memengaruhi Tingkat Pemahaman 12

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

3. Evaluasi Pemahaman Konsep 19
4. Indikator Pemahaman Konsep 20
B. Metode *Role Playing*
1. Pengertian Metode *Role Playing* 22
2. Langkah-langkah Metode *Role Playing* 25
3. Kekurangan dan Kelebihan Metode *Role Playing* 26
C. Karakteristik Mata Pelajaran Matematika
1. Hakikat Pembelajaran Matematika MI 28
2. Ruang Lingkup Mata Pelajaran Matematika di MI 31
3. Tujuan Mata Pelajaran Matematika di MI 32
4. Karakteristik Siswa MI 33
5. Teori Mengajar Matematika 37
D. Peningkatan Pemahaman Konsep Bilangan Pecahan pada Mata Pelajaran Matematika dengan Metode *Role Playing* 39

BAB III METODE PENELITIAN TINDAKAN KELAS
A. Metode Penelitian 41
B. Setting dan Subjek Penelitian 44
C. Variabel yang Diteliti 44
D. Rencana Tindakan 45
E. Data dan Cara Pengumpulannya 48
F. Indikator Kinerja 51
G. Teknik Analisis Data 52
H. Tim Peneliti dan Tugasnya 57

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN
A. Hasil Penelitian 60
1. Pra Siklus 60

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

2. Siklus I 62
3. Siklus II 72
B. Pembahasan 80

BAB V PENUTUP
A. Simpulan 88
B. Saran 89

DAFTAR PUSTAKA 91
RIWAYAT HIDUP 95
LAMPIRAN-LAMPIRAN 96

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Salah satu faktor terpenting sebagai penentu kemajuan suatu bangsa adalah pendidikan. Karena pendidikan adalah suatu usaha yang dijalankan secara sadar, teratur, dan terencana untuk mengubah atau mengembangkan perilaku yang diharapkan. Untuk mewujudkan perilaku yang diharapkan, maka perlu ada kerjasama sinergis dari berbagai pihak yang meliputi guru, siswa, wali murid, sarana dan prasarana, masyarakat, pemerintah, dan lain-lain. Selama ini, pemerintah maupun praktisi pendidikan telah banyak melakukan supervisi pendidikan salah satunya pada mata pelajaran matematika, dengan usaha-usaha seperti mengembangkan kurikulum berdasarkan hasil penelitian pedidikan.

Pada awalnya di kurikulum 2013, mata pelajaran Matematika di sekolah dasar masuk pada mata pelajaran Tematik. Namun, setelah pemerintah dan praktisi pendidikan melakukan penelitian dan pengawasan, kini mata pelajaran matematika dipisahkan dari mata pelajaran Tematik. Karena beban materi pada mata pelajaran matematika lebih banyak dan memerlukan pemahaman konsep yang mendalam sehingga jika disatukan dengan mata pelajaran tematik, kompetensi dasar yang harus

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

dicapai sulit tercapai karena sedikitnya alokasi waktu untuk mata pelajaran matematika jika disatukan dengan mata pelajaran tematik.

Matematika adalah suatu bidang ilmu yang melatih penalaran agar siswa bisa berpikir secara kritis, sistematis, logis, kreatif, dan konsisten serta mengembangkan sikap gigih, kerja sama, dan percaya diri. Oleh karena itu, matematika begitu penting diberikan kepada siswa sejak usia sekolah dasar untuk melatih daya nalarnya dan membentuk karakternya.

Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) mendefinisikan matematika sebagai ilmu universal yang mendasari perkembangan teknologi modern, berperan penting di berbagai disiplin ilmu dan memajukan daya pikir manusia (2007). Untuk menguasai ilmu di bidang teknologi dan informasi diperlukan penguasaan ilmu matematika dari dasar karena perkembangan ilmu matematika di bidang teori bilangan, aljabar, teori peluang, matematika distrik, dan lain-lain memerlukan kemampuan daya nalar tinggi dalam ilmu matematika.

Menurut pakar pendidikan bernama Witherington menyatakan bahwa belajar adalah suatu perubahan di dalam kepribadian yang menyatakan diri sebagai suatu pola baru dari suatu reaksi yang berupa kecakapan, sikap, kebiasaan kepandaian, atau suatu pengertian.[1] Dalam suatu pembelajaran, tujuan pembelajaran yang ingin dicapai sudah direncanakan dalam Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), tujuan pembelajaran dikatakan berhasil jika siswa mampu menguasai tujuan-tujuan

[1] Muhammad Thobaroni dan Arif Mustofa, *Belajar dan Pembelajaran Pengembangan wacana dan Praktik Pembelajaran dalam Pembangunan Nasional,*(Jogjakarta: Ar-Ruzz Media, 2013), 20.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

pembelajaran yang ada di RPP dengan dibuktikan melalui kegiatan evaluasi yang dilakukan oleh guru.

Dari hasil wawancara kepada seorang guru matematika di kelas IV MI Ma'arif NU Assa'dah Bungah Gresik. Guru telah mengevaluasi siswanya pada setiap materi, dan guru menyimpulkan hasil evaluasinya bahwa materi tersulit bagi siswanya adalah bilangan pecahan. Kesulitan siswa dalam memahami materi bilangan pecahan juga disebabkan oleh sulitnya guru dalam menentukan metode yang sesuai dengan karakteristik siswa. Karena siswa di jenjang Madrasah maupun sekolah dasar belum bisa berpikir secara abstrak mereka harus diberi penjelasan secara konkret, dan hal itulah yang membuat guru terus berinovasi memberi contoh-contoh konkret dengan dihubungkan dengan kehidupan disekitarnya.

Berdasarkan observasi awal di kelas IV MI Ma'arif NU Assa'adah Bungah Gresik pada tanggal 23-24 September 2017, ditemukan beberapa hal yang menunjukkan bahwa siswa mengalami kesulitan dalam mengerjakan soal bilangan pecahan. Contoh pada soal penjumlahan dan pengurangan bilangan pecahan, sebagian besar siswa hanya terpaku pada simbol pecahan, tetapi tidak memahami maksud dari pecahan tersebut. Begitupun ketika disajikan permasalah dalam kehidupan sehari-hari terkait dengan bilangan pecahan, siswa mengalami kesulitan dalam merangkai konsep dari gambar ataupun simbol bilangan yang pecahan. Hal ini menyebabkan kesulitan belajar siswa karena belum memahami konsep pecahan.

Selain sulitnya menentukan metode yang sesuai, guru juga menemukan miskonsepsi pada siswa. Yaitu kesalahpahaman dalam memahami konsep bilangan

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

pecahan. Pemahaman siswa berdasarkan wawancara dengan guru yang mengajar di sekolah tersebut, siswa menganggap sesuatu yang berbentuk bulat, lingkaran, atau bola adalah bilangan bulat yang bisa dipecah menjadi bilangan pecahan. Padahal seharusnya segala sesuatu yang tidak harus berbentuk bulat, jika dipotong menjadi dua sama besar bisa menjadi contoh konkret dalam menjelaskan bilangan pecahan.

Selain itu, dalam proses pembelajaran matematika terlihat hanya 10 siswa (31%) yang aktif dalam proses menerima penjelasan dari guru. Demikian juga dengan hasil belajar siswa, 26 siswa dari 28 siswa (92,86%) nilainya di bawah KKM (≤ 75), 2 siswa sisanya (7,14%) nilainya memenuhi KKM (≥ 75) yang dikategorikan tuntas belajarnya. Hal ini menunjukkan bahwa pemahaman konsep siswa pada materi bilangan pecahan $\leq 50\%$ sehingga diperlukan adanya suatu tindakan untuk mengatasi masalah tersebut. Berdasarkan data tersebut, peneliti akan melakukan penelitian tindakan di kelas tersebut dengan target ketuntasan belajar sebanyak 80% yang awalnya 7,1%.[2]

Konsep dalam matematika adalah suatu ide abstrak yang memungkinkan seseorang dapat mengklasifikasikan objek-objek tertentu, apakah objek-objek tersebut merupakan contoh atau bukan contoh dari ide tersebut. Bilangan merupakan materi mendasar untuk bisa menguasai konsep-konsep selanjutnya di dalam matematika. kesalahpahaman konsep siswa dalam memahami materi bilangan bisa berakibat fatal, karena siswa akan mengalami kesulitan belajar dalam menyelesaikan permasalahan dalam matematika.

[2] Hasil Dokumentasi, Rekapitulasi Nilai, 2017, di MI Ma'arif NU Assa'adah Bungah Gresik

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Dalam mengajar guru biasanya menggunakan Pendekatan *Realistic Mathematic Education. Realistic Mathematic Education* ini (RME) adalah suatu pendekatan pembelajaran matematika yang menerapkan matematika dalam kehidupan sehari-hari. Kesalahpahaman konsep bisa dilihat ketika guru memberi contoh konkret bilangan pecahan dengan 2 macam contoh. Contoh pertama adalah gambar pizza yang berbentuk lingkaran dan telah dipotong menjadi 2 bagian sama besar. Ketika siswa diberikan pertanyaan satu potong pizza sama dengan berapa? Serentak menjawab setengah ($\frac{1}{2}$). Namun pada contoh kedua guru membawa ranting pohon kemudian dipotong menjadi dua bagian sama besar, maka berapa hasilnya. 3 siswa yang menjawab setengah, 10 siswa menjawab 2 potong, 15 siswa diam karena bingung. Jadi dari 28 siswa, hanya 3 siswa yang menjawab benar pada contoh kedua, 9 siswa menjawab salah, dan 16 siswa tidak menjawab. Guru kesulitan memilih metode yang sesuai dengan karakteristik siswa agar siswa mudah memahami konsep bilangan pecahan dengan menyenangkan dan bermakna agar siswa terus mengingatnya meskipun sudah berpindah materi.[3]

Menyikapi sulitnya siswa dalam memahami konsep bilangan pecahan, maka diperlukan suatu metode pembelajaran yang menarik dan bermakna agar siswa aktif ikut terlibat di dalam memahami materi pelajaran. Berdasarkan permasalahan yang telah dijabarkan di atas dan melihat karakteristik siswa di kelas tersebut yang lebih menyukai praktik dan berimajinasi, materi bilangan pecahan merupakan materi yang

[3] Hasil Wawancara, dengan Khusnul Khotimah guru Matematika Kelas IV, 21 Oktober 2017, di MI Ma'arif NU Assa'adah Bungah Gresik.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

cocok bila diajarkan menggunakan metode *Role Playing* karena dengan metode ini, siswa bisa lebih mudah dalam memahami konsep karena siswa ikut menjadi bagian di dalam materi tersebut serta mengembangkan kemampuan kognitifnya. Metode *Role Playing* adalah suatu gambaran spontan dari situasi, atau keadaan yang khusus dilakukan oleh sekelompok orang yang terdiri dari para siswa yang telah direncanakan dalam sebuah naskah skenario yang nantinya akan dimainkan oleh siswa tersebut.[4] Dengan naskah yang telah dibuat oleh guru, siswa akan berperan menjadi seorang tokoh di dalam cerita tersebut yang berkaitan denga materi pecahan. Setiap pertemuan ada siswa yang menjadi penonton untuk menilai benda di dalam cerita dikaitkan dengan pecahan yang diperankan oleh temannya. Ketika siswa menilai angka pecahan yang ada dalam cerita, jika ada perbedaan pendapat antarsiswa, maka guru dan siswa akan mendiskusikan perbedaan pendapat tersebut sehingga siswa akan lebih paham konsep dari materi bilangan pecahan. Setelah itu, siswa juga diberikan soal yang berkaitan dengan *Role Playing* yang telah dilakukan dan hampir sama dengan naskah drama namun dalam bentuk soal cerita yang lebih pendek. Dari kegiatan pembelajaran dengan menggunakan metode *Role Playing* tersebut, diharapkan siswa dapat lebih memahami konsep bilangan pecahan.

Oleh karena itu, menyadari betapa penting fungsi, tujuan, manfaat sebuah metode pembelajaran, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian tindakan kelas dengan mengambil judul "Peningkatan Pemahaman Konsep Bilangan Pecahan pada

[4] Zaidatus Sa'adah dkk, "Penerapan Metode *Role Playing* (Bermain Peran) untuk Mengurangi Kesalahan Siswa dalam Menyelesaikan Soal pada Matematika Aritmetika Sosial", *Jurnal Kadikma*, Volume 4: No. 2 (Agustus, 2013), 29.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Mata Pelajaran Matematika Dengan Metode *Role Playing* Kelas IV Di MI Ma'arif NU Assa'adah Bungah Gresik". Harapan penulis untuk kedepannya agar siswa lebih mudah memahami konsep bilangan pecahan.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, rumusan masalah pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana penerapan metode *Role Playing* mata pelajaran Matematika materi Bilangan Pecahan kelas IV di MI Ma'arif NU Assa'adah Bungah Gresik?
2. Bagaimana peningkatan pemahaman konsep siswa mata pelajaran Matematika materi bilangan pecahan setelah menggunakan metode *Role Playing* pada kelas IV di MI Ma'arif NU Assa'adah Bungah Gresik?

C. Tindakan yang Dipilih

Tindakan yang dipilih untuk meningkatkan pemahaman konsep siswa kelas mata pelajaran Matematika Materi Bilangan Pecahan kelas IV di MI Ma'arif NU Assa'adah Bungah Gresik adalah dengan metode *Role Playing*. Dengan menggunakan metode *Role Playing*, diharapkan dapat meningkatkan pemahaman konsep siswa karena lebih menekankan pada keaktifan siswa dan membentuk karakter percaya diri, kerjasama, mandiri, kreatif, dan religius. Pembelajaran yang berpusat pada siswa ini jauh lebih efektif jika diterapkan dengan baik dari pada metode yang dipakai oleh guru pada pembelajaran sebelumnya.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dipaparkan, tujuan peniltian ini diantaranya:

1. Untuk mengetahui penerapan metode *Role Playing* mata pelajaran Matematika Materi Bilangan Pecahan kelas IV di MI Ma'arif NU Assa'adah Bungah Gresik.
2. Untuk mengetahui peningkatan pemahaman konsep siswa mata pelajaran Matematika Materi Bilangan Pecahan setelah menggunakan metode *role playing* pada kelas IV di MI Ma'arif NU Assa'adah Bungah Gresik.

E. Lingkup Penelitian

Lingkup penelitian tindakan kelas yang dilakukan oleh peneliti pada siswa kelas IV MI Ma'arif NU Assa'adah Bungah Gresik adalah sebagai berikut:

1. Mata pelajaran Matematika Materi Bilangan Pecahan.
2. Penerapan metode *Role Playing*.
3. Tingkat pemahaman konsep siswa pada materi bilangan pecahan. Yang terdapat Kompetensi Dasar, dan Indikator sebagai berikut:
   a. Kompetensi Dasar
      3.1 Menjelaskan pecahan-pecahan senilai dengan gambar dan model konkret.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

4.1 Mengidentifikasi pecahan-pecahan senilai dengan gambar dan model konkret.

b. Indikator

3.1.1 Menjelaskan arti pecahan senilai dengan model konkret.

3.1.2 Menyederhanakan pecahan senilai

3.1.3 Membandingkan pecahan senilai.

4.1.1 Mengidentifikasi pecahan senilai dengan gambar.

4.1.2 Mengidentifikasi pecahan senilai dengan model konkret.

F. Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian pada penelitian tindakan kelas ini adalah sebagai berikut:

1. Manfaat teoritis

   a. Memberikan masukan dalam memperbaiki mutu pendidikan dalam lingkup kelas khususnya pada mata pelajaran matematika tingkat SD/MI.

   b. Memberikan kontribusi yang besar terhadap peningkatan pemahaman konsep siswa kelas IV di MI Ma'arif NU Assa'adah Bungah Gresik melalui inovasi metode mengajar pada mata pelajaran matematika.

   c. Bagi peneliti diharapkan dapat menambah cakrawala ilmu dalam menerapkan berbagai metode dalam mengajar untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam hal ini pemahaman konsep bilangan matematika.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

2. Manfaat praktis

a. Bagi guru

Hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai bahan pertimbangan bagi guru untuk mengatasi permasalahan di kelas IV mata pelajaran Matematika Materi Bilangan Pecahan. Selain itu penelitian ini juga bisa menambah cakrawala ilmu untuk menerapkan atau memadukan metode-metode lain sesuai permasalahan baru yang ditemukan di kelas.

b. Bagi siswa

Untuk mengetahui dan mengukur seberapa besar tingkat pemahaman konsep siswa terhadap mata pelajaran Matematika Materi Bilangan Pecahan dengan metode *Role Playing*.

c. Bagi sekolah

Untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas maupun kinerja para guru yang mengajar dan mendidik siswa, sehingga dapat meningkatkan mutu sekolah.

d. Bagi peneliti

Bagi peneliti, hasil penelitian ini dapat dijadikan pengalaman, masukan, refleksi, evaluasi diri ketika menjadi seorang guru ataupun ketika melakukan penelitian-penelitian berikutnya.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Pemahaman Konsep

1. Pengertian Pemahaman Konsep

Pemahaman menurut Kamus Bahasa Indonesia berasal dari kata paham yang memiliki arti pengertian, pendapat, pikiran, aliran atau pandangan, dan mengerti benar akan sesuatu. Beberapa definisi tentang pemahaman menurut para ahli. Menurut Bloom, pemahaman adalah kemampuan seseorang untuk mengerti sesuatu setelah sesuatu itu diingat. Menurut Nana Sudjana, pemahaman adalah hasil belajar, misalnya peserta didik dapat menjelaskan dengan susunan kalimatnya sendiri berdasarkan apa yang telah dibaca dan didengarnya.[5] Pemahaman juga bisa diartikan sebagai kemampuan seseorang untuk mengerti suatu hal atau kejadian setelah sesuatu itu diingat dengan bahasanya sendiri. Maksudnya yaitu, siswa dikatakan telah memahami apabila siswa tersebut mampu memberikan penjelasan atau uraian secara terperinci tentang materi atau kejadian dengan kalimat yang dia rangkai sendiri. [6]

Konsep adalah ide abstrak yang dapat digunakan untuk menggolongkan atau mengklasifikasikan sekumpulan objek, apakah objek tertentu merupakan contoh konsep atau bukan. Konsep juga bisa diartikan satuan arti yang

[5] Nana Sudjana, *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 1995), 24.
[6] Anas Sudijono, *Pengantar Evaluasi Pendidikan*, (Jakarta: Raja Grafindo, 1996), 50.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

mewakili sejumlah objek yang memiliki ciri-ciri yang sama.[7] Konsep berhubungan erat dengan definisi. Definisi adalah ungkapan yang membatasi suatu konsep. Contoh tentang konsep adalah sebagai berikut.

a. Dalam matematika terdapat konsep yang amat penting yaitu "fungsi", "variabel", dan "konstanta".

   "segitiga" adalah suatu konsep. Dengan konsep itu kita bisa membedakan mana yang merupakan segitiga dan mana yang bukan segitiga.[8]

Berdasarkan pengertian pemahaman dan konsep diatas, dapat diartikan bahwa pemahaman konsep adalah kemampuan untuk mengerti sebuah ide abstrak menggolongkan atau mengklasifikasikan sekumpulan objek, apakah objek tertentu merupakan contoh konsep atau bukan.

2. Faktor yang Memengaruhi Tingkat Pemahaman

Pemahaman konsep, meliputi pengetahuan kategori dan klasifikasi serta hubungannya secara kompleks, dideskripsikan dalam bentuk pengetahuan yang tersusun secara sistematik sesuai disiplin ilmu yang relevan.[9] Pencapaian terhadap Tujuan Instruksional Khusus (TIK) merupakan tolok ukur awal dari suatu keberhasilan pembelajaran. Siswa dapat dikatan berhasil dalam belajar jika dia telah mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditentukan melalui evaluasi yang dilakukan guru. Kategori baik dilihat dari tingkat ketercapaian

[7] Rohmalina Wahab, *Psikologi Belajar*, (Depok: Raja Grafindo, 2016), 22.
[8] Esti Yuli Widayanti dkk, *Pembelajaran Matematika 1*, (Surabaya: LAPIS-PGMI, 2009), Paket 1, 7.
[9] Wowo Sunaryo Kuswana, *Taksonomi Kognitif*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2012), 120.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

KKM. Oleh karena itu, ada beberapa hal yang bisa melatarbelakangi keberhasilan belajar siswa.

Adapun faktor-faktor yang memengaruhi pemahaman sekaligus keberhasilan belajar siswa ditinjau dari segi kemampuan pendidikan adalah sebagai berikut:

a. Tujuan

Tujuan adalah pedoman dan juga sebagai sasaran yang akan dicapai dalam kegiatan belajar mengajar. Perumusan tujuan akan memengaruhi kegiatan pengajaran yang dilakukan oleh guru sekaligus memengaruhi kegiatan belajar mengajar. Tujuan Instruksional Khusus (TIK) oleh guru yang berpedoman pada Tujuan Instruksional Umum. Penulisan Tujuan Instruksional Khusus (TIK) ini dinilai sangat penting dalam proses belajar mengajar karena beberapa hal, antara lain: 1) membatasi tugas dan menghilangkan segala kekaburan dan kesulitan di dalam pembelajaran; 2) menjamin dilaksanakannya proses pengukuran dan penilaian yang tepat dalam menetapkan kualitas dan efektifitas pengalaman belajar siswa; 3) dapat membantu guru dalam menentukan strategi yang optimal untuk keberhasilan belajar; 4) berfungsi sebagai rangkuman pelajaran yang akan diberikan sekaligus pedoman awal dalam belajar.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

b. Guru

Guru adalah tenaga pendidik yang memberikan sejumlah ilmu pengatahuan pada siswa. Guru adalah orang yang berpengalaman dalam bidang profesinya. Guru dituntut sekreatif mungkin mengembangkan strategi, metode, model, dan pendekatan pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran berdasarkan materi dan karakteristik siswa yang bermacam-macam.

c. Peserta didik

Peserta didik adalah orang yang dengan sengaja datang ke sekolah untuk belajar bersama guru dan teman sebayanya dengan latar belakang, bakat, minat yang berbeda-beda, begitu juga tingkat pemahamannya dalam menyerap materi yang diajarkan oleh guru.

d. Kegiatan pengajaran

Kegiatan pengajaran adalah proses terjadinya interkasi antara guru dan peserta didik dalam proses belajar mengajar. Kegiatan pengajaran ini sangat dipengaruhi oleh keterampilan guru dalam mengelola kelas. Komponen-komponen tersebut diantaranya: 1) pemilihan strategi pembelajaran; 2) penggunaan media dan sumber belajara; 3) pembawaan guru; 4) sarana dan prasarana. Komponen-komponen tersebut sangat menentukan proses dan hasil belajar siswa. Hal tersebut jika digunakan secara tepat, maka akan tercipta suasana belajar yang akhtif, kreatif, efektif, inovatif, dan menyenangkan.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

e. Bahan dan alat evaluasi

Bahan dan alat evaluasi adalah salah satu komponen penting dan terdapat dalam kurikulum yang digunakan sebagai alat ukur tingkat keberhasilan siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran. Alat evaluasi meliputi cara-cara dalam menyajikan bahan evaluasi, misalnya, butir soal benar-salah (*true-false*), pilihan ganda (*multiple-choice*), menjodohkan *(matching)*, melengkapi *(completation)*, dan uraian (*essay)*. Dalam penggunaannya, guru boleh menggunakan satu atau lebih alat evaluasi.

Dalam menggunakan alat evaluasi, guru juga harus mempertimbangkan kemampuan siswa di kelas tersebut dan materi yang diajarkan sesuai dengan materi yang diujikan. Jika siswa mampu mengerjakan bahan evaluasi dengan kategori baik, maka siswa dapat dikatakan telah memahami materi yang telah diberikan guru selama kegiatan pengajaran.

Faktor lain yang memengaruhi pemahaman siswa diantaranya:

a. Faktor internal

Yaitu faktor yang ada dalam diri individu yang sedang belajar. Faktor internal yang akan dibahas memiliki tiga faktor:[10]

[10] Slameto, *Belajar dan Faktor-faktor yang Memengaruhi* (Jakarta: Rineka Cipta, 2010), 54.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

1) Faktor jasmaniah (fisiologi)

a) Kesehatan

Sehat berarti seluruh tubuhnya terbebas dari segala penyakit. Jika kesehatan seseorang terganngu, maka konsentrasi seseorang akan terganggu juga. Tubuh cepat lelah, kurang bersemangat, mengantuk, pusing, dan gangguan-gangguan lain. Sehingga untuk mengatasi masalah tersebut adalah dengan mengatur pola makan, jadwal istirahat, makanan yang dikonsumsi, olahraga, rekreasi, dan ibadah.

b) Cacat tubuh

Cacat tubuh adalah sesuatu yang menyebabkan kurang baik atau kurang sempurna mengenai tubuh atau badan. Cacat tubuh juga memengaruhi tingkat pemahaman siswa. Biasanya siswa yang mengalami cacat tubuh seperti tuna netra atau tuna rungu dapat disekolahkan pada lembaga pendidikan khusus.

2) Faktor psikologis

a) Intelegensi

Intelegensi adalah kecakapan yang terdiri dati tiga jenis, yaitu kecakapan untuk menghadapi dan menyesuaikan ke dalam situasi yang baru dengan cepat dan efektif, kecakapan menggunakan konsep-konsep yang abstrak secara efektif, mengetahui relasi da mempelajarinya dengan cepat.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

b) Minat

Minat adalah kecendrungan yang tetap untuk memperhatikan dan mengenang beberapa kegiatan. Minat memiliki pengaruh dalam pemahaman siswa terhadap suatu materi pelajaran. Karena dengan minat, siswa akan semangat untuk belajar.

c) Bakat

Bakat adalah kemampuan untuk belajar. Kemampuan itu akan terealisasi menjadi kecakapan jika terus dilatih. Jika mata pelajaran sesuai dengan bakat siswa, maka siswa akan senang belajar dan menjadi lebih giat.

d) Motivasi

Motivasi adalah kondisi fisiologis dan psikologis yang terdapat dalam diri seseorang yang mendorongnya untuk melakukan aktivitas tertentu guna mencapai suatu tujuan (kebutuhan).[11]

e) Kematangan

Kematangan adalah suatu fase dalam pertumbuhan seseorang, dimana alat-alat tubuhnya sudah sisap untuk melaksanakan kecakapan baru.

[11] Djaali, *Psikologi Pendidikan*, (Jakarta: Bumi Aksara 2011), 101.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

f) Kesiapan

Kesiapan adalah kesediaan untuk memberi respon atau bereaksi. Kesiapan perlu diperhatikan, oleh karena itu sebelum memulai pembelajaran, guru harus menyiapkan peserta didik. Karena dengan begitu, proses belajar mengajar akan kondusif dan tujuan pembelajaran bisa tercapai.

3) Faktor kelelahan

Kelelahan dapat dibedakan menjadi dua yaitu kelelahan jasmani dan kelelahan rohani. Kelelahan jasmani dapat dilihat dengan lemah lunglainya tubuh dan timbul kecenderungan untuk membaringkan tubuh. Sedangkan kelelahan rohani dapat dilihat dengan adanya kelesuan dan kebosanan, sehingga minat dan dorongan untuk belajar menjadi hilang.

b. Faktor eksternal

Faktor eksternal yaitu faktor yang ada di luar individu yakni kondisi lingkungan di sekitar siswa. Faktor eksternal terdiri dari empat faktor:[12]

1) Keluarga

Keluarga diantarnya ayah, ibu, saudara, adik, kakak, paman, bibi, nenek, kakek, dan orang yang memiliki hubungan darah.

[12] Djaali, *Psikologi...*, 99.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

2) Sekolah

Sekolah adalah lembaga pendidikan formal temapat pengabdian guru dan tempat belajar bagi anak.[13] Di dalamnya terdapat perangkat sekolah yang mendukung kegiatan pendidikan di lingkungan tersebut diantaranya kualitas guru, sarana prasarana, dan perangkat pembelajaran.

3) Masyarakat

Masyarakat adalah sekumpulan orang-orang yang menetap di suatu tempat tertentu. Masyarakat yang terdiri atas orang-orang yang berpendidikan dan bermoral baik, maka anak yang ada masayarakat tersebut cenderung rata-rata berpendidikan tinggi dan bermoral baik.

4) Lingkungan Sekitar

Keadaan di lingkungan sekitar baik itu iklim, bangunan rumah, suasana sekitar rumah berpengaruh besar terhadap kondisi siswa.

3. Evaluasi Pemahaman Konsep

Penilaian yang dilakukan untuk mengetahui tingkat keberhasilan siswa dalam mencapai tujuan dalam pembelajaran. Agar penilaian tidak hanya

[13] Syaiful Bahri, *Psikologi Belajar*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2002), 204.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

berorientasi pada hasil, maka evaluasi hasil belajar memilki sasaran ranah-ranah yang ada dalam tujuan pembelajaaran dibagi menjadi tiga yaitu:[14]

a. *Cognitive domain* (ranah kognitif) terkait dengan perilaku-perilaku yang menekankan aspek intelektual, seperti pengetahuan, pengertian, dan keterampilan berpikir.
b. *Affective Domain* (ranah afektif), terkait dengan perilaku-perilaku yang menekankan aspek perasaan dan emosi, seperti minat, sikap, apresiasi, dan cara penyesuaian diri.
c. *Psychomotor Domain* (ranah psikomotor), terkait dengan perilaku-perilaku yang menekankan keterampilan motorik seperti tulisan tangan, mengetik, berenang, dan mengoperasikan alat percobaan.

4. Indikator Pemahaman Konsep

Kenneth D. Moore menyatakan indikator pemahaman konsep antara lain:

a. Menyatakan ulang sebuah konsep.
b. Mengklasifikasi objek-objek menurut sifat-sifat tertentu (sesuai dengan konsepnya).
c. Memberi contoh dan noncontoh dari konsep.
d. Menyajikan konsep dalam berbagai bentuk representasi matematis.
e. Mengembangkan syarat perlu atau syarat cukup suatu konsep.
f. Menggunakan, memanfaatkan, dan memilih prosedur atau operasi tertentu.

[14] Dimiyati dan Mujiono, *Belajar dan Pembelajaran,* (Jakarta: Rineka Cipta, 1990), 201.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

g. Mengaplikasikan konsep atau algoritma pemecahan masalah.

Berdasarkan indikator pemahaman konsep menurut Kenneth, siswa dinyatakan telah memahami konsep, apanila siswa mampu menyebutkan, membedakan, memberi contoh, serta dapat menggunakan konsep dalam menyelesaikan permasalahan matematika yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari. Cara untuk memahami suatu konsep adalah dengan menyajikan konsep yang paling umum sebagai jembatan antarinformasi baru dengan informasi yang telah dimiliki siswa.

Indikator pemahaman konsep menurut Benyamin S. Bloom antara lain: 1) penerjemahan (*translation*); 2) penafsiran (*interpretation*); 3) ekstrapolasi (*extrapolation*).

1. Penerjemahan (*translation*), yaitu menerjemahkan konsepsi abstrak menjadi suatu model. Misalnya dari lambang ke arti. Kata kerja operasional yang digunakan adalah menerjemahkan, mengubah, mengilustrasikan, memberi definisi, dan menjelaskan kembali.
2. Penafsiran (*interpretation*), yaitu kemampuan untuk mengenal dan memahami ide pokok suatu hal yang dikomunikasikan. Misalnya diberikan suatu diagram, tabel, grafik, atau gambar-gambar, dan kemudian ditafsirkan. Kata kerja operasional yang digunakan adalah menginterpretasikan, membedakan, menjelaskan, dan menggambarkan.
3. Ekstrapolasi (*extrapolation*), yaitu kemampuan menyimpulkan sesuatu yang telah diketahui. Kata kerja operasional yang dapat digunakan untuk

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

mengukur kemampuan ini adalah memperhitungkan, menduga, menyimpulkan, meramalkan, membedakan, menentukan, dan mengisi.

Pemahaman dibagi menjadi tiga macam, antara lain:

a. Tingkat terendah adalah pemahaman terjemahan, mulai dari terjemahan dalam arti sebenarnya, misalnya dari bahasa Inggris ke dalam bahasa Indonesia, mengartikan Bhineka Tunggal Ika, mengartikan merah putih.
b. Tingkat kedua adalah pemahaman penafsiran, yaitu menghubungkan bagian-bagian terdahulu dengan yang diketahui berikutnya atau menghubungkan beberapa bagian dari grafik dengan kejadian, membedakan yang pokok dan yang bukan pokok.
c. Tingkat ketiga atau tingkat tertinggi adalah pemahaman ektrapolasi. Yakni pemahaman siswa hingga dia mampu mengerti maksud hal yang tertulis.

B. Metode *Role Playing*

1. Pengertian Metode *Role Playing*

Metode secara harfiah berarti “cara”. Secara umum, metode didefinisikan sebagai suatu cara atau prosedur yang dipakai untuk tujuan tertentu. Menurut Martiningsing, metode adalah cara-cara untuk melakukan aktivitas yang tersistem dari sebuah lingkungan, yang terdiri dari pendidik dan peserta didik, untuk saling berinteraksi dalam melakukan suatu kegiatan, sehingga proses

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

belajar berjalan dengan baik dan tujuan pengajaran tercapai.[15] Metode juga bisa diartikan cara atau prosedur yang digunakan oleh fasilitator atau seorang guru dalam kegiatan belajar mengajar dengan memperhatikan keseluruhan sistem untuk mencapai suatu tujuan. Metode berperan peting dalam proses belajar mengajar sebagai rambu-rambu atau bagaimana memproses pembelajaran sehingga dapat berjalan dengan efektif, efisien, menyenangkan, dan tercapai tujuan pembelajaran yang ditargetkan.[16]

Guru berperan penting sebagai *agent of change*, sehingga harus mampu menentukan metode yang tepat ketika akan mengajar. Kesalahan dalam memilih metode dalam mengajar berarti guru telah gagal dalam merancang suatu pembelajaran. Sebagai *guide* dalam memilih metode yang tepat, ada lima prinsip umum dalam menentukan metode pembelajaran, diantaranya: 1) berorientasi pada tujuan pembelajaran; 2) berorientasi pada aktivitas pada peserta didik; 3) berorientasi pada individualitas; 4) berorientasi pada integritas.

Metode *Role Playing* adalah tindakan di luar peranan yang ditentukan sebelumnya, karena tujuannya adalah menciptakan kembali ilustrasi kejadian masa silam atau yang akan terjadi di masa mendatang dengan situasi atau bayangan pada suatu temapat serta waktu tertentu, sehingga siswa memperoleh pemahaman yang lebih baik serta meningkatnya kepribadian dan semangat

[15] Jamal Ma'ruf Asmani, *7 Tips Aplikasi PAKEM (Pembelajaran Aktif, Kreatif, Efektif, dan Menyenangkan.* (Jogjakarta: Diva Press, 2013), 29.
[16] Sihabudin, *Strategi Pembelajaran,* (Surabaya: UINSA Press, 2014), 81.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

belajar kearah yang lebih baik.[17] Pengertian laian dari metode *Role Playing* yaitu cara penguasaan siswa dalam memahami konsep atau materi melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan siswa yang dilakukan dengan memerankannya sebagai tokoh hidup atau benda mati pada latar tertentu. Metode ini, pada umumnya dilakukan lebih dari satu orang, tergantung cerita apa yang akan diperankannya.[18]

Tujuan-tujuan dalam *Role Playing,* sesuai dengan jenis belajar, yaitu: 1) belajar dengan berbuat; 2) belajar melalui permainan; 3) belajar melalui kebalikan; 4) belajar melalui pengkajian, penilaian, dan pengulangan.[19]

Metode *Role Playing* sebagai suatu mengajar merupakan tindakan yang dilakukan secara sadar dan diskusi tentang peran dalam kelompok. Di dalam kelas akan diperagakan secara singkat sehingga siswa bisa mengenali tokohnya: Metode *Role Playing* memiliki beberapa arti, antara lain:

a. Sesuatu yang bersifat sandiwara, dimana pemain memainkan peranan tertentu, sesuai dengan lakon yang sudah ditulis, dan memainkannya untuk tujuan hiburan.
b. Sesuatu yang bersifat sosiologis, atau pola-pola perilaku yang tentukan oleh norma-norma sosial.

---

[17] Zaidatus Sa'adah dkk, "Penerapan Metode Bermain Peran (*Role playing*) untuk Mengurangi Kesalahan Siswa dalam Menyelesaikan Soal pada Matematika Aritmetika Sosial", *Jurnal Kadikma*, Volume 4: No. 2 (Agustus, 2013), 30.
[18] Hamdani, *Strategi Belajar Mengajar* (Bandung: Pustaka Setia, 2011), 87.
[19] Oemar Hamalik, *Prose Belajar Mengajar*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2007), 199.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

c. Suatu perilaku tiruan atau tipuan dimana seseorang berusaha memperbodoh orang lain dengan jalan berprilaku yang berlawanan dengan apa yang sebenarnya diharapkan, dirasakan, dan diinginkan.

d. Sesuatu yang berhubungan dengan pendidikan dimana individu memerankan situasi yang imajinatif. *Role Playing* adalah berakting sesuai dengan peran yang telah ditentukan terlebih dahulu untuk tujuan-tujuan tertentu seperti menghidupkan kembali suasa historis misalnya mengungkapkan kembali perjuangan para pahlawan kemerdekaan atau mengungkap kemungkinan keadaan yang akan datang.

2. Langkah-langkah Metode *Role Playing*

Metode *Role Playing* menekankan pada kemampuan pemain dalam melakukan permainan peran. Langkah-langkahnya adalah sebagai berikut:[20]

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 7 orang atau lebih.

d. Memberikan penjelasan tentang kompetensi yang ingin dicapai.

e. Memanggil para siswa yang sudah ditunjuk untuk memainkan skenario yang sudah dipersiapkan.

[20]Muhammad Fathurrohman, *Model-model Pembelajaran Inovatif*, (Jogjakarta: Ar-Ruzz Media, 2015, 94-95.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

f. Masing-masing siswa duduk di kelompoknya sambil memerhatikan dan mengamati skenario yang sedang diperagakan.
g. Setelah selesai dipentaskan, masing-masing siswa diberikan kertas sebagai lembar kerja untuk dibahas bersama.
h. Masing-masing kelompok menyampaikan hasil kesimpulannya.
i. Guru memberikan kesimpulan secara umum.
j. Evaluasi.
k. Penutup.

Prosedur teknis dari *Role Playing* adalah sebagai berikut:

a. Buatlah suatu permainan peran dimana guru akan mendemonstrasikan perilaku yang diinginkan.
b. Informasikan kepada kelas bahwa guru akan memainkan peran utama dalam bermain peran ini. Pekerjaan siswa adalah membantu berhubungan dengan situasi.
c. Mintalah relevan siswa untuk bermain peran menjadi orang lain dalam situasi ini. Guru memberi siswa catatan pembukaa untuk dibaca guna membantunya atau membawa masuk pada peran.

3. Kekurangan dan Kelebihan Metode *Role Playing*

Kekurangan metode *Role Playing* diantaranya sebagai berikut:

a. Anak yang tidak ikut bermain peran, sebagian besar mereka menjadi kurang kreatif.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

b. Bermain peran banyak memakan waktu persiapan dalam rangka memahami isi materi pelajaran.
c. Kemungkinan besar, kelas lain bisa terganggu oleh suara pemain dan penonton yang kadang bersorak, bertepuk tangan, dan sebagainya.
d. Butuh tempat yang cukup luas, karena jika tempat sempit, para pemain menjadi tidak leluasa memainkan perannya.[21]

Adapun Kelebihan metode *role playing* diantaranya:

a. Melatih siswa memahami, mengingat, menghayati isi cerita yang akan dimainkan. Sebagai pemain harus memahami, menghayati isi cerita secara keseluruhan terutama untuk materi yang akan diperankannya. Sehingga menjadikan daya ingatan siswa menjadi lebih tajam dan tahan lama.
b. Melatih siswa untuk menjadi kreatif dan inovatif. Karena pada saat bermain drama, para pemain dituntut untuk mengemukakan pendapatnya sesuai waktu yang tersedia.
c. Dapat memupuk bakat siswa, sehingga dimungkinkan akan tumbuh bibit-bibit seni drama dari sekolah. Jika seni drama siswa dibina dengan baik, maka besar kemungkinan akan menjadi pemain drama yang baik.
d. Membangun dan membina kerjasama antarpemain.
e. Siswa belajar bertanggung jawab dengan sesamanya.

[21] Syaiful Bahri Djamarah dan Aswan Zain, *Strategi Belajar Mengajar* (Jakarta: Rineka Cipta, 2010), 89-90.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

f. Dapat melatih bahasa lisan siswa agar menjadi semakin baik dan mudah dipahami orang lain.[22]

C. Karakteristik Mata Pelajaran Matematika

1. Hakikat Pembelajaran Matematika di MI

Secara etimologi, pembelajaran merupakan terjemahan bahasa Inggris dari kata *"instruction"* yang dalam bahasa Yunani disebut "*instructus*" berarti menyampaikan pikiran. Dengan demikian, pembelajaran adalah menyampaikan pikiran atau ide yang bermakna kepada siswa, dan yang bertindak sebagai penyampai ide atau pikiran dalam pembelajaran aktif adalah siswa dan guru.

Sedangkan secara terminologi menurut Gagne, pembelajaran adalah seperangkat peristiwa-peristiwa eksternal yang dirancang untuk mendukung beberapa proses belajar yang sifatnya internal. Sedangkan Miarso menyatakan bahwa pembelajaran adalah usaha pendidikan yang dilaksanakan secara sengaja dengan tujuan yang telah ditetapkan terlebih dahulu sebelum proses dilaksanakan, serta pelaksanaannya terkendali.

Winkel mendifinisikan pembelajaran adalah seperangkat tindakan yang dirancang untuk mendukung proses belajar siswa dengan memperhitungkan kejadian-kejadian ektrim yang berperanan terhadap rangkaian-rangkaian

[22] Hamdani, *Strategi Belajar Mengajar*, (Bandung: Pustaka Setia, 2011), 87.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

kejadian intern yang berlangsung dialami siswa.[23] Jadi berdasarkan para pakar pendidikan dapat disimpulkan bahwa Pembelajaran adalah upaya menciptakan kondisi yang memungkinkan siswa untuk belajar atau suatu proses kegiatan yang dirancang oleh guru dengan menggunakan berbagai model, pendekatan, strategi, model, dan teknik khusus untuk mendorong siswa belajar aktif, kreatif, inovatif, menghasilkan sesuatu yang efektif serta dalam suasana yang menyenangkan.

Secara etimologi, kata matematika berasal dari kata "*mathema"* dalam bahasa Yunani yang diartikan sebagai sains, ilmu pengetahuan, atau belajar juga *mathematikos* yang diartikan sebagai suka belajar ilmu.[24] Dengan demikian, matematika merupakan ilmu pengetahuan dan para ahli juga menyebut matematika adalah ratunya ilmu karena matematika seringkali digunakan dalam disiplin ilmu-ilmu lain, seperti kedokteran, fisika, teknik, biologi, dan lain-lain.[25]

Sedangkan secara terminologi menurut Ruseffendi, matematika adalah simbol; ilmu deduktif yang tidak menerima pengertian secara induktif; ilmu tentang pola keteraturan, dan struktur yang terorganisasi mulai dari unsur yang tidak didefinisikan ke unsur yang definisikan. Hakikat matematika menurut Sudjadi yang memiliki objek tujuan abstrak, bertumpu pada kesepakatan, dan

[23] Eveline Siregar dan Hartini Nara, *Teori Belajar dan Pembelajaran*, (Jakarta: Galia Indonesia, 2011), 12.
[24] Saepul A. dkk, *Matematika 1*, (Surabaya: LAPIS-PGMI, 2008), Paket 1,5.
[25] Agus Prasetyo Kurniawan, *Strategi Pembelajaran Matematika*, (Sidoarjo: UINSA Press, 2014), 1.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

pola pikir yang deduktif.[26] Begitu banyak cabang matematika sehingga para ahli tidak memiliki definisi formal matematika. Berikut adalah beberapa pengertian tentang matematika.

a. Matematika adalah cabang ilmu pengetahuan eksak dan terorganisasi secara sistematik.
b. Matematika adalah pengetahuan tentang bilangan dan kalkulasinya.
c. Matematika adalah pengetahuan tentang penalaran logis dan berhubungan dengan bilangan.
d. Matematika adalah pengetahuan tentang fakta-fakta kuantitatif dan masalah tentang ruang dan bentuk.[27]

Berdasarkan pengertian di atas, karakteristik matematika antara lain 1) memiliki objek kajian abstrak; 2) berpola pikir deduktif; 3) memiliki simbol yang kosong dari arti; 4) memerhatikan semesta pembicaraan; 5) konsisten dalam sistemnya; 6) bertumpu pada kesepakatan.

Pembelajaran matematika menurut pandangan konstruktivistik Nikson adalah membantu siswa untuk membangun konsep-konsep matematika dengan kemampuan sendiri melalui proses internalisasi sehingga konsep itu terbangun kembali, transformasi informasi yang diperoleh menjadi konsep baru. Menurut Bruner pembelajaran matematika adalah belajar tentang konsep-konsep

[26] Heruman, *Model Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2013), 1.
[27]Saepul A. dkk, *Matematika 1*..., 7-8.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

struktur abstrak yang terdapat di dalam matematika serta mencari hubungan-hubungan antara konsep-konsep dan struktur-struktur matematika.[28]

Berdasarkan definisi yang telah diungkap oleh Nikson dan Bruner, dapat dinyatakan bahwa hakikat dalam mempelajari matematika di MI adalah dengan membangun konsep-konsep matematika dengan kemampuan siswa itu sendiri. Oleh karena itu guru perlu melatih cara-cara penalaran dengan memberi latihan-latihan dari konsep-konsep matematika yang diajarkan.

2. Ruang Lingkup Mata Pelajaran Matematika di MI

Ruang lingkup matematika di MI menurut Permendiknas Nomor 23 tahun 2006 antara lain:[29]

a. Memahami konsep bilangan bulat dan pecahan, operasi hitung dan sifat-sifatnya, serta menggunakannya dalam pemecahan masalah di kehidupan sehari-hari.
b. Memahami bangun datar dan bangun ruang sederhana meliputi unsur-unsur dan sifat-sifatnya serta menerapkannya dalam pemecahan masalah kehidupan sehari-hari.
c. Memahami konsep ukuran dan pengukuran berat, panjang, luas, volume, sudut, waktu, kecepatan, debit serta mengaplikasikannya dalam kehidupan sehari-hari.

[28] Esti Yuli Widayanti dkk, *Pembelajaran Matematika ...*, 9.
[29] Depdiknas, *Standar Isi*, (Jakarta: Dirjen Dikdasmen, 2006), 416.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

d. Memahami konsep koordinat untuk menentukan letak benda dan menggunakannya dalam pemecahan masalah kehidupan sehari-hari.

3. Tujuan Mata Pelajaran Matematika di MI

Tujuan adanya mata pelajaran matematika di MI adalah agar siswa memiliki beberapa kemampuan sebagai berikut:[30]

a. Memahami konsep matematika, menjelaskan keterkaitan antarkonsep dan mengaplikasikan konsep atau algoritma secara luwes, akurat, efisien, dan tepat dalam pemecahan masalah.
b. Menggunakan penalaran pada pola dan sifat, melakukan manipulasi matematika dalam membuat generalisasi, menyusun bukti, atau menjelaskan gagasan dan pernyataan matematika.
c. Memecahkan masalah yang meliputi kemampuan memahami masalah, merancang model matematika, menyelesaikan model dan menafsirkan solusi yang diperoleh.
d. Mengomunikasikan gagasan dengan simbol, tabel, diagram, atau media lain untuk memperjelas keadaan atau masalah.
e. Memiliki sikap menghargai kegunaan matematika dalam kehidupan yang memiliki rasa ingin tahu, perhatian, dan minat dalam mempelajari matematika, serta sikap ulet dan percaya diri dalam pemecahan masalah.

[30] Depdiknas, *Standar Isi*, (Jakarta: Dirjen Dikdasmen, 2006), 416.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

4. Karakteristik Siswa MI

Pada usia sekolah dasar (usia 7-12), dalam perkembangan intelektualnya sudah mampu melaksanakan tugas-tugas yang menuntut kemampuan kognitifnya seperti membaca, menulis, dan menghitung atau CALISTUNG. Daya nalarnya sudah berkembang kearah berpikir konkret dan rasional. Dilihat dari aspek perkembangan kognitif menurut Piaget, masa ini berada pada tahap operasi konkret yang ditandai dengan kemampuan 1) mengklasifikasikan (mengelompokkan) benda-benda berdasarkan ciri yang sama; 2) menyusun atau mengasosiasikan (menghubungkan atau menghitung), angka-angka atau bilangan; dan 3) memecahkan masalah (*problem solving*) yang sederhana.[31]

Tahap perkembangan kognitif anak versi Piaget diantaranya: 1) *Sensory-motor* (sensori-motor) usia 0 sampai 2 tahun; 2) *Preoperasional* (Praoperasional) usia 2 sampai 7 tahun; 3) *Concrete-operasional* (Konkret-operasional) usia 7 sampai 11 tahun; 4) *Formal-operasional* (Formal-operasional) usia 11 sampai 15 tahun.

Berdasarkan tahap perkembangan kognitif anak menurut Piaget, usia anak MI 7-12 tahun termasuk tahap konkret-operasional. Anak akan memperoleh kemampuan tambahan yang disebut *system of operations* (satuan langkah berpikir). Kemampuan satuan langkah berpikir ini berguna untuk mengoordinasikan pemikiran dan idenya dengan peristiwa tertentu ke dalam

[31] Syamsu Yusuf dan Nani M. Sugandhi, *Perkembangan Peserta Didik*, (Jakarta: Raja Grafindo, 2014), 61.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

sistem pemikirannya sendiri. Sehingga implikasi karakteristik anak dalam pembelajaran anak MI diantaranya sebagai berikut:

a. Senang bermain

Menurut Hasan, bermain merupakan hal penting bagi anak-anak karena dengan bermain, mereka dapat mempelajari banyak hal melalui permainan. Selain itu juga melatih kemampuan motorik, belajar bersosialisasi untuk memahami aturan sosial dalam permainan bersama teman-temannya. Sehingga guru harus menghindari materi belajaran yang lebih menekankan teori karena akan membosankan dan anak cenderung merasa kelelahan dan hilang konsentrasi.

b. Senang bergerak

Pada usia anak MI, anak dapat duduk dengan tenang paling lama sekitar 30 menit, duduk atau diam terlalu lama bagi anak MI merupakan siksaan dan membosankan. Oleh karena itu, guru hendaknya merancang model pembelajaran yang memungkinkan anak dapat berpindah atau bergerak yang memungkinkan anak dapat berinterkasi dengan temannya.

c. Senang bekerja kelompok

Anak MI, memilki kecenderungan berkumpul dengan kelompok sebaya (*peer group*) dalam proses pembelajaran. Dalam pembelajaran ini, menanamkan aspek-aspek penting dalam proses bersosialisasi, seperti belajar menemukan aturan-aturan kelompok, belajar setia kawan. Belajar

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

tidak bergantung pada orang dewasa, belajar bekerjasama, belajar bertanggungjawab, belajar bersaing secara sehat.

Langkah guru pada tahap perkembanngan ini, guru melatih siswa untuk memilki keterampilan fisik dan penampilan fisik yang dapat diterima oleh teman sebayanya. Karena pada masa ini, anak mulai keluar dari lingkungan keluarga dan mulai memasuki dunia teman sebaya.

d. Senang merasakan atau melakukan sesuatu secara langsung

Bagi anak MI, penjelasan guru tentang materi pelajarn akan lebih dipahami jika anak mempraktikkan sendiri atau disebut belajar mandiri, artinya sevara berkala siswa diminta merefleksikan hal-hal yang telah dipelajari, termasuk membuat contoh terhadap materi yang diajarkan oleh guru. Peran guru dalam tahap ini, guru hendaknya merancang model pembelajaran yang memungkinkan anak terlibat langsung dalam proses pembelajaran. Misalnya guru menyuruh siswa untuk mempraktikkan pembuktian sumbu simetri pada persegi panjang dengan melipat kertas persegi panjang di berbagai arah.[32]

Satuan langkah berpikir anak kelak akan menjadi dasar terbentuknya intelegensi intuitif. Intelegensi menurut Piaget adalah proses yang berupa tahapan langkah operasional tertentu yang mendasari semua pemikiran dan pengetahuan manusia, disamping merupakan proses pembentukan pemahaman. Dalam intelegensi operasinal anak yang berada pada tahap konkret-operasional

[32] Hastutik dkk, *Perkembangan Peserta Didik*, (Surabaya: LAPIS-PGMI, 2008), 7-9.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

terhadap sistem operasi kognitif yang meliputi: 1) *conservation;* 2) *addition of classes;* 3) *multiplication of classes.* Berikut ini penjelasan tentang 3 macam operasi kognitif:[33]

1. *Conservation* (konservasi/pengekalan) adalah kemampuan anak dalam memahami aspek-aspek kumulatif materi, seperti volume dan jumlah. Anak yang mampu mengenali sifat kuantitatif sebuah benda akan tahu bahwa sifat kuantitatif benda tersebut tidak akan berubah secara sembarangan.
2. *Addition of classes* (penambahan golongan benda) yakni kemampuan anak dalam memahami cara mengombinasikan beberapa golongan benda yang dianggap berkelas lebih rendah, seperti mawar dan melati, dan menghubungkannya dengan golongan benda yang berkelas lebih tinggi, seperti bunga.
3. *Multiplication of classes* (pelipatgandaan golongan benda), yakni kemampuan yang melibatkan pengetahuan mengenai cara mempertahankan dimensi-dimensi benda (seperti warna bunga dan tipe bunga) untuk membentuk gabungan golongan benda (seperti mawar merah, mawar putih, dan seterusnya).

Menurut Ericson, usia 6-12 tahun masuk pada tahap perkembangan ke-empat yaitu masa sekolah. Perkembangan pada masa sekolah (*elementary and middle school years*). Krisis yang terjadi adalah kompetensi vs. Rendah diri

[33] Muhibbin Syah, *Psikologi Belajar*, (Jakarta: Raja Grafindo, 2006), 24-32.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

(*competence vs. Inferiority*). Secara deskriptif, sekolah atau belajar adalah peristiwa penting. Anak belajar membuat keputusan, memperoleh keterampilan-keterampilan dari bidang pendidikan dan suatu kegiatan tertentu, serta pengembangan potensi dasar. Menurut Havigurst, anak pada usis 6-12 tahun tugas-tugas perkembangannya meliputi: 1) belajar keterampilan fisik yang diperlukan dalam permainan; 2) pengembangan sikap yang menyeluruh sebagai individu yang sedang berkembang; 3) belajar berkawan dengan teman sebaya; 4) belajar menguasai keterampilan-keterampilan intelektual dasar (calistung); 5) pengembangan konsep-konsep yang diperlukan dalam kehidupan sehari-hari; 6) pengembangan moral, nilai-nilai, dan hati nurani.[34]

5. Teori Mengajar Matematika

Teori mengajar adalah uraian tentang petunjuk bagaimana semestinya mengajar pada anak usia "siap" untuk menerima pelajaran. Pokok dari pengajaran matematika adalah pemecahan masalah atau yang lebih mengutamakan proses dari produk, maka teori mengajar berdasarkan hasil penemuan para ahli di bidangnya antara lain:[35]

a. Teori Thorndike

Belajar itu harus dengan pengaitan antara pelajaran yang akan dipelajari peserta didik dengan pelajaran yang telah diketahui atau yang telah dipelajari sebelumnya. Penekanan dari teori Thorndike bahwa setiap

[34] Sutirna, *Perkembangan dan Pertumbuhan Peserta Didik*, (Yogyakarta: Andi Offset, 2013), 75.
[35] Lisnawati Simanjuntak, *Metode Mengajar Matematika 1*,(Jakarta: Rineka Cipta, 1993), 65-70.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

pelajaran harus “dilatihhapalkan” dengan cara stimulus respons berupa hadiah dengan nilai yang baik.

b. Teori Dewey

Dewey mengutamakan pada pengertian dan belajar bermakna, maksudnya anak didik yang belum siap jangan dipaksa belajar. Yakni mempersiapkan kesiapan psikologinya untuk menerima suatu pelajaran, sebagai guru, yang dapat dilakukan adalah mengatur suasana pengajaran sehingga siswa siap belajar.

c. Teori Aliran Psikologi *“Gestalt”* (Wiliam Brownell)

Pada aliran ini, menekankan pada pengertian, belajar bermakna, dan pengaitannya. Dan penekanan pada latih hafal yang dilakukan setelah anak didik memperoleh pengertian.

d. Teori Jean Piaget

Teori Jean Piaget disebut teori kognitif atau teori intelektual atau teori belajar. Teori ini disebut teori belajar karena berkenaan dengan kesiapan anak untuk mampu belajar dan disesuaikan dengan tahap-tahap perkembangan anak.

e. Teori J.S. Bruner

Menurut Bruner, langkah yang paling baik dalam belajar matematika adalah dengan menanamkan konsep dan dimulai dengan benda kongkrit. Konsep dilakukan oleh siswa sendiri dan antara pelajaran yang lalu dengan yang dipelajari harus ada kaitannya.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

D. Peningkatan Pemahaman Konsep Bilangan Pecahan pada Mata Pelajaran Matematika dengan Metode *Role Playing*

Beberapa penelitian yang relevan terkait tentang penerapan metode *Role Playing* pada pelajaran matematika, diantaranya:

1. Penelitian tindakan kelas yang dilakukan oleh Siti Astuti, Universitas Islam Negeri Sunan Kali Jaga Yogyakarta tahun 2014, tentang Upaya Meningkatkan Kemampuan Mengenal Konsep Pengurangan melalui Metode Bermain Peran (*Role Playing*) Peserta Didik Kelompok B RA Muslimat NU Adikarto III Muntilan Magelang. Berdasarkan hasil penelitian dilihat dari nilai tes hasil belajar, yaitu saat pratindakan peserta didik yang mendapat nilai minimal kategori B hanya 21% menjadi 61% setelah pelaksanaan pada siklus I, dan 67% setelah pelaksanaan siklus II. Hal ini menunjukkan kemampuan siswa kelompok bermain B RA Muslimat NU Adikarto III Muntilan Magelang mengalami peningkatan kemampuan mengenal konsep pengurangan melalui metode *Role Playing.*[36]
2. Penelitian tindakan kelas yang dilakukan oleh Sriwahyuni, Rukayah, dan Sularmi Universitas Sebelas Maret Surakarta tahun 2013, tentang Penerapan Metode *Role Playing* (Bermain Peran) untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Kegiatan Jual Beli Mata Pelajaran IPS pada Siswa Kelas III SD Banjurmukadan Tahun Ajaran 2013/2014. Berdasarkan hasil penelitian,

[36] Siti Astuti: *"Upaya Meningkatkan Kemampuan Mengenal Konsep Pengurangan melalui Metode Bermain Peran (Role Playing) Peserta Didik Kelompok B RA Muslimat NU Adikarto III Muntilan Magelang"*, (Yogyakarta: UIN Sunan Kali Jaga, 2014), 73.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

peningkatan pemahaman konsep kegiatan jual beli tersebut dibuktikan dengan meningkatnya rata-rata kelas dan ketuntasan yang dicapai siswa pada setiap siklusnya. Pada pratindakan, nilai rata-rata pemahaman konsep kegiatan siswa adalah 49,80, siklus I 59,71, siklus II 64,67, dan siklus III 76,71.[37]

Penelitian di atas relevan dengan penelitian ini karena ada beberapa kesamaan variabel yang diteliti yaitu sama-sama menggunakan metode *role playing* yang digunakan untuk meningkatkan kemampuan mengenal konsep dan juga meningkatkan pemahaman konsep. Sesuai dengan teori yang dikemukakan oleh J.S. Bruner, bahwa langkah yang paling baik dalam belajar matematika adalah dengan menanamkan konsep dan dimulai dengan benda konkret.[38]

Sedangkan perbedaan dengan penelitian sebelumnya diantaranya: 1) mata pelajaran; 2) materi pelajaran, 3) subjek penelitian; dan 4) lokasi penelitian. Pada penelitian sebelumnya menggunakan mata pelajaran IPS, sedangkan penelitian ini menggunakan mata pelajaran Matematika. Materi pelajaran pada penelitian sebelumnya menggunakan materi pengurangan dan jual beli, sedangkan penelitian ini menggunakan materi pecahan. Subjek penelitian sebelumnya adalah siswa kelompok bermain RA dan siswa kelas III SD, sedangkan penelitian ini pada siswa kelas IV MI. Lokasi penelitian sebelumnya di Muslimat NU Adikarto III Muntilan Magelang dan SD Banjurmukadan, sedangkan penelitian ini di MI Ma'arif NU Assa'adah Bungah Gresik.

[37] Sri Wahyuni dkk: *"Penerapan Metode Role Playing (Bermain Peran) untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Kegiatan Jual Beli",*(Surakarta: Universitas Sebelas Maret, 2013), 5.
[38] Lisnawati Simanjuntak, *Metode Mengajar Matematika 1,*(Jakarta: Rineka Cipta, 1993), 70

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

BAB III

METODE PENELITIAN TINDAKAN KELAS

A. Metode Penelitian

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (PTK). Secara etimologis, ada tiga istilah yang berhubungan dengan penelitian tindakan kelas, yakni, penelitian, tindakan, dan kelas. Pertama, penelitian adalah suatu proses pemecahan masalah yang dilakkukan secara sistematis, empiris, dan terkontrol. Kedua, tindakan dapat diartikan sebagai perlakuan tertentu yang dilakukan oleh peneliti. Ketiga, kelas menunjukkan tempat proses pembelajaran berlangsung.[39] Istilah penelitian tindakan kelas dalam bahasa inggris disebut *classroom-based action research* yang merupakan jenis penelitian untuk memperbaiki pembelajaran di kelas, upaya perbaikan ini dilakukan dengan cara melakukan suatu tindakan (*treatment)* untuk mencari jawaban atas permasalah yang ditemukan guru di kelas.

Penelitian ini dilaksanakan terhadap siswa kelas IV MI Ma'arif NU Assa'adah Desa Bungah Kecamatan Bungah Kabupaten Gresik. penelitian ini termasuk dalam penelitian tindakan kelas. Penelitian tindakan kelas merupakan suatu upaya untuk mencermati kegiatan belajar sekelompok peserta didik dengan

[39] Kusaeri, *Metodologi* Penelitian, (Sidoarjo: UINSA Press, 2014), 164-165.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

memberikan sebuah tindakan (*treatment*) yang sengaja dilakukan guru untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas pembelajaran.[40]

Dalam melaksanakan penelitian tindakan kelas ini memilih model Kurt Lewin yang memiliki komponen-komponen diantaranya, rencana (*planning),* tindakan (*acting)*, pengamatan *(observing)*, refleksi (*reflecting*).[41]

1. Menyusun perencanaan (*planning*), pada tahap ini yang harus dilakukan adalah (1) menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP); (2) menyusun fasilitas dari sarana pendukung yang diperlukan di kelas; (3) mempersiapkan instrumen untuk merekam dan menganalisis data mengenai proses dan hasil tindakan.
2. Melaksanakan tindakan (*acting*), pada tahap ini kegiatan yang dilakukan adalah melaksanakan tindakan yang telah dirumuskan pada RPP dalam situasi yang aktual, meliputi kegiatan awal, kegiatan inti, dan kegiatan penutup.
3. Melaksanakan observasi (*observing*), pada tahap ini yang harus dilakukan adalah 1) mengamati perilaku siswa-siswi dalam mengikuti kegiatan pembelajaran; 2) memantau kegiatan diskusi/kerja sama antarsiswa dalam kelompok; 3) mengamati pemahaman tiap-tiap anak terhadap penguasaan materi pembelajaran yang telah diajarkan; 4) mencatat kelemahan-kelemahan

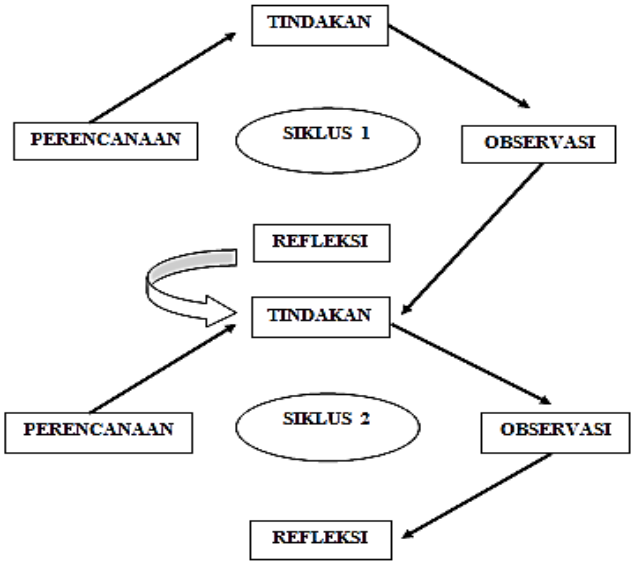
[40] Mulyasa, *Praktik Penelitian Tindakan Kelas,* (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2013), 11.
[41] Wina Sanjaya, *Penelitian Tindakan Kelas,* (Jakarta: Kencana, 2009), 49.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

untuk dijadikan bahan penyusunan perancangan siklus berikutnya sampai tujuan PTK dicapai.[42]

4. Melakukan Refleksi (*reflecting),* pada tahap ini, yang dilakukan adalah mengkaji dan menganalisis tentang hasil observasi untuk mengetahui seberapa jauh efektivitas pelaksanaan siklus 1. Kekurangan dan kelebihan yang timbul pada siklus I tersebut, akan digunakan sebagai bahan pertimbangan dalam melakukan tindakan pada siklus berikutnya.

   Siklus spiral dari tahap-tahap PTK dapat dilihat pada gambar berikut:



Gambar 3.1
Siklus Kurt Lewin

[42] Muhammad Asrori, *Penelitian Tindakan Kelas* (Bandung: Wacana Prima, 2007), 68-69.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

B. Setting dan Subjek Penelitian

1. Lokasi Penelitian

   Penelitian dilakukan di MI Ma'arif NU Assa'dah desa Bungah kabupaten Gresik pada kelas IV.

2. Waktu Penelitian

   Penelitian dilaksanakan pada awal semester genap. yaitu siklus I yang dilakukan pada tanggal 6 Maret 2018 pukul 10.15-12.00 WIB dan siklus II dilakukan pada tanggal 15 Maret 2018 pukul 10.15-12.00 WIB. Penelitian ini mengacu pada kalender akademik sekolah.

3. Karakteristik Subyek Penelitian

   Subjek penelitian adalah siswa kelas IV MI Ma'arif NU Assa'adah Sampurnan Bungah Gresik Tahun Pelajaran 2017-2018. Dengan komposisi kelas satu rombongan belajar terdiri dari 28 siswa, yang terdiri dari 14 siswa laki-laki dan 14 siswa perempuan yang memiliki kemampuan akademik rata-rata tergolong kategori sedang. Kurikulum yang digunakan adalah kurikulum 2013.

C. Variabel yang Diteliti

Judul penelitian ini "Peningkatan Pemahaman Konsep Metode *Role Playing* pada Mata Pelajaran Matematika Materi Bilangan Pecahan Kelas IV di MI Ma'arif NU Assa'adah Sampurnan Bungah Gresik".

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Terdapat beberapa variabel pada penelitian ini di antaranya:

1. Variabel Input : Siswa kelas IV MI Ma'arif NU Assa'adah Bungah Gresik.
2. Variabel Proses : Penerapan metode *Role Playing.*
3. Variabel Ouput : Peningkatan pemahaman konsep bilangan pecahan.

D. Rencana Tindakan

Adapun rencana tindakan yang dilakukan pada setiap siklus sebagai berikut:

1. Prasiklus

Prasiklus dilakukan untuk mengetahui kemampuan awal belajar siswa serta memeroleh data yang digunakan sebagai acuan perbandingan tingkat pemahaman siswa sesudah dan sebelum dilakukan penelitian tindakan kelas. Pada tahap ini, peneliti mengidentifikasi masalah dengan melakukan pengamatan, yaitu:

a. Melakukan wawancara terhadap guru mata pelajaran matematika yang mengajar di kelas IV yang akan dilakukan *treatment.*

b. Melakukan pengamatan terhadap proses pembelajaran.

2. Siklus I

a. Menyusun Perencanaan (*Planning)*

Pada tahap melakukan perencanaan di siklus I, peneliti beserta guru menyusun rencana pembelajaran Matematika yang berkaitan dengan

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

indikator pada siklus I. Hal-hal yang dilakukan peneliti adalah sebagai berikut:

1) Menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran mata pelajaran Matematika dengan menggunakan metode *Role Playing.*
2) Menyiapkan bahan ajar yang akan digunakan dalam proses pembelajaran seperti buku dan lembar kerja siswa.
3) Menyiapkan lembar observasi guru.
4) Menyiapkan lembar observasi siswa.
5) Menyusun lembar kerja siswa.

b. Melaksanakan Tindakan (*Acting)*

Pada tahap melaksanakan tindakan siklus I, peneliti akan melakukan proses pembelajaran sesuai dengan rencana pelaksanaan pembelajaran yang terfokus untuk meningkatkan pemahaman konsep siswa dengan menggunakan metode *Role Playing*, yang meliputi kegiatan awal, kegiatan inti, dan kegiatan penutup. Secara detail dapat dilihat dalam lampiran RPP siklus I dengan menggunakan metode *Role Playing.*

c. Melaksanakan Observasi (*Observing)*

Pada tahap melaksanakan observasi siklus I, peneliti melakukan pengamatan terhadap hasil tes belajar siswa. Peneliti juga melakukan pengamatan saat proses belajar berlangsung, adapun hal-hal yang diamati antara lain: (1) mengamati perilaku siswa-siswi dalam mengikuti kegiatan pembelajaran; (2) memantau kegiatan diskusi/kerja sama antarsiswa dalam

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

kelompok; (3) mengamati pemahaman tiap-tiap anak terhadap penguasaan materi pembelajaran yang telah diajarkan; (4) mencatat kelemahan-kelemahan untuk dijadikan bahan penyusunan perancangan siklus berikutnya.

d. Melaksanakan Refleksi (*Reflecting)*

Pada tahap melaksanakan refleksi siklus I, peneliti telah memperoleh data dari hasil pelaksanaan dan pengamatan akan merefleksi sebagai berikut: (1) merefleksi proses pembelajaran yang telah dilaksanakan di siklus I; (2) mencatan kendala yang terjadi saat proses pembelajaran; (3) memperbaiki pelaksanaan tindakan yang digunakan di siklus II.

3. Siklus II

a. Menyusun Perencanaan (*planning)*

Setelah memeroleh gambaran dari siklus I, peneliti merencanakan kembali pelaksaan pembelajaran, menyusun sarana yang diperlukan di kelas, mempersiapkan instrumen untuk menganalisis data mengenai proses dan hasil tindakan, yaitu perangkat pembelajaran, lembar observasi guru dan siswa.

b. Melaksanakan Tindakan (*acting)*

Pada tahap melaksanakan tindakan di siklus II, peneliti melakukan proses pembelajaran sesuai dengan rencana pelaksanaan pembelajaran yang terfokus untuk meningkatkan pemahaman konsep siswa dengan metode *Role Playing*, yang meliputi kegiatan awal, kegiatan inti, dan kegiatan

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

penutup. Secara detail dapat dilihat dalam lampiran RPP siklus II dengan menggunakan metode *Role Playing.*

c. Melakukan Observasi (*Observing)*

Pada tahap melakukan observasi siklus II, peneliti melakukan pengamatan tingkat pemahaman konsep siswa materi Bilangan Pecahan dengan menggunakan metode *Role Playing,* adapun hal-hal yang diamati antara lain: (1) mengamati perilaku siswa-siswi dalam mengikuti kegiatan pembelajaran; (2) memantau kegiatan diskusi/kerja sama antarsiswa dalam kelompok; (3) mengamati pemahaman tiap-tiap anak terhadap penguasaan materi pembelajaran yang telah diajarkan.

d. Melakukan Refleksi (*reflecting)*

Pada tahap melakukan refleksi sklus II, peneliti merefleksi hasil melaksanakan kegiatan seperti pada siklus I, diantaranya: (1) peneliti melakukan refleksi pelaksanaan kegiatan pada siklus II seperti yang dilakukan pada siklus I; (2) peneliti membuat kesimpulan dari keseluruhan kegiatan pembelajaran atas penerapan metode *Role Playing* untuk meningkatkan pemahaman konsep bilangan pecahan pada mata pelajaran Matematika kelas IV MI Ma'arif NU Assa'adah Bungah Gresik.

E. Data dan Cara Pengumpulannya

1. Data dan Sumber Data

Sumber data dalam penelitian ini adalah:

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

a. Siswa

Untuk mengetahui tingkat pemahaman konsep siswa materi bilangan pecahan sebelum dan sesudah penggunaan metode *Role Playing.*

b. Guru

Untuk mengetahui sejauh mana keberhasilan guru saat menggunakan metode *Role Playing* dalam mata pelajatan Matematika kelas IV MI Ma'arif NU Assa'adah Bungah Gresik.

2. Cara Pengumpulan Data

a. Wawancara

Wawancara merupakan salah satu teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan berhadapan secara langsung dengan seseorang yang diwawancarai (narasumber).[43] Wawancara terdiri dari tiga bentuk yaitu wawancara terstruktur, wawancara semi-terstruktur, dan wawancara tidak terstruktur.[44]

Ketika berwawancara, peneliti menggunakan jenis wawancara terstruktur karena tujuan dari wawancara ini untuk memeroleh data tentang kondisi awal yang dilakukan sebelum PTK.

[43] Julainsyah Noor, *Metodologi Penelitian Skripsi, Tesis, Disertasi, dan Karya Ilmiah Edisi 1,* (Jakarta: Kencana, 2014), 138.
[44] Haris Herdiansyah, *Metodologi Penelitian Kualitatif untuk Ilmu-Ilmu Sosial,* (Jakarta: Salemba Humanika, 2012), 121.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

b. Observasi (*Observation)*

Observasi diartikan sebagai pengamatan dan pencatatan secara sistematik terhadap gejala yang tampak pada objek penelitian.[45] Dalam penelitian ini, observasi digunakan untuk mengumpulkan data tentang segala sesuatu yang berhubungan dengan kegiatan siswa dan kegiatan guru dalam kegiatan pembelajaran yakni berupa lembar pengamatan observasi. Observasi juga digunakan untuk mengamati penerapan metode *Role Playing* pada materi bilangan pecahan yang dilakukan oleh peneliti berkolaborasi dengan guru matematika. selain itu, observasi juga digunakan peneliti untuk menilai keterampilan siswa ketika mendemonstrasikan hasil diskusinya di depan kelas.

c. Tes

Tes dapat diartikan serangkaian pertanyaan atau latihan atau alat yang digunakan untuk mengukur keterampilan, pengukuran intelegensi, kemampuan atau bakat yang dimiliki individu atau kelompok.[46]

Dalam penelitian ini, tes digunakan untuk memeroleh data hasil belajar tentang peningkatan pemahaman konsep bilangan pecahan melalui metode *Role Playing* dengan menggunakan tes uraian.

[45] Margono, *Metodologi Penelitian Pendidikan,* (Jakarta: Rineka Cipta, 2007), 158.
[46] Imas Kurniasih dan Berlin Sani, *Teknik & Cara Mudah Membuat Penelitian Tindakan Kelas,* (Jakarta: Kata Pena, 2007), 48.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

d. Dokumentasi

Teknik dokumentasi adalah teknik pemerolehan atau penelusuran data yang diperlukan melalui data yang telah tersedia berupa data statistik, agenda kegiatan, produk keputusan atau kebijakan, sejarah, dan hal lainnya yang berkaitan dengan penelitian.[47]

Teknik pengumpulan data melalui dokumentasi, digunakan peneliti untuk memeroleh data mengenai keadaan siswa, guru, sarana dan prasarana di kelas, serta lembar Rencana Pelaksanaan Pembelajaran yang diterapkan pada PTK sebagai penunjang hasil penelitian.

F. Indikator Kinerja

Indikator kinerja merupakan suatu kriteria yang digunakan peneliti untuk mengetahui tingkat keberhasilan suatu Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dalam rangka memperbaiki serta meningkatkan mutu pembelajaran di kelas pada suatu materi tertentu.[48] Indikator kinerja yang diharapkan oleh peneliti adalah sebagai berikut:

1. Terlaksananya langkah-langkah pembelajaran sesuai dengan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang menerapkan metode *Role Playing* dengan nilai mencapai ≥80 dalam hal kompetensi guru dalam mengelola kelas dan keaktifan siswa dalam mengikuti proses pembelajaran. Pengukuran

[47] Mahi M. Hikmat, *Metode Penelitian dalam Perspektif Ilmu Komunikasi dan Sastra,* (Yogyakarta: Graha Ilmu, 2011), 83.
[48] Kunandar, *Langkah Mudah Penelitian Tindakan Kelas,* (Jakarta: Rajawali Pres, 2013), 127.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

tersebut dapat dilihat berdasarkan lembar instrumen observasi kegiatan belajar mengajar di kelas.

2. Meningkatnya kemampuan memamahi konsep bilangan pecahan pada mata pelajaran Matematika siswa kelas IV MI Ma'arif NU Assa'adah Bungah Gresik. Siswa dikatakan berhasil apabila persentase ketuntasannya ≥75% . Selain itu juga nilai rata-rata kelas tersebut ≥ 75 yaitu di atas nilai KKM. Pengukuran tersebut dapat dilihat dari hasil tes sebelum dan sesudah menggunakan metode *Role Playing.*

G. Teknik Analisis Data

Analisis data adalah kegiatan memelajari data yang sudah terkumpul dan mengolahnya menjadi bahan baku untuk menarik kesimpulan. Kesimpulan tersebut merupakan jawaban atas masalah atau pertanyaan yang diangkat dari penelitian.[49]

Data yang dikumpulkan pada setiap kegiatan observasi, akan disimpulkan dalam bentuk deskriptif kualitatif agar lebih memudahkan pembaca dalam memahami hasil penelitian. Dalam riset pendidikan, jenis data dikategorika secara garis besar menjadi dua kategori, yaitu data lunak (*soft data*) dan data keras (*hard data)*. Data lunak atau data kualitatif adalah data yang dituangkan dengan kata-kata yang biasanya dibuat dalam bentuk catatan lapangan (*field notes)* yang diperoleh melalui studi dokumentasi, wawancara, atau observasi. Sedangkan data

[49] Irfan Tamwifi, *Metodologi Penelitian*, (Surabaya: UINSA Press, 2014), 240.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

keras adalah data yang berbentuk angka, baik yang menggambarkan kuantitas, persentase, atau skor.[50]

Untuk analisis tingkat keberhasilan pemahaman konsep siswa, dilakukan melalui observasi untuk mengetahui karakteristik siswa dalam memahami materi bilangan pecahan. Selain itu juga dilakukan *pres test* sebelum diterapkan metode *Role Playing* dan *post test* setelah diterapkan metode *Role Playing* pada setiap siklusnya. Analisis data ini, dihitung dengan menggunakan statistik sederhana sebagai berikut:

a. Penilaian rata-rata

Penilaian tes untuk mengetahui nilai rata-rata siswa, maka digunakan analisis secara deskriptif. Berikut ini merupakan rumus yang digunakan untuk menentukan nilai rata-rata setiap siswa:

$\bar{x} = \frac{\sum x}{n}$ ..... **(Rumus 3.1)**[51]

Keterangan:

$\bar{x}$: Mean/ Rata-rata

$\sum x$: Jumlah keseluruhan nilai

n : Jumlah siswa di kelas

[50] Mohammad Ali dan Muhammad Asrori, *Metodologi & Aplikasi Riset Penelitian Pendidikan*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2014), 278.
[51] Riduwan dan Akdon, *Rumus dan Data dalam Analisis Statistika*, (Bandung: Alfabeta, 2010), hlm. 28.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Tabel 3.1
Kriteria Nilai Rata-rata Siswa

Kriteria	Skor
Sangat baik	86-100
Baik	71-85
Cukup	56-70
Kurang	41-55

b. Penilaian ketuntasan belajar minimal seluruh siswa

Untuk mengetahui tingkat keberhasilan seluruh siswa di kelas yang diteliti dapat diketahui melalui persentase ketuntasan hasil belajar seluruh siswa yang diperoleh dari nilai tes tertulis yang dilakukan pada setiap akhir siklus. Analisis ini, digunakan dengan menggunakan statisktik secara klasikal.[52] Hasil persentase Penelitian dikatakan berhasil jika telah mencapai ketuntasan belajar minimal ≥75%. sehingga tidak perlu dilakukan siklus berikutnya. Berikut ini tabel ketuntasan belajar:[53]

Tabel 3.2
Kriteria Persentase Ketuntasan Belajar

Kriteria	Skor
Sangat baik	90-100%
Baik	80-89%
Cukup	65-79%
Kurang	0-55%

Dari tabel 3.2 di atas, persentase ketuntasan digunakan untuk mencari hasil keseluruhan ketuntasan siswa dalam mencapai peningkatan pemahaman

[52] Nana Sudjana, *Penilaian Hasil Belajar Proses Belajar Mengajar,* (Bandung: Remaja Rosdakarya, 1989), 109-111.
[53] *Ibid.,* 118-119

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

konsep bilangan pecahan. Berikut rumus yang digunakan untuk mencari persentase ketuntasan belajar seluruh siswa:

$\boldsymbol{p = \frac{f}{n} \times 100\%}$ ..... **(Rumus 3.2)**[54]

Keterangan:

p : Persentase ketuntasan belajar siswa

f : Jumlah siswa yang tuntas belajar

n : Jumlah siswa

Analisis ini digunakan sebagai bahan refleksi ketika pada tahap refleksi. Hasil analisis ini akan digunakan sebagai bahan pertimbangan untuk dilakukannya siklus berikutnya atau tidak.

c. Penilaian skor dan persentase seluruh siswa pada aspek indikator pemahaman konsep bilangan pecahan

Penilaian skor rata-rata berdasarkan pemahaman konsep siswa pada materi bilangan pecahan menggunakan rumus sebagai berikut:

$\boldsymbol{\bar{x} = \frac{\sum x}{n}}$ ..... **(Rumus 3.3)** [55]

Keterangan:

$\bar{x}$: Nilai rata-rata kelas kemampuan memahami konsep bilangan pecahan

[54] Ngalim Purwanto, *Prinsip-prinsip Teknik Evaluasi Pengajaran*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2012), 82.
[55] Riduwan dan Akdon, *Rumus dan Data* ..., 28.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

$\sum \boldsymbol{x}$: Jumlah nilai kemampuan memahami konsep bilangan pecahan yang diperoleh siswa

n : Jumlah seluruh siswa di kelas

Untuk mendapatkan nilai persentase ketuntasan seluruh siswa pada aspek kemampuan memahami konsep bilangan pecahan, menggunakan rumus sebagai berikut:

$\boldsymbol{P = \frac{f}{n} \times 100\%}$ **..... (Rumus 3.4))**[56]

Keterangan:

P : Persentase ketuntasan indikator kemampuan memahami konsep bilangan pecahan

f : Jumlah siswa yang tuntas dalam aspek indikator kemampuan memahami konsep bilangan pecahan

n : Jumlah seluruh siswa di kelas

d. Penilaian nilai skor observasi guru dan siswa

Perhitungan skor observasi guru dan siswa menggunakan rumus sebagai berikut:

$\boldsymbol{N_A = \frac{Skor\ yang\ diperoleh}{Skor\ maksimal} \times 100}$ **..... (Rumus 3.5)**[57]

[56] Ngalim Purwanto, *Prinsip-prinsip ...*, 82.
[57] Mustahdi dan Sumiyah, *Buku Guru Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti SMP/MTs Kelas VII*, (Jakarta:Politeknik Negeri Media Kreatif, 2013), 18.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Analisis ini dilakukan ketika tahap refleksi dan hasil analisis digunakan sebagai bahan refleksi digunakan sebagai pertimbangan membuat perencanaan pada siklus berikutnya.

Tabel 3.3
Kriteria Hasil Observasi Guru atau Siswa

Kriteria	Skor
Sangat baik	86-100
Baik	71-85
Cukup	56-70
Kurang	41-55

H. Tim Peneliti dan Tugasnya

Penelitian tindakan kelas ini dilakukan dengan cara berkolaborasi antara peneliti dengan guru mata pelajaran Matematika. Tugas guru mendampingi peneliti dalam menerapkan metode *Role Playing* dalam rangka meningkatkan pemahaman konsep siswa pada materi bilangan pecahan. Berikut ini merupakan identitas pebeliti dan guru mata pelajaran Matematika:

1. Identitas Peneliti

   Nama : Hanik Hamdiyah

   NIM : D07213014

   Fakultas/Prodi : FTK/PGMI

   Institut : UIN Sunan Ampel Surabaya

   Unit Penelitian: MI Ma'arif NU Assa'adah Bungah Gresik

   Tugas :

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

a. Menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) dan instrumen penilaian.
b. Sebagai pelaksana dan penanggung jawab terhadap kesusksesan pelaksanaan kegiatan belajar mengajar.
c. Menilai hasil tugas dn evaluasi akhir materi.
d. Menganalisis dan mendiskusikan hasil penelitian pada setiap siklus.
e. Mendeskripsikan hasil Penelitian Tindakan Kelas (PTK).
f. Menyusun laporan penelitian.

2. Identitas Guru

Nama : Khusnul Khotimah, S.Pd

NIP : -

Jabatan : Guru kelas dan guru mata pelajaran kelas IV MI Ma'arif NU Assa'adah Bungah Gresik

Uni Kerja : MI Ma'arif NU Assa'adah Bungah Gresik

Tugas :

a. Bertanggung jawab terhadap kesuksesan pelaksanaan kegiatan belajar mengajar.
b. Mengamati proses pembelajaran yang sedang berlangsung.
c. Memberi pengarahan kepada peneliti.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

d. Terlibat dalam semua tahap penelitian tindakan kelas dari perencanaan (*planning),* pelaksanaan (*acting),* pengamatan *(observing),* sampai tahap refleksi (*reflecting).*

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

1. Pra Siklus

Pra siklus merupakan kegiatan pembelajaran yang dilakukan untuk mengetahui kemampuan awal siswa serta memeroleh data yang digunakan sebagai acuan perbandingan tingkat pemahaman konsep yang tidak diikuti tindakan. Pelaksanaan kegiatan pra siklus dalam penelitian ini dilakukan dengan mengumpulkan data nilai hasil evaluasi belajar siswa dan wawancara. Metode yang digunakan pada pra siklus adalah ceramah dan penugasan. Sehingga kegiatan belajar mengajar kurang aktif, siswa cenderung masih bingung dengan konsep tentang bilangan pecahan.

Dapat dilihat dari data hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika materi bilangan pecahan sebelum diberikan tindakan adalah sebagai berikut:

Tabel 4.1
Nilai Evaluasi Siswa Prasiklus

NO.	PENCAPAIAN	HASIL
1.	JUMLAH NILAI SELURUH KELAS	1235
2.	NILAI TERTINGGI	85
3.	NILAI TERENDAH	28
4.	RATA-RATA	44,1
5.	JUMLAH YANG TIDAK TUNTAS	26
6.	PERSENTASE KETIDAKTUNTASAN	92,86%
7.	JUMLAH YANG TUNTAS	2
8.	PERSENTASE KETUNTASAN	7,14%

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

NO.	PENCAPAIAN	HASIL
9.	JUMLAH SISWA YANG HADIR	28

Dari tabel di atas menunjukkan pemahaman konsep siswa pada materi bilangan pecahan masih sangat kurang. Siswa yang yang tuntas hanya 2 siswa sedangkan yang tidak tuntas sebanyak 26 siswa. Nilai rata-rata siswa diperoleh menggunakan rumus 3.1 sebagai berikut:

$$\bar{x} = \frac{\sum x}{n}$$

$$\bar{x} = \frac{1235}{28}$$

$$\bar{x} = 44{,}1$$

Adapun Persentase ketuntasan hasil belajar siswa diperoleh menggunakan rumus 3.2 sebagai berikut:

$$p = \frac{f}{n} \times 100\%$$

$$p = \frac{2}{28} \times 100\%$$

$$p = 7{,}14\ \%$$

Dari hasil di atas, dapat diketahui bahwa dari 28 siswa, hanya 2 siswa yanng tuntas dari nilai KKM 75. Sehingga persentase ketuntasan diperoleh sebesar 7,14%, termasuk kategori kurang. Nilai rata-rata yang diperoleh siswa kelas IV pada mata pelajaran matematika materi bilangan pecahan 44,1 termasuk katergori kurang.

Adapun hasil wawancara adalah hasil wawancara guru mengenai metode yang digunakan guru dan kesulitan-kesulitan dan masalah yang dihadapi ketika

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

mengajar. Hasil wawancara digunakan peneliti untuk bahan pertimbangan untuk menentukan masalah mana yang sebaiknya diangkat untuk Penelitian Tindakan Kelas.

Mellihat hasil data di atas menunjukkan bahwa perlu adanya tindakan perbaikan dalam pembelajaran dengan metode *Role Playing* yang diharapkan pemahaman konsep siswa kelas IV pada mata pelajaran matematika materi bilangan pecahan mengalami peningkatan.

2. Siklus I

Siklus I merupakan proses pembelajaran matematika untuk meningkatkan pemahaman konsep siswa materi bilangan pecahan menggunakan metode *Role Playing*, dilaksanakan pada Selasa 6 Maret 2018 di kelas IV MI Ma'arif NU Assa'adah Bungah Gresik pada pukul 10.10- 11.20 WIB. Penelitian tindakan kelas ini terdiri dari beberapa tahap, diantaranya perencanaan (*Planning)*, pengamatan (*Observing)*, pelaksanan (*Acting)*, dan refleksi *(Reflecting)*. Berikut ini merupakan penjelasan pada setiap tahap penelitian tindakan kelas dalam siklus I.

a. Perencanaan

Pada tahap perencanaan siklus I, peneliti menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran mata pelajaran Matematika dengan menggunakan metode *Role Playing*, menyiapkan bahan ajara yang akan digunakan dalam proses pembelajaran seperti buku dan lembar kerja siswa,

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

menyiapkan lembar observasi guru, menyiapkan lembar observasi siswa, dan juga menyusun lembar kerja siswa.

b. Pelaksanaan tindakan

Pelaksanaan siklus I dilakukan pada hari Selasa, 6 Maret 2018. Pada pukul 10.10- 11.20 WIB. Siswa yang hadir 27 siswa, 15 Laki-laki dan 12 perempuan, jam pelajaran lima dan enam dengan alokasi waktu 2 jam pelajaran (2 x 35 menit).

Pada kegiatan pendahuluan, guru memasuki kelas dengan mengucapkan salam, menanyakan kabar siswa. Lalu mengawali pembelajaran dengan membaca do'a bersama-sama dengan khsuyu'. Guru mengecek kehadiran siswa, ada satu siswa yang tidak hadir karena sakit. Guru melakukan apersepsi dengan menayakan hal konkret terkait materi bilangan pecahan. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran.

Pada kegiatan ini, siswa diberi guru skenario yang akan ditampilkan, siswa diberi penjelasan tentang isi skenario, kemudian siswa yang ditunjuk untuk memainkan peran, tampil ke depan untuk memerankan skenario. Semua siswa sudah paham bagaimana metode *Role Playing* itu setelah meinggu lalu mempraktikannya. Sebelumnya, siswa yang telah ditunjuk diberi kesempatan untuk bertanya tentang isi skenario yang belum jelas, mereka juga diberi topi sebagai tanda pengenal sesuai nama tokoh yang akan mereka mainkan. Ketika siswa yang akan bermain peran latihan, guru membentuk kelompok dengan cara berhitunng satu sampai empat. Setelah

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

itu, masing-masing siswa duduk di kelompoknya sambil memerhatikan drama yang akan dimainkan oleh teman mereka. Ketika proses bermain peran sedang berlangsung, siswa menjadi yang menjadi tokoh masih malu-malu dan suaranya kurang lantang. Guru memotivasi siswa untuk percaya diri, tidak perlu malu-malu, dan suara dilantangkan agar teman yang lain mendengarnya. Meskipun di kelas masih ada yang sekitar empat atau enam siswa yang bercanda dan mengobrol, tapi kelas tetap kondusif. Sehingga kegiatan bermain peran tetap berjalan sesuai rencana.

Setelah selesai bermain peran, siswa yang memainkan peran tadi dipersilahkan untuk kembali ke tempat duduk kelompoknya. Sebelumnya guru juga sudah membagi kelompok. Kelompok dibagi secara heterogen, 4 siswa perempuan dan 3 siswa laki-laki. Setiap kelompok beranggotakan 7 orang. Setelah proses bermain peran selesai, siswa diberi kesempatan untuk bertanya ataupun memberi tanggapan tentang kegiatan bermain peran. Tanggapan mereka sangat menyenangkan dan lucu kata mereka.

Setelah itu, siswa diberi lembar kerja individu terkait materi pecahan. Mereka mengerjakan dengan serius. Guru mendampingi siswa selama mereka mengerjakan, menjelaskan sekiranya ada hal-hal yang belum siswa pahami. Setelah itu, lembar kerja dikumpulkan. Tujuh siswa yang mengumpulkan paling cepat akan mendapatkan *reward*. Mendengar pernyataan tersebut, siswa semakin semangat untuk segera selesai mengerjakan soal.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Setelah mengerjakan tugas individu, siswa diberikan tugas kelompok, yaitu mengidentifikasi pecahan senilai melalui benda konkret. Benda konkret yang dipakai adalah tahu yang telah diperankan siswa lain di depan kelas. Guru menjelaskan hal-hal apa yang akan dinilai ketika mendemonstrasikan hasil diskusi mereka, yaitu keterampilan memotong tahu, mendefiniskan pecahan senilai melalui tahu, dan membandingkannya dengan potongan tahu yang lain.

Siswa berdiskusi dengan kelompoknya. Proses diskusi sangat ramai, karena satu kelompok diberi satu buah tahu dan satu pisau. Guru mengingatkan untuk berhati-hati menggunakan pisau dan jangan berebutan. Ada kelompok yang memotong tahu menjadi dua bagian, menjadi empat, dan menjadi delapan bagian. Ketika menampilkan hasil diskusinya di depan kelas, kebanyakan siswa masih malu-malu dan ragu-ragu dengan hasil diskusi kelompoknya. Semua hasil potongan tahu dikumpulkan di depan. Guru dan siswa mengoreksi bersama hasil potongan setiap kelompok. Potongannya ada yang rapi, ada yang hancur sedikit, ada yang tidak sama besar. Tapi guru tetap memberi pujian atas hasil kerjasama siswa. Guru melakukan penguatan tehadap konsep-konsep bilangan pecahan.

Pada kegiatan penutup, guru bersama siswa bertanya jawab melakukan refleksi tentang materi yang telah dipelajari. Guru membuat kesimpulan. Guru melakukan tindak lanjut dengan memberi tugas membaca buku

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

materi bilangan pecahan halaman 100. Pelajaran di tutup dengan membaca hamdalah bersama. Guru mengucapkan salam.

c. Hasil Tes dan Pengamatan

Pada tahap pengamatan siklus I, dilaksanakan bersamaan dengan tahap pelaksanaan siklus I. Tahap ini dilaksanakan untuk mengamati aktivitas guru dan siswa selama proses pembelajaran berlangsung, tahap ini dilakukan bersamaan dengan tahap pelaksanaan. Hal-hal tersebut dapat diketahui berdasarkan tabel berikut ini.

Tabel 4.2
Hasil Pengamatan Aktivitas Guru pada Siklus I

No.	Aspek yang Diamati	Skor
1.	Mengelompokkan siswa secara heterogen.	100
2.	Penyampaian materi.	81,2
3.	Penerapan metode *Role Playing.*	91,6
4.	Memantau dan mengarahkan diskusi kelompok.	83,3
5.	Melakukan refleksi.	62,5
6.	Melakukan evaluasi dan memberi penghargaan.	66,7
Rata-rata keseluruhan		**80,9**
Kriteria Skor		**Baik**

Untuk menghitung nilai observasi aktivitas guru, peneliti menggunakan rumus 3.5 sebagai berikut.

$$N_A = \frac{Skor\ yang\ diperoleh}{Skor\ maksimal} \times 100$$

Misalnya aspek yang diamati adalah penyampaian materi. Guru memeroleh skor 13, dengan skor maksimalnya 16. Maka dapat dituliskan sebagai berikut.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

$$N_A = \frac{13}{16} \times 100$$

$$N_A = 81{,}2$$

Berdsarkan tabel 4.2, dapat dinyatakan bahwa seluruh kegiatan pembelajaran yang tertuang dalam RPP dapat terlaksana, meskipun ada beberapa aspek yang kurang baik. Dari 17 aspek yang diamati pada tahap pengamatan aktivitas kegiatan guru di siklus I. Pada kriteria tidak dilakukan dengan nilai 1, tidak ada. Untuk kriteria kurang baik dengan nilai 2, ada 3 aspek Untuk kriteria baik, dengan nilai 3, ada 7 aspek. Untuk kriteria sangat baik dengan nilai 4, ada 7 aspek. Berdasarkan rata-rata keseluruhan dapat diperoleh hasil pengamatan aktivitas guru adalah 80,9 pada siklus I, nilai tersebut dikategorikan baik.

Tabel 4.3
Hasil Pengamatan Aktivitas Siswa pada Siklus I

No.	Aspek yang Diamati	Skor
1.	Pemahaman materi siswa.	91,7
2.	Proses pembelajaran menggunakan Metode *Role Playing.*	75
3.	Perhatian siswa terhadap materi yang disajikan.	91,7
4.	Perhatian siswa ketika guru mengadakan evaluasi	75
5.	Partisipasi dalam kelompok.	50
Rata-rata keseluruhan		**76,7**
Kriteria Skor		**Baik**

Untuk menghitung nilai observasi aktivitas siswa, peneliti menggunakan rumus 3.5 sebagai berikut.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

$$N_A = \frac{Skor\ yang\ diperoleh}{Skor\ maksimal} \times 100$$

Misalnya aspek yang diamati adalah pemahaman materi, siswa memeroleh skor 11, dengan skor maksimalnya 12. Maka dapat dituliskan sebagai berikut.

$$\mathrm{N_A} = \frac{11}{12} \times 100$$

$$\mathrm{N_A} = 91{,}7$$

Berdasarkan tabel 4.3, dapat dinyatakan bahwa seluruh kegiatan pembelajaran yang tertuang dalam RPP dapat terlaksana. Dari 14 aspek yang diamati pada tahap pengamatan aktivitas kegiatan siswa di siklus I. Pada kriteria tidak dilakukan dengan nilai 1, tidak ada. Untuk kriteria kurang baik dengan nilai 2, ada 2 aspek Untuk kriteria baik, dengan nilai 3, ada 8 aspek. Untuk kriteria sangat baik dengan nilai 4, ada 4 aspek. Berdasarkan rata-rata skor secara keseluruhan dapat diperoleh hasil pengamatan aktivitas siswa adalah 76,7 pada siklus I, nilai tersebut dikategorikan baik.

Tabel 4.4
Nilai Evaluasi Siswa Siklus I

NO.	PENCAPAIAN	HASIL
1.	JUMLAH NILAI SELURUH KELAS	1896
2.	NILAI TERTINGGI	75
3.	NILAI TERENDAH	0
4.	RATA-RATA	68
5.	JUMLAH YANG TIDAK TUNTAS	22
6.	PERSENTASE KETIDAKTUNTASAN	78,57%
7.	JUMLAH YANG TUNTAS	6

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

NO.	PENCAPAIAN	HASIL
8.	PERSENTASE KETUNTASAN	21,42%
9.	JUMLAH SISWA YANG HADIR	27

Dari tabel di atas, untuk mengetahui kemampuan memahami konsep siswa pada bilangan pecahan, peneliti memberi evaluasi berupa tes dan nontes. Nilai tes diperoleh dari menjawab soal uraian sebanyak 4 soal dengan bobot soal yang berbeda sesuai dengan indikator yang akan dicapai, diantaranya dapat menjelaskan definisi pecahan senilai sebanyak satu soal, mampu menyederhanakan pecahan senilai sebanyak satu soal, dapat membandingkan pecahan sebanyak dua soal. Soal, kunci jawaban, maupun kisi-kisi dapat dilihat pada lampiran. Adapun soal nontes adalah membuat produk potongan tahu, dengan kriteria penilaian yang sudah tertera pada rencana pelaksanaan pembelajaran.

Untuk menghitung skor rata-rata kelas berdasarkan pemahaman konsep siswa pada materi bilangan pecahan, peneliti menilai pada dua kompetensi inti, yaitu kompetensi inti 3 dan kompetensi inti 4. Dua kompetensi tersebut dijumlahkan dan dirata-rata nilai setiap siswa. Kemudian menggunakan rumus 3.3, sebagai berikut.

$$\bar{x} = \frac{\sum x}{n}$$

$$\bar{x} = \frac{1896}{28}$$

$$\bar{x} = 68$$

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Untuk menghitung nilai persentase ketuntasan seluruh siswa pada aspek kemampuan memahami konsep bilangan pecahan, menggunakan rumus 3.4, sebagai berikut.

$P = \frac{f}{n} \times 100\%$

$P = \frac{6}{28} \times 100\%$

$P = 21{,}42\%$

Berdasarkan tabel 4.4, nilai rata-rata siswa dalam memahami konsep bilangan pecahan adalah 68, yang dikategorikan cukup baik. Jumlah siswa yang tidak tuntas 22 siswa dengan persentase 78,57%, sedangkan yang tuntas sebanyak 6 siswa dengan persentase 21,42% dikategorikan kurang baik.

d. Refleksi

Tahap refleksi siklus I dilakukan setelah dilakukannya analisis. Berdasarkan hasil analisis observasi aktivitas guru, aktivitas siswa, dan analisis nilai hasil evaluasi. Kekurangan pada siklus I diantaranya sebagai berikut:

1. Masih terdapat beberapa siswa yang tidak memerhatikan ketika guru menjelaskan metode *Role Playing*. Beberapa diantara mereka asyik mengobrol dengan temannya. Pada tahap selanjutnya, peneliti akan merencakan memperbaiki teks skenario dengan menambah petunjuk penggunaan, agar ketika siswa tidak mendengarkan, siswa tahu

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

tugasnya karena ada petunjuk pada lembar skenario yang telah diberikan.

2. Antusias siswa untuk membaca teks skenario kurang, dimungkinkan siswa sudah tahu siapa saja pemerannya karena sudah ditulis di bagian paling atas skenario. Sehingga, siswa yang merasa hanya akan menjadi penonoton tidak begitu antusias membacanya, karena dia tidak ikut bermain peran. Solusi untuk siklus berikutnya peneliti akan memperbaiki teks skenario dengan merahasiakan siapa saja pemerannya agar setiap siswa memiliki rasa penasaran dan merasa memiliki kesempatan untuk menjadi pemeran. Baru setelah semua siswa membaca, guru akan menyebutkan nama-nama siswa yang akan bermain peran.
3. Waktu yang diperlukan untuk bermain peran masih kurang karena siswa masih beradaptasi dengan metode *Role Playing* sehingga proses persiapan, proses bermain peran, dan pembagian kelompok menjadi kurang maksimal yang mengakibatkan siswa kurang kondusif. Solusi untuk mengatasi masalah tersebut adalah dengan menggabungkan dua atau lebih kegiatan sekaligus. Misalnya waktu persiapan digabung dengan pembagian kelompok dan membaca teks skenario.
4. Ketika proses diskusi, situasi kurang kondusif karena terlalu banyak jumlah setiap kelompok. Sehingga beberapa anggota dalam kelompok ada yang kurang aktif, ada yang sangat aktif sehingga berebut tugas,

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

berebut pisau untuk memotong tahu, yang bisa membahayakan. Solusinya untuk siklus selanjutnya, peneliti akan membentuk kelompok secara berpasangan dengan tugas kelompok dengan tidak menggunakan benda-benda tajam dan mengotori kelas.

5. Pada siklus I, terdapat peningkatan pemahaman konsep bilangan pecahan bila dibanding ketika prasiklus. Yang awalnya ketika prasiklus 7,14% menjadi 21,4% pada siklus I.

3. Siklus II

a. Perencanaan

Perencanaan pada siklus II tidak jauh beda dengan perencanaan pada siklus I. Namun, ada beberapa hal yang harus diperbaiki dari siklus I, karena belum tercapainya indikator kinerja yang telah dirancang peneliti. Oleh karena itu, penelitian belum dianggap selesai, sehingga perlu dilakukan siklus II. Adapun hal-hal yang dipersiapkan adalah perangkat pembelajaran (rencana pelaksanaan pembelajaran, media, lembar kerja siswa), lembar observasi aktivitas guru, dan lembar observasi aktivitas siswa.

b. Pelaksanaan Tindakan

Pada tahap ini, peneliti melaksanakan rencana tindakan yang telah dirancang pada tahap perencanaan. Pelaksanaan tindakan pada siklus II berbeda dengan siklus I pada kegiatan pendahuluan, kegiatan inti, maupun

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

kegiatan penutup. Dengan adanya perubahan dalam pelaksanaan pembelajaran, diharapakan siswa dapat lebih memahami konsep pecahan. Dengan memahami konsep pecahan, siswa dapat mengerjakan soal tes dengan benar, dengan demikian indikator kinerja yang telah ditentukan dapat tercapai.

Pelaksanaan siklus II dilakukan pada hari Kamis, 15 Maret 2018. Pada pukul 10.10- 11.20 WIB. Siswa yang hadir 27 siswa, 15 Laki-laki dan 12 perempuan, jam pelajaran lima dan enam dengan alokasi waktu 2 jam pelajaran (2 x 35 menit).

Pada kegiatan pendahuluan, guru mengucapkan salam, menanyakan kabar siswa. Guru membuka pelajaran dengan membaca do'a bersama dengan khusyu'. Guru mengecek kehadiran siswa, ada 1 siswa perempuan yang tidak hadir karena sakit waktu itu. Guru melakukan apersepsi dengan menanyakan hal konkret terkait materi dengan mengingat contoh benda apa yang minggu lalu digunakan dalam bermain peran, menjadi berapa potong contohnya. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran dan kompetensi yang harus dicapai.

Pada kegiatan inti, siswa dibagikan skenario yang akan ditampilkan. Berbeda dengan siklus I yang pemerannya langsung ditulis di teks skenario, pada sikus II teks skenario diperbaiki dengan tambahan petunjuk penggunaan. Siswa diberi penjelasan tentang isi skenario. Kemudian guru menunjuk beberapa siswa sebagai tokoh. Siswa dibentuk kelompok secara

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

berpasangan dengan teman sebangkunya. Siswa ditunjuk sebagai pemeran, diminta untuk tampil ke depan untuk memainkan skenario. Setiap siswa yang mendapatkan tugas bermain peran, memakai tanda pengenal yaitu topi yang dipakai sesuai dengan nama tokoh. Masing-masing siswa duduk di kelompoknya sambil memerhatikan dan mengamati skenario yang sedanga diperagakan dengan disiplin. Ketika proses bermain peran sedang berlangsung, guru mengawasi kondisi kelas dan memberikan bantuan apabila ada pemeran yang kesulitan memainkan perannya. Setelah pementasan selesai, siswa diberi kesempatan bertanya terkait skenario yang telah dipentaskan.

Masing-masing siswa diberikan lembar kerja individu, lalu dikumpulkan kepada guru. Masing-masing kelompok juga diberi tugas kelompok untuk mengidentifikasi pecahan senilai melalui gambar yang mereka buat sendiri dengan mendemonstrasikan hasil diskusinya di depan kelas. Siswa berdiskusi disertai dampingan guru, apabila ada yang kurang dalam proses diskusi guru akan mengarahkan agar siswa bekerjasama dan teliti dalam menggambar dan menuliskan bilangan pecahan. Masing-masing kelompok menulis dan menggambar hasil diskusinya pada lembar kertas lipat yang telah dibagikan oleh guru. Dalam proses menuliskan hasil diskusinya guru mengingatkan agar menulis dan menggambarnya dengan rapi. Masing-masing kelompok menempelkan hasil diskusinya di depan dengan disiplin, kemudian dipresentasikan dengan percaya diri. Siswa dan

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

guru mengoreksi bersama hasil tugas individu dan tugas kelompok. Siswa memerhatikan guru ketika melakukan penguatan terkait konsep-konsep penting bilangan pecahan.

Pada kegiatan penutup, guru bersama siswa melakukan refleksi dari materi yang telah dipelajari dengan bertanya jawab. Guru membuat kesimulan terkait materi pecahan. Guru melakukan rencana tindak lanjut dengan memberi PR halaman 109 di buku paket. Kemudian berdoa bersama mengakhiri pembelajaran. Guru mengucapkan salam.

c. Hasil Pengamatan

Pada tahap pengamatan siklus II, dilaksanakan bersamaan dengan tahap pelaksanaan siklus II. Tahap ini dilaksanakan untuk mengamati aktivitas guru dan siswa selama proses pembelajaran berlangsung, tahap ini dilakukan bersamaan dengan tahap pelaksanaan. Hal-hal tersebut dapat diketahui berdasarkan tabel berikut ini.

Tabel 4.5
Hasil Pengamatan Aktivitas Guru pada Siklus II

No.	Aspek yang Diamati	Skor
1.	Mengelompokkan siswa secara heterogen.	87,5
2.	Penyampaian materi.	100
3.	Penerapan metode *Role Playing.*	100
4.	Memantau dan mengarahkan diskusi kelompok.	100
5.	Melakukan refleksi.	100
6.	Melakukan evaluasi dan memberi penghargaan.	91,7
Rata-rata keseluruhan		**96,5**
Kriteria Skor		**Sangat Baik**

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Untuk menghitung nilai observasi aktivitas guru, peneliti menggunakan rumus 3.5 sebagai berikut.

$$N_A = \frac{Skor\ yang\ diperoleh}{Skor\ maksimal} \times 100$$

Misalnya aspek yang diamati adalah mengelompokkan siswa secara heterogen, guru memeroleh skor 7, dengan skor maksimalnya 8. Maka dapat dituliskan sebagai berikut.

$$\mathrm{N_A} = \frac{7}{8} \times 100$$

$$\mathrm{N_A} = 87{,}5$$

Berdsarkan tabel 4.5, dapat dinyatakan bahwa seluruh kegiatan pembelajaran yang tertuang dalam RPP dapat terlaksana, meskipun ada beberapa aspek yang kurang baik. Dari 17 aspek yang diamati pada tahap pengamatan aktivitas kegiatan guru di siklus II. Pada kriteria tidak dilakukan dengan nilai 1, tidak ada. Untuk kriteria kurang baik dengan nilai 2, tidak ada. Untuk kriteria baik, dengan nilai 3, ada 2 aspek. Untuk kriteria sangat baik dengan nilai 4, ada 15 aspek. Berdasarkan rata-rata skor secara keseluruhan dapat diperoleh hasil pengamatan aktivitas guru adalah 96,5 pada siklus II, nilai tersebut dikategorikan sangat baik.

Tabel 4.6
Hasil Pengamatan Aktivitas Siswa pada Siklus II

No.	Aspek yang Diamati	Skor
1.	Pemahaman materi siswa.	91,7
2.	Proses pembelajaran menggunakan Metode *Role*	93,8

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

No.	Aspek yang Diamati	Skor
	Playing.	
3.	Perhatian siswa terhadap materi yang disajikan.	91,7
4.	Perhatian siswa ketika guru mengadakan evaluasi	100
5.	Partisipasi dalam kelompok.	100
Rata-rata keseluruhan		**95,4**
Kriteria Skor		**Sangat baik**

Untuk menghitung nilai observasi aktivitas siswa, peneliti menggunakan rumus 3.5 sebagai berikut.

$$N_A = \frac{Skor\ yang\ diperoleh}{Skor\ maksimal} \times 100$$

Misalnya aspek yang diamati adalah pemahaman materi, siswa memeroleh skor 11, dengan skor maksimalnya 12. Maka dapat dituliskan sebagai berikut.

$$\mathrm{N_A} = \frac{11}{12} \times 100$$

$$\mathrm{N_A} = 91{,}7$$

Berdasarkan tabel 4.6, dapat dinyatakan bahwa seluruh kegiatan pembelajaran yang tertuang dalam RPP dapat terlaksana. Dari 14 aspek yang diamati pada tahap pengamatan aktivitas kegiatan siswa di siklus II. Pada kriteria tidak dilakukan dengan nilai 1, tidak ada. Untuk kriteria kurang baik dengan nilai 2, tidak ada , dengan nilai 3, ada 3 aspek. Untuk kriteria sangat baik dengan nilai 4, ada 11 aspek. Berdasarkan rata-rata

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

skor secara keseluruhan dapat diperoleh hasil pengamatan aktivitas guru adalah 95,4 pada siklus II, nilai tersebut dikategorikan sangat baik.

Tabel 4.7
Nilai Evaluasi Siswa Siklus II

NO.	PENCAPAIAN	HASIL
1.	JUMLAH NILAI SELURUH KELAS	2339
2.	NILAI TERTINGGI	100
3.	NILAI TERENDAH	0
4.	RATA-RATA	84
5.	JUMLAH YANG TIDAK TUNTAS	1
6.	PERSENTASE KETIDAKTUNTASAN	3,57%
7.	JUMLAH YANG TUNTAS	27
8.	PERSENTASE KETUNTASAN	96,42%
9.	JUMLAH SISWA YANG HADIR	27

Dari tabel di atas, untuk mengetahui kemampuan memahami konsep siswa pada bilangan pecahan, peneliti memberi evaluasi berupa tes dan nontes. Nilai tes diperoleh dari menjawab soal uraian sebanyak 4 soal dengan bobot soal yang berbeda sesuai dengan indikator yang akan dicapai, diantaranya dapat menjelaskan definisi pecahan senilai sebanyak satu soal, mampu menyederhanakan pecahan senilai sebanyak satu soal, dapat membandingkan pecahan sebanyak dua soal. Soal, kunci jawaban, maupun kisi-kisi dapat dilihat pada lampiran. Adapun soal nontes adalah membuat produk contoh bilangan pecahan, dengan kriteria penilaian yang sudah tertera pada rencana pelaksanaan pembelajaran.

Untuk menghitung skor rata-rata kelas berdasarkan pemahaman konsep siswa pada materi bilangan pecahan, peneliti menilai pada dua

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

kompetensi inti, yaitu kompetensi inti 3 dan kompetensi inti 4. Dua kompetensi tersebut dijumlahkan dan dirata-rata nilai setiap siswa. Kemudian menggunakan rumus 3.3, sebagai berikut.

$$\bar{x} = \frac{\sum x}{n}$$

$$\bar{x} = \frac{2339}{28}$$

$$\bar{x} = 84$$

Untuk menghitung nilai persentase ketuntasan seluruh siswa pada aspek kemampuan memahami konsep bilangan pecahan, menggunakan rumus 3.4, sebagai berikut.

$$\mathrm{P} = \frac{\mathrm{f}}{\mathrm{n}} \times 100\%$$

$$\mathrm{P} = \frac{27}{28} \times 100\%$$

$$\mathrm{P} = 96{,}42\%$$

Berdasarkan tabel 4.4, nilai rata-rata siswa dalam memahami konsep bilangan pecahan adalah 84, yang dikategorikan cukup baik. Jumlah siswa yang tidak tuntas 1 siswa, sedangkan yang tuntas sebanyak 27 siswa dengan persentase ketuntasan 96,42% dikatergorikan sangat baik.

d. Refleksi

Peneliti telah melakukan perbaikan pada siklus II setelah menganalisis adanya kekurangan-kekurangan yang ada pada siklus I. Secara umum, pembelajaran yang dilakukan pada siklus II dapat

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

dinyatakan sudah bauk. Hal ini, dapat diketahui dari data hasil observasi guru, siswa, dan juga hasil evaluasi kemampuan memahami konsep bilangan pecahan. Pada pembelajaran siklus II ini, kelas lebih tertib, aktif dan kondusif. Selain itu, antusias siswa terhadap proses pembelajaran juga mengalami peningkatan. Proses diskusi kelompok juga berjalan sesuai rencana, semua anggota dalam kelompok berperan aktif dalam bekerjasama. Terealisasinya rencana-rencana berdasarkan refleksi di siklus I, menjadikan hasil penilaian siswa juga mengalami peningkatan. Peningkatan tersebut, mencapai indikotor kinerja penelitian ini. Jadi, dapat disimpulkan bahwa siklus II dianggap telah berhasil memcapai indikator kinerja. Sehingga tidak perlu dilakukan siklus III.

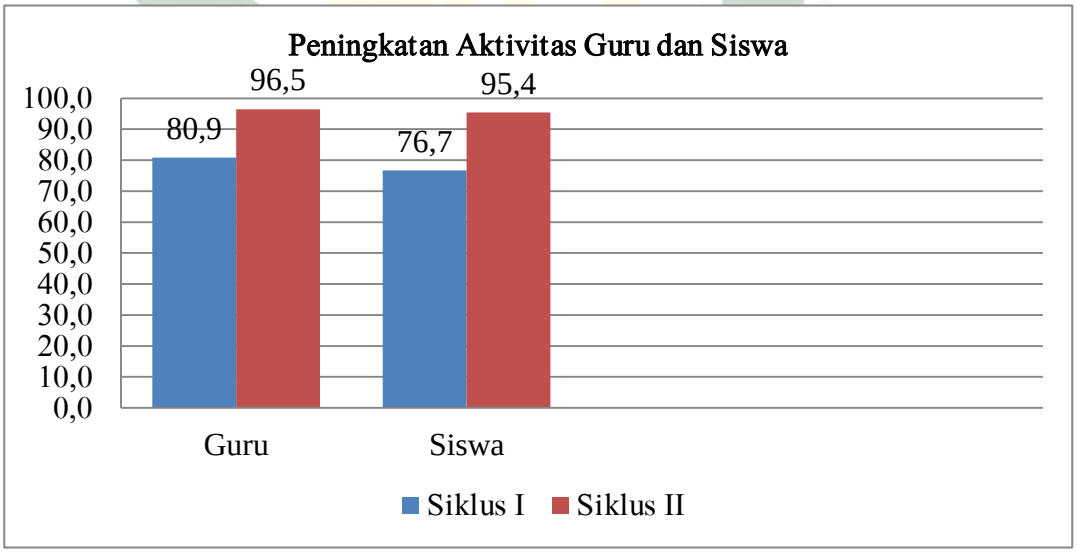
B. Pembahasan

Penerapan metode *Role Playing* pada mata pelajaran Matematika kelas IV materi bilangan pecahan, dilaksanakan dalam dua siklus. Pada siklus pertama, guru kurang maksimal dalam menerapkan metode *Role Playing*, karena kelas masih belum bisa dikondisikan, siswa masih kebingungan dengan metode *Role Playing* yang pertama kali diterapkan pada mata pelajaran Matematika di kelas IV. Media dan lembar kerja siswa masih kurang bisa dipahami siswa karena tidak ada petunjuk tertulis dalam lembar kerja siswa, sehingga siswa hanya fokus mendengarkan dan siswa yang tidak mendengarkan tentu akan kebingungan mengerjakan tugas dari guru.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Pada siklus II guru melakukan perbaikan berdasarkan refleksi siklus I untuk mencapai indikator kinerja dalam penelitian ini. Guru memperbaiki beberapa langkah pembelajaran seperti yang awalnya berkelompok sebanyak tujuh orang setiap siswa, menjadi berpasangan. Awalnya menggunakan media konkret, menjadi media gambar yang mereka buat sendiri. Ditambah kegiatan bertepuk sejenak untuk mengondusifkan kelas kembali. Lembar kerja siswa sudah baik, hanya sedikit perbaikan soal. Di siklus I, tidak ada lembar kerja kelompok. Di siklus II, guru membuat lembar kerja kelompok agar memudahkan siswa memahami tugas yang diberikan.

Data peningkatan aktivitas guru dan siswa pada siklus I dan siklus II pembelajaran matematika materi bilangan pecahan dengan menggunakan metode *Role Playing* pada siswa kelas IV disajikan pada grafik 4.1.



Grafik 4.1
Peningkatan Aktivitas Guru dan Siswa

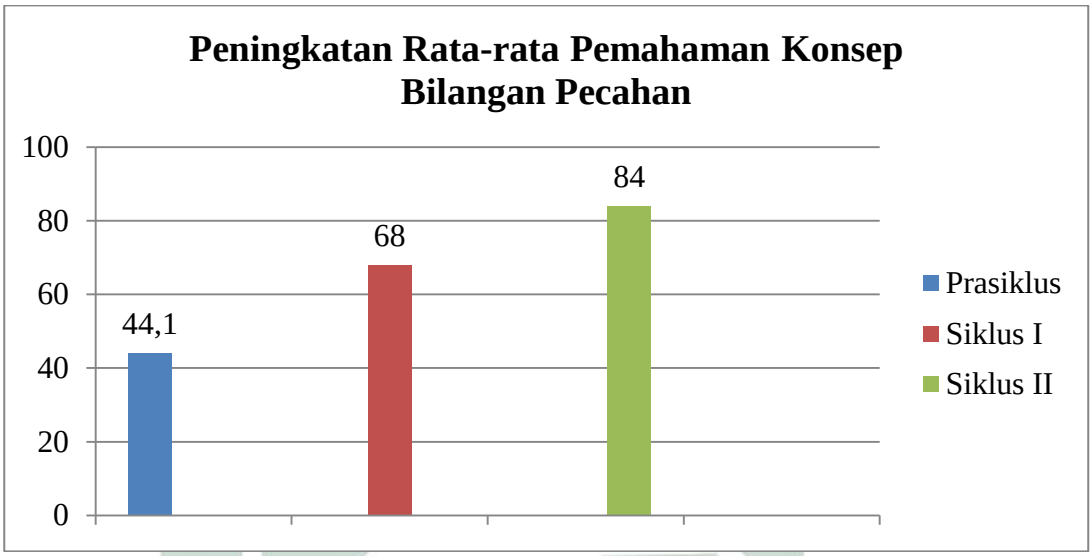
digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Berdasarkan penjelasan dan grafik di atas, dapat disimpulkan bahwa aktivitas guru dalam menerapkan metode *Role Playing* mengalami peningkatan yang awalnya di siklus I 80,9, di siklus II naik sebanyak 14,7 menjadi 96,5. Dengan meningkatnya aktivitas guru, maka aktivitas siswa juga mengalami peningkatan dari siklus I 76,7 ke siklus II naik 18,7 angka menjadi 95,4.

Dari grafik di atas dapat disimpulkan bahwa penerapan metode *Role Playing* aktivitas guru dan siswa nilainya $\geq$80, hal ini menunjukkan bahwa metode *Role Playing* dinyatakan tercapai sesuai indikator kinerja. Diterapkannya metode *Role Playing* dapat meningkatkan keaktivan siswa dalam memahami konsep bilangan pecahan, juga secara tidak langsung meningkatkan kualitas guru dalam proses pembelajaran yang menjadikan guru bisa lebih kreatif dalam berinovasi.

Pada nilai hasil evaluasi pemahaman konsep bilangan pecahan mata pelajaran matematika siswa kelas IV MI Ma'arif NU Assa'adah Bungah Gresik juga mengalami peningkatan. Peningkatan rata-rata pemahaman konsep siswa disajikan pada grafik 4.2.

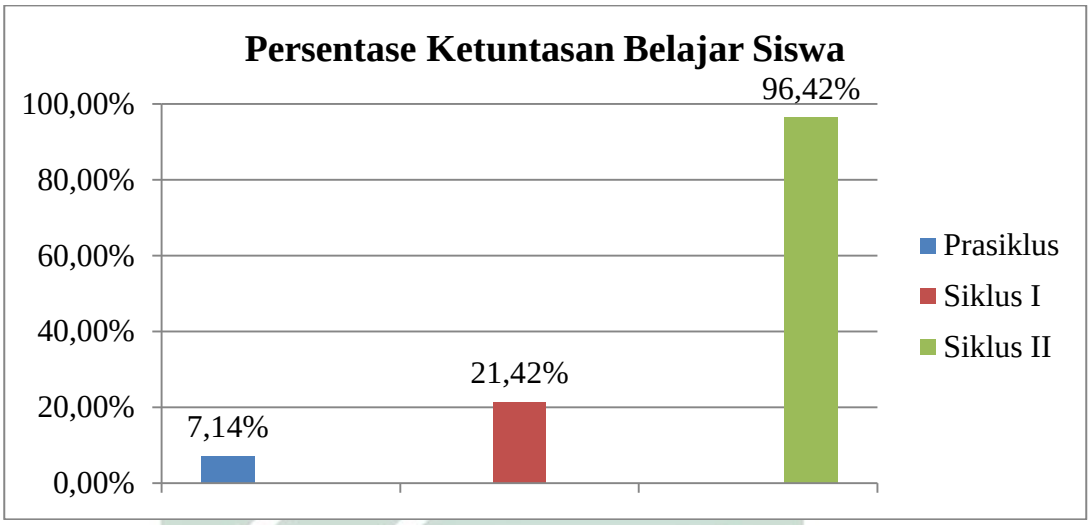
digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id



Grafik 4.2
Peningkatan Rata-rata Pemahaman Konsep Bilangan Pecahan

Pada grafik 4.2 menunjukkan adanya peningkatan rata-rata pemahaman konsep siswa pada prasiklus 44,1, kemudian naik 23,9 di siklus I menjadi 68, di siklus II juga mengalami peningkatan sebanyak 16, jadi di siklus II rata-ratanya menjadi 84. Hal ini menunjukkan bahwa dengan menerapkan metode *Role Playing* dapat meningkatkan pemahaman konsep siswa materi bilangan pecahan mata pelajaran Matematika siswa kelas IV MI Ma'arif NU Assa'adah Bungah Gresik. Selain menunjukkan adanya peningkatan, indikator kinerja pada penelitian ini terkait nilai rata-rata kelas harus diatas nilai KKM (75) telah tercapai, yaitu dilihat pada siklus II nilai rata-rata siswa adalah 84. Sedangkan jika dilihat dari persentase ketuntasan belajar siswa, disajikan pada grafik 4.3 sebagai berikut.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id



Grafik 4.3
Persentase Ketuntasan Belajar Siswa

Berdasarkan grafik 4.3 tentang persentase ketuntasan belajar siswa dari prasiklus, siklus I, hingga siklus II, juga terus mengalami peningkatan. Pada praskilus, persentase sebesar 7,14%. Kemudian di siklus I naik sebanyak 14,26 %, sehingga persentasenya menjadi 21,42 %. Pada siklus II naik sangat signifkan sebanyak 75%, sehingga persentasenya menjadi 96,42 %. Hal ini menunjukkan persentase ketuntasan belajar siswa lebih dari 75% dari ketuntasan awal. Dari data tersebut, indikator kinerja pada penelitian ini dinyatakan telah tercapai terkait persentase belajar siswa. Berikut tabel 4.8 tentang ringkasan hasil penelitian peningkatan aktivitas guru dan siswa, nilai rata-rata kelas, dan persentase ketuntasan belajar.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Tabel 4.8
Ringkasan Hasil Penelitian

NO.	Aspek yang Diteliti	Siklus I	Siklus II	Peningkatan
1.	**Aktivitas Guru**	80,9 (baik)	96,5 (sangat baik)	15,6
2.	**Aktivitas Siswa**	76,7 (baik)	95,4 (sangat baik)	18,7
3.	**Nilai Rata-rata Kelas**	68 (cukup)	84 (baik)	16
4.	**Persentase Ketuntasan Belajar**	21,42 % (kurang)	96,42 % (sangat baik)	75%

Dari pembahasan di atas, dapat disimpulkan bahwa penerapan metode *Role Playing* materi bilangan pecahan pada mata pelajaran Matematika siswa kelas IV MI Ma'arif NU Assa'adah dapat meningkatkan pemahaman konsep siswa. Hal ini dapat dilihat dari beberapa aspek seperti nilai aktivitas guru dan siswa, nilai hasil evaluasi siswa, nilai rata-rata kelas, dan juga persentase ketuntasan belajar siswa secara keseluruhan mengalami peningkatan.

Hal ini juga didukung oleh riset-riset tentang Upaya Meningkatkan Kemampuan Mengenal Konsep Pengurangan melalui Metode Bermain Peran (*Role Playing*) Peserta Didik Kelompok B RA Muslimat NU Adikarto III Muntilan Magelang, dari hasil penelitiannya juga mengalami peningkatan yang awalnya di prasiklus 21% kemudian di siklus I meningkat menjadi 61%, setelah pelaksanaan siklus II meningkat lagi menjadi 67%. Dilihat dari prasiklus hingga

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

siklus II peningkatan pemahaman konsep siswa mengalami peningkatan sebanyak 46%.[58]

Didukung juga dengan hasil riset lain tentang Penerapan Metode *Role Playing* (Bermain Peran) untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Kegiatan Jual Beli Mata Pelajaran IPS pada Siswa Kelas III SD Banjurmukadan Tahun Ajaran 2013/2014, bahwa hasil penelitiannya juga menunjukkan peningkatan pemahaman konsep siswa pada pra siklus adalah 49,80, siklus I mengalami peningkatan menjadi 59,71, siklus II juga mengalami peningkatan menjadi 64,67, hingga siklus III masih mengalami peningkatan menjadi 76,71. Peningkatan pemahaman konsep dari pra siklus hingga siklus III sebanyak 26,91.[59]

Dari riset-riset sebelumnya menunjukkan metode *Role Playing* dapat peningkatan pemahaman konsep siswa, meskipun pada umumnya metode ini diterapkan pada mata pelajaran bahasa, sejarah maupun sosial. Adapun kelebihan penelitian dari penelitian sebelumnya yaitu, pemahaman konsep siswa dilihat dari nilai rata-rata kelas di siklus II adalah 84 lebih besar dibanding penelitian sebelumnya 64,67 dan 76,71. Hal ini dipengaruhi oleh beberapa hal seperti dijelaskan dalam kajian teori, diantaranya karakteristik siswa yang suka bermain, bergerak, berkelompok, dan praktik. Juga faktor internal maupun eksternal yang dapat memengaruhi pemahaman konsep siswa.

---

[58] Siti Astuti: *"Upaya Meningkatkan Kemampuan Mengenal Konsep Pengurangan melalui Metode Bermain Peran (Role Playing) Peserta Didik Kelompok B RA Muslimat NU Adikarto III Muntilan Magelang"*, (Yogyakarta: UIN Sunan Kali Jaga, 2014), 73.

[59] Sri Wahyuni dkk: *"Penerapan Metode Role Playing (Bermain Peran) untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Kegiatan Jual Beli",*(Surakarta: Universitas Sebelas Maret, 2013), 5.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Seperti dijelaskan pada kajian teori juga, bahwa metode *Role Playing* memiliki kekurangan dan kelebihan ternyata juga didapatkan pada penelitian ini. Kekurangan yang didapatkan ketika melakukan metode *Role Playing* yaitu siswa yang tidak ikut bermain peran sebagian besar mereka menjadi kurang kreatif karena hanya menjadi penonton saja sehingga kelas menjadi kurang kondusif beberapa siswa tidak memerhatikan temannya yang bermain peran, bicara dengan teman sebelahnya, bermain peran banyak memakan waktu, namun hal itu bisa diatasi dengan cara menggabungkan dua kegiatan sekaligus yaitu ketika persiapan memakai atribut, menata latar, siswa yang lain diberi skenario untuk dibaca dan juga pembagian kelompok.

Adapun kelebihan yang diperoleh ketika penelitian menerapkan metode *Role Playing* diantaranya, melatih siswa memahami, mengingat konsep-konsep dalam bilangan pecahan lebih tahan lama meskipun sudah berganti materi, siswa menjadi kreatif dan inovatif ketika belajar mengekpresikan tokoh yang diperankannya, membangun kerjasama dan bertanggung jawab dengan temannya dilihat ketika sesama pemain saling mengingatkan ketika gilirannya beradegan, dapat melatih bahasa lisan siswa dilihat ketika siswa belajar berdialog dengan sesama temannya meskipun kalimat yang diucapkan tidak sama persis dengan teks skenario tapi mudah dipahami temannya yang menonton.[60]

[60] Syaiful Bahri Djamarah dan Aswan Zain, *Strategi Belajar Mengajar* (Jakarta: Rineka Cipta, 2010), 89-90.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

BAB V

PENUTUP

A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan analisis data pada siklus I dan siklus II tentang penerapan metode *Role Playing* untuk meningkatkan pemahaman siswa kelas IV materi bilangan pecahan mata pelajaran Matermatika di MI Ma'arif NU Assa'adah Bungah Gresik, maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Penerapan metode *Role Playing* pada mata pelajaran Matematika materi bilangan pecahan dapat dilihat dari perolehan skor aktivitas guru dan siswa pada setiap siklus. Pada siklus I untuk aktivitas guru mendapat 80,9 dengan kategori baik, lalu mengalami peningkatan sebanyak 15,6 pada siklus II menjadi 96,5 dengan kategori sangat baik. Dengan meningkatnya aktivitas guru, ternyata aktivitas siswa juga mengalami peningkatan yang pada siklus I 76,7 dengan kategori baik, pada siklus II naik sebanyak 18,7 menjadi 95,4 dengan kategori sangat baik. Jadi berdasarkan aktivitas guru dan siswa, dapat dikatakan penerapan metode *Role Playing* pada mata pelajaran Matermatika dikategorikan baik.
2. Peningkatan pemahaman konsep siswa mata pelajaran Matematika materi bilangan pecahan setelaha menggunakan metode *Role Playing* pada kelas IV dapat dilihat dari nilai rata-rata kelas hasil evaluasi belajar dan persentase ketuntasan belajar siswa. Pada siklus I, nilai rata-rata kelas 68 yang termasuk

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

kategori cukup kemudian di siklus II naik sebanyak 16 menjadi 84 dengan kategori baik. Adapun persentase ketuntasan belajar di siklus I sebanyak 21,42% dengan kategori kurang kemudian di siklus II mengalami peningkatan sebanyak 75% menjadi 96,42% dengan kategori sangat baik. Jadi berdasarkan rata-rata hasil belajar siswa dan juga persentase ketuntasan belajar, pemahaman konsep siswa mengalami peningkatan dengan kategori baik.

B. Saran

Berdasarkan kesimpulan di atas, bahwa metode *Role Playing* dapat meningkatkan pemahaman konsep siswa kelas IV materi bilangan pecahan mata pelajaran Matematika di MI Ma'arif NU Assa'adah Bungah Gresik. Maka dari itu, peneliti akan memberikan saran sebagai berikut:

1. Bagi guru, sebaiknya dalam menyampaikan, pelajaran guru selalu berinovasi membuat metode-metode yang menarik bagi siswa dan sesuai materi yang akan diajarkan, salah satunya metode *Role Playing* yang bisa diujicobakan pada materi yang lain.
2. Bagi guru, sebaiknya dalam menerapkan metode *Role Playing* guru bisa menanamkan imajinasi siswa untuk menanamkan konsep-konsep penting dalam materi dan mentrasformasikannya ke dalam materi yang akan disampaikan, sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

3. Bagi sekolah, diharapkan dapat mendukung, membantu, dan memberi motivasi kepada guru agar selalu kreatif dan berinovasi untuk terus memperbaiki mutu pendidikan melalui metode pembelajaran yang menyenangkan dan mudah dipahami siswa.
4. Bagi pihak sekolah, diharapkan hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai bahan pertimbangan kepala sekolah untuk menerapkan metode *Role Playing* guna memperbaiki dan meningkatkan kualitas kinerja guru dalam mengajar dan mendidik siswa, sehingga dapat meningkatkan mutu sekolah.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

DAFTAR PUSTAKA

A., Saepul dkk. 2008. *Matematika 1.* Surabaya. LAPIS-PGMI.

Ali, Mohammad dan Muhammad Asrori. 2014. *Metodologi & Aplikasi Riset Penelitian Pendidikan.* Jakarta. Bumi Aksara.

Asmani, Jamal Ma'ruf. 2013. *7 Tips Aplikasi PAKEM (Pembelajaran Aktif, Kreatif, Efektif, dan Menyenangkan.* Jogjakarta. Diva Press.

Asrori, Muhammad. 2007. *Penelitian Tindakan Kelas.* Bandung. Wacana Prima.

Astuti, Siti. *"Upaya Meningkatkan Kemampuan Mengenal Konsep Pengurangan melalui Metode Bermain Peran (Role Playing) Peserta Didik Kelompok B RA Muslimat NU Adikarto III Muntilan Magelang".* (Yogyakarta: UIN Sunan Kali Jaga. 2014).

Bahri, Syaiful. 2002. *Psikologi Belajar.* Jakarta. Rineka Cipta.

Depdiknas. 2006. *Standar Isi.* Jakarta. Dirjen Dikdasmen.

Dimiyati dan Mujiono. 1990. *Belajar dan Pembelajaran.* Jakarta. Rineka Cipta.

Djaali. 2011. *Psikologi Pendidikan.* Jakarta. Bumi Aksara.

Djamarah, Syaiful Bahri dan Aswan Zain. 2010. *Strategi Belajar Mengajar.* Jakarta. Rineka Cipta.

Fathurrohman, Muhammad. 2015. *Model-model Pembelajaran Inovatif.* Jogjakarta. Ar-Ruzz Media.

Hamalik, Oemar. 2007. *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta. Bumi Aksara.

Hamdani. 2011. Strategi *Belajar Mengajar.* Bandung. Pustaka Setia.

Hasil *Dokumentasi*. Rekapitulasi Nilai. 2017. Di MI Ma'arif NU Assa'adah Bungah Gresik

Hasil Wawancara. dengan Khusnul Khotimah guru Matematika Kelas IV. 21 Oktober 2017. MI Ma'arif NU Assa'adah Bungah Gresik.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Hastutik dkk. 2008. *Perkembangan Peserta Didik.* Surabaya. LAPIS-PGMI.

Herdiansyah, Haris. 2012. *Metodologi Penelitian Kualitatif untuk Ilmu-Ilmu Sosial.* Jakarta. Salemba Humanika.

Heruman. 2013. *Model Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar*. Bandung. Remaja Rosdakarya.

Hikmat, Mahi M. 2011. *Metode Penelitian dalam Perspektif Ilmu Komunikasi dan Sastra.* Yogyakarta. Graha Ilmu.

Kunandar. 2013. *Langkah Mudah Penelitian Tindakan Kelas.* Jakarta. Rajawali Press.

Kurniasih, Imas dan Berlin Sani. 2007. *Teknik & Cara Mudah Membuat Penelitian Tindakan Kelas.* Jakarta. Kata Pena.

Kurniawan, Agus Prasetyo. 2014. *Strategi Pembelajaran Matematika*. Sidoarjo. UINSA Press.

Kusaeri. 2014. *Metodologi Penelitian*. Sidoarjo. UINSA Press.

Kuswana, Wowo Sunaryo. 2012. *Taksonomi Kognitif.* Bandung. PT Remaja Rosdakarya.

Margono. 2007. *Metodologi Penelitian Pendidikan.* Jakarta. Rineka Cipta.

Mulyasa. 2013. *Praktik Penelitian Tindakan Kelas.* Bandung. Remaja Rosdakarya.

Mustahdi dan Sumiyah. 2013. *Buku Guru Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti SMP/MTs Kelas VII.* Jakarta. Politeknik Negeri Media Kreatif.

Noor, Julainsyah. 2014. *Metodologi Penelitian Skripsi, Tesis, Disertasi, dan Karya Ilmiah Edisi 1.* Jakarta. Kencana.

Purwanto, Ngalim. 2012. *Prinsip-prinsip Teknik Evaluasi Pengajaran*. Bandung. PT Remaja Rosdakarya.

Riduwan dan Akdon. 2010. *Rumus dan Data dalam Analisis Statistika*. Bandung. Alfabeta.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Sa'adah, Zaidatus dkk. "Penerapan Metode Bermain Peran (*Role Playing)* untuk Mengurangi Kesalahan Siswa dalam Menyelesaikan Soal pada Matematika Aritmetika Sosial", *Jurnal Kadikma*. Volume 4. No. 2 (Agustus 2013).

Sanjaya, Wina. 2009. *Penelitian Tindakan Kelas.* Jakarta. Kencana.

Sihabudin. 2014. *Strategi Pembelajaran.* Surabaya. UINSA Press.

Simanjuntak, Lisnawati. 1993. *Metode Mengajar Matematika 1*. Jakarta. Rineka Cipta.

Siregar, Eveline dan Hartini Nara. 2011. *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta. Galia Indonesia.

Slameto. 2010. *Belajar dan Faktor-faktor yang Memengaruhi.* Jakarta. Rineka Cipta.

Sudijono, Anas. 1996. *Pengantar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta. Raja Grafindo

Sudjana, Nana. 1989. *Penilaian Hasil Belajar Proses Belajar Mengajar*. Bandung. Remaja Rosdakarya.

Sutirna. 2013. *Perkembangan dan Pertumbuhan Peserta Didik.* Yogyakarta. Andi Offset.

Syah, Muhibbin. 2006. *Psikologi Belajar*. Jakarta. Raja Grafindo.

Tamwifi, Irfan. 2014. *Metodologi Penelitian.* Surabaya. UINSA Press.

Thobaroni, Muhammad dan Arif Mustofa. 2013. *Belajar dan Pembelajaran Pengembangan wacana dan Praktik Pembelajaran dalam Pembangunan Nasional.* Jogjakarta. Ar-Ruzz Media.

Wahab, Rohmalina.2016. *Psikologi Belajar.* Depok. Raja Grafindo.

Widayanti, Esti Yuli dkk. 2009. *Pembelajaran Matematika 1*. Surabaya. LAPIS-PGMI.

Wahyuni, Sri dkk *"Penerapan Metode Role Playing (Bermain Peran) untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Kegiatan Jual Beli".*(Surakarta: Universitas Sebelas Maret, 2013).

Yusuf, Syamsu dan Nani M. Sugandhi. 2014. *Perkembangan Peserta Didik.* Jakarta. Raja Grafindo.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id