PENERAPAN METODE BERMAIN PERAN UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN MATEMATIKA DI MADRASAH IBTIDAIYAH (MI) MARDHATILLAH KINILOW, KECAMATAN TOMOHON UTARA, SULAWESI UTARA

SKRIPSI

Diajukan untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan Guna untuk Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan pada Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)

Oleh

Hadija Labantu

NIM. 18.2.1.023

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GUR U MADRASAH IBTIDAIYAH
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN

INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) MANADO

1444 H / 2023 M

PENGESAHAN SKRIPSI

Skripsi yang berjudul "Penerapan Metode Bermain Peran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Matematika di Madrasah Ibtidaiyah (MI) Mardhatillah Kinilow, Kecamatan Tomohon Utara, Sulawesi Utara" yang disusun oleh **Hadija Labantu** NIM. 18.2.1.023**,** mahasiswa Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah pada Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Manado, telah diuji dan dipertahankan dalam sidang *munaqasyah* yang di selenggarakan pada hari Minggu, 20 Agustus 2023 bertepatan dengan 03 Safar 1445 H, dinyatakan telah dapat diterima sebagai salah satu syarat untuk memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) dengan beberapa perbaikan.

Manado, 20 Agustus 2023

03 Safar 1445 H

Dewan Penguji

Ketua : Drs. Kusnan, M.Pd (……)

Sekretaris : Rhyan P. Reksamunandar, M.Si (……)

Munaqasyah I : Dra. Nurhayati, M.Pd.I (……)

Munaqasyah II: Nur Fitriani Zainal, M.Pd (……)

Pembimbing I : Drs. Kusnan, M.Pd (……)

Pembimbing II: Rhyan P. Reksamunandar, M.Si (……)

Diketahui oleh:

Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu

Keguruan IAIN Manado

Dr. Arhanuddin, M.Pd.I

NIP. 198301162011011003

ABSTRAK

Nama Penyusun : **Hadija Labantu**
NIM : **18.2.1.023**
Fakultas : **Tarbiyah dan Ilmu Keguruan**
Program Studi : **Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)**

Judul : **Penerapan Metode Bermain Peran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Matematika di Madrasah Ibtidaiyah (MI) Mardatillah Kinilow, Kecamatan Tomohon Utara, Kota Tomohon, Sulawesi Utara**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hasil belajar siswa kelas II melalui penerapan metode bermain peran pada mata pelajaran matematika di Madrasah Ibtidaiyah (MI) Mardatillah Kinilow, Kecamatan Tomohon Utara, Kota Tomohon, Sulawesi Utara.

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) eksperimental, dengan desain tindakan penelitian (1) refleksi awal, (2) penyusunan perencanaan, (3) pelaksanaan tindakan, (4) observasi, (5) refleksi akhir yang didapat saat melakukan pengamatan atau observasi. Data tersebut kemudian dianalisis menggunakan reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan.

Hasil penelitian ini menunjukan bahwa, (1) hasil belajar siswa kelas II sebelum mengunakan metode bermain peran pada mata pelajaran matematika di Madrasah Ibtidaiyah (MI) Mardatillah Kinilow masih rendah, yaitu dari 6 siswa, yang tuntas berjumlah 1 orang siswa dengan presentase 16,66%, Siswa yang tidak tuntas berjumlah 5 orang dengan persentase 83,33% dengan nilai rata-rata kelas 29, (2) hasil belajar siswa kelas II setelah menerapkan metode bermain peran pada mata pelajaran matematika di Madrasah Ibtidaiyah (MI) Mardatillah Kinilow yaitu pada Pos Test I (siklus I) dari 6 siswa, siswa yang tuntas berjumlah 3 orang dengan persentase 50%. Siswa yang tidak tuntas berjumlah 3 orang atau dengan persentase 50%. Dengan nilai rata-rata kelas 62,83. Jadi ketuntasan belajar siswa secara klasikal pada siklus I (Post Test) adalah 50%. Selanjutnya pada Pos Test II (siklus II) dari 6 siswa, siswa yang tuntas berjumlah 5 orang atau dengan persentase 83,33% dan siswa yang tidak tuntas berjumlah 1 orang atau dengan persentase 16,66%. Dengan nilai rata-rata kelas 83,33. Hal ini menunjukkan bahwa hasil belajar siswa semakin meningkat dan termasuk pada kategori sangat tinggi, sehingga jelas bahwa pada siklus II hasil belajar siswa telah mencapai tingkat ketuntasan secara klasikal yang telah ditetapkan yaitu sebesar >70%.

Kata Kunci : Metode Bermain Peran, Hasil Belajar Siswa, Mata Pelajaran Matematika.

KATA PENGANTAR

Segala puji bagi Allah SWT yang telah memberikan rahmat serta karunia-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan penyusunan skripsi ini sebagai syarat untuk mencapai gelar sarjana pendidikan pada Falkutas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, Program Studi Pendidikan Guru Madrasa Ibtidaiyah (PMGI) di Institut Agama Islam Negeri Manado.

Shawalat serta salam tak lupa penulis haturkan kepada Nabi Muhammad Saw, para keluarganya, kerabatnya, sahabatnya, dan insya Allah percikan rahmatnya akan sampai kepada seluruh umat beliau yang senantiasa teguh mengamalankan ajarannya .

Dalam penyusunan skripsi ini, penulis menyadari masih terdapat kekurangan, namun berkat inayah dari Allah swt, serta bimbingan dosen-dosen, doa dari keluarga, dan semangat dari teman-teman, alhamdulillah kekurangan dan hambatan-hambatan yang menghampiri dapat dihadapi dan diselesaikan.

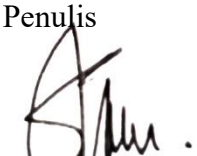
Untuk itu, penulis menghaturkan ucapan terima kasih dan penghargaan yang setinggi-tingginya kepada:

1. Dr. Ahmad Rajafi, M.HI. Selaku Rektor Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Manado, Dr. Edi Gunawan, M.HI. Selaku Wakil Rektor I Bidang Akademik dan Pembangunan
   Lembaga, Dr. Salma, M.HI. Selaku Wakil Rektor II Bidang Administrasi Umum dan Perencanaan Keuangan, Serta Dr. Mastang A. Baba, M.Ag. Selaku Wakil Rektor III Bidang Kemahasiswaan.
2. Dr. Arhanuddin, M.Pd.I. Selaku Dekan Falkutas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, Institut
   Agama Islam Negeri (IAIN) Manado, Dr. Adrianto Lundeto, M.Pd.I. Selaku Dekan I
   Bidang Akademik, Nurhayati, M.Pd.I. Selaku Wakil Dekan II Bidang Administrasi dan Keuangan, serta Dr. Drs. Ishak Wanto Talibo, M.Pd.I. Selaku Wakil Dekan III Bidang Kemahasiswaan.
3. Drs. Kusnan, M.Pd. selaku pembimbing I yang telah memberi motivasi, bimbingan, dan pengarah dalam penyusunan skripsi ini, Rhyan Prayuddy Reksamunandar, M.Si. selaku pembimbing II yang juga memberikan masukan, saran, dan pengarahan dalam penyusunan skripsi ini, Dra. Nurhayati, M.Pd.I. selaku penguji I yang telah memberikan masukan serta saran demi kelengkapan skripsi ini, Nur Fitriani Zainal, M.Pd. selaku penguji II yang juga memberikan masukan, saran, pengarahan demi kelengkapan skripsi ini.

4. Seluruh staf dan dosen Falkultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, Program Studi Pendidikan Guru Madrasa Ibtidaiyah (PMGI) yang telah membantu penulis memberikan ilmu dan pengetahuan selama perkuliahan hingga akhir studi.
5. Yang paling special dan yang paling khusus ucapan terima kasih penulis utarakan kepada keluarga yang menjadi penyemangata bagi penulis untuk tetap menyelesaikan penyusunan skripsi ini. Suami tercinta (Samsudin Talib), Ibu tercinta (Salma Napo), dan Ayah tercinta (Alm. Mahmud Labantu)
6. Bapak Lalih M. Yusuf Oela. S.Pd. Selaku Kepala Sekolah Madrasah Ibtidaiyah (MI) Mardatillah Kinilow serta para guru dan para siswa yang terkait di dalamnya yang telah mengijinkan penulis untuk mengumpulkan data di sekolah tersebut.
7. Semua pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu yang telah berjasa dalam penyelesaian skripsi.

Akhirnya, penulis berharap semoga penulis skripsi ini dapat bermanfaat bagi dunia pendidikan dan menjadi amal jariyah serta mendapatkan berkah dari ilahi Rabbi, Amin….

Kinilow, 01 Agustus 2023
Penulis



Hadija Labantu
NIM. 18.2.1.023

DAFTAR ISIDAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL ……..i
PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI ……ii
PENGESAHAN SKRIPSI ……..iii
KATA PENGANTAR ……..iv
DAFTAR ISI ……..vii
DAFTAR TABEL ……..lx
ABSTRAK……x

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang ……..01
B. Rumusan Masalah ……...06
C. Tujuan Penelitian ……....07
D. Manfaat Penelitian ……..07
E. Definisi Operasional ……..08

BAB II KERANGKA TEORI DAN PENELITIAN RELEVAN

A. Konsep Teoritis ……..10

1. Metode Bermain Peran ……..10
2. Langkah-Langkah Menggunakan Metode Bermain Peran ……..14
3. Kelebihan dan Kekurangan Metode Bermain Peran ……..16
4. Pengertian Hasil Belajar Siswa ……..17
5. Kriteria Hasil Belajar Siswa ……..21
6. Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar……22
7. Penilaian Hasil Belajar ……24

B. Penelitian Terdahulu Yang Relevan ……..26

C. Kerangka Berpikir dan Hipotesis Tindakan ……27

BAB II METODOLOGI PENELITIAN

A. Jenis Penelitian ……31
B. Lokasi dan Waktu Penelitian ……31
C. Sumber Data ……32
D. Desnin Penelitian ……..23
E. Instrumen Penelitian ……..36
F. Teknik Pengumpulan Data ……..40
G. Analisis Data ……..41

BAB IV TEMUAN PENELITIAN

A. Gambaran Umum Lokasi Penelitian ……45
B. Hasil Penelitian ……49
C. Pembahasan ……65

BAB V PENUTUP

A. Kesimpulan ……68
B. Saran ……69

DAFTAR PUSTAKA ……....70

LAMPIRAN-LAMPIRAN

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1. Pedoman Observasi Komponen Materi ……..37

Tabel 3.2. Pedoman Observasi Komponen Siswa ……..37

Tabel 3.1. Kriteria Tingkat Keberhasilan Belajar Siswa ……44

Tabel 4.1. Profil MIS Mardatillah Kinilow ……46

Tabel 4.2. Hasil Perolehan Nilai Siswa Pada Test Awal (Pre Test) ……50

Tabel 4.3. Presentase Ketuntasan Hasil Belajar Siswa Ter Awal ……51

Tabel 4.4. Kriteria Tingkat Keberhasilan Belajar Siswa Dalam % ……..52

Tabel 4.5. Hasil Perolehan Nilai Siswa Pada Post Test Siklus I……56

Tabel 4.6. Presentase Ketuntasan Hasil Belajar Post Test Siklus I ……57

Tabel 4.7. Kriteria Tingkat Keberhasilan Belajar Siswa dalam % ……58

Tabel 4.8. Hasil Perolehan Nilai Siswa Pada Post Test Siklus II ……61

Tabel 4.9. Presentase Ketuntasan Hasil Belajar Post Test Siklus II 57 ……..62

Tabel 4.10. Kriteria Tingkat Keberhasilan Belajar Siswa dalam % ……..64

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan memegang peranan yang sangat penting dalam menciptakan manusia-manusia yang berkualitas. Pendidikan juga dipandang sebagai sarana untuk melahirkan insan-insan yang cerdas, kreatif, terampil, bertanggung jawab, produktif dan berbudi pekerti luhur.[1] Sekolah sebagai tempat proses belajar mengajar, mempunyai kedudukan yang sangat penting dalam dunia pendidikan, karena sekolah sebagai wadah untuk menciptakan kehidupan manusia yang lebih baik melalui proses pendidikan. Di sekolah, orang yang paling berperan adalah guru. Karena guru yang bertugas untuk memberikan pengetahuan yang belum dimiliki siswa dan mengembangkan pengetahuannya sesuai dengan potensi-potensi yang dimiliki siswa.

Oleh karena itu guru harus dapat menciptakan suasana belajar yang kondusif dan menyenangkan, sehingga dapat memotivasi siswa untuk mengikuti pelajaran, sedangkan siswa dituntut untuk memiliki motivasi dalam belajar. Guru sebagai pendidik harus menguasai bermacam-macam metode mengajar. Hal itu dimaksudkan agar para guru dapat melakukan pendekatan yang tepat untuk diterapkan pada tingkat perkembangan intelektual siswa.[2]

---

[1]Dedy Yusuf Aditya, "Pengaruh Penerapan Metode Pembelajaran Resitasi Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa*",* (*Jurnal SAP* Vol. 1 No. 2 Desember 2016), h. 166

[2] Sadirman, "*Interaksi dan Motivasi Belajar",* (Cet. 23; Jakarta: PT RajaGrafindo Persada, 2016), h. 84

Dapat dikatakan bahwa adanya hasil belajar siswa yang tinggi dan berkualitas dapat dihasilkan dari proses pembelajaran yang berkualitas. Untuk menghasilkan proses pembelajaran yang berkualitas seorang guru membutuhkan kemampuan dalam menerapkan metode pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan dalam kelas. Ketidaksesuaian metode pembelajaran yang diterapkan dapat menurunkan kualitas proses pembelajaran itu sendiri, dengan demikian peningkatan hasil belajar siswa di sekolah dapat dilaksanakan dengan adanya penggunaan metode pembelajaran yang tepat oleh guru.[3]

Metode mengajar sebagai strategi dalam mencapai tujuan belajar mengajar harus dipilih dan ditentukan lebih dahulu sebelum diselenggarakan kegiatan belajar mengajar. Tujuan yang telah ditentukan perlu didukung oleh metode mengajar yang tepat. Guru dapat menentukan lebih dari satu tujuan belajar mengajar dan dapat menggunakan beberapa metode mengajar. Dalam prakteknya, guru sering membuat kombinasi dari beberapa metode mengajar guna mempermudah percapaian tujuan belajar mengajar.[4]

Namun demikian, terkadang guru masih kurang tepat dalam menggunakan metode pembelajaran sehingga hal tersebut membuat siswa sulit dalam memahami pelajaran dan jadi kurang suka dengan mata pelajaran tersebut, terutama pada mata pelajaran eksakta seperti matematika. Hal ini sebagaimana ditegaskan dalam sebuah

---

[3] Mardiah Kalsum Nasution, "Penggunaan Metode Pembelajaran Dalam Peningkatan Hasil Belajar Siswa", (*Jurnal UIN Banten*, Vol. 11, No. 1, 2017), h. 10

[4]Ani Widiyati, "Metode Mengajar Sebagai Strategi Dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran". (*Jurnal Pendidikan Akutansi Indonesia* Vol. 3, No.1 Tahun 2004),h. 67

penelitian yang mengatakan bahwa para siswa di tingkat Sekolah Dasar (SD) kurang menyukai pelajaran matematika dikarenakan guru kurang kreatif dalam menerapkan metode pembelajaran.[5]

Dalam hal ini, guru perlu menciptakan suatu kondisi belajar yang menyenangkan, sehingga proses pembelajaran matematika di tingkat SD dapat menjadi kegiatan yang diminati siswa, agar dapat mencapai tujuan pembelajaran sebagaimana yang termuat dalam pasal 34 ayat 3 mengenai isi kurikulum pendidikan dasar, bahwa membaca dan menulis, termasuk menghitung (matematika) merupakan bahan kajian minimal, yang dimana merupakan salah satu parameter keberhasilan dalam proses pendidikan di Sekolah Dasar (SD).[6]

Oleh karena itu, guru matematika harus menciptakan suasana belajar yang menyenangkan serta metode belajar yang tepat agar mencapai tujuan tersebut. Ada banyak metode yang dapat digunakan oleh guru dalam pembelajaran, diantaranya; (1) ceramah, (2) demonstrasi, (3) eksperimen, (4) diskusi, (5) bermain, (6) dan simulasi.[7]

---

[5] Dedy Yusuf Aditya, "Pengaruh Penerapan Metode Pembelajaran Resitasi Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa", (*Jurnal SAP* Vol. 1 No. 2 Desember 2016), h.165

[6] Khurin'In Ratnasari, "Efektivitas Pembelajaran Daring Terhadap Mata Pelajaran Mate-Matika Pada Siswa SD Kelas IV,*"* (*Jurnal Auladuna*, p-ISSN :2657-1269 e-ISSN : 2656-9523), h. 126

[7]Puput Fathurroman, *"Strategi Belajar Mengajar*" (Cet. 6; Bandung: PT Refika Aditama, 2014), h. 55

Berdasarkan metode-metode yang ada, diperlukan kejelian dan ketelitian guru dalam menentukan metode-metode pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik siswa, materi pembelajaran dan kondisi sekolah. Anak usia sekolah dasar masih cenderung suka bermain, maka dari itu guru perlu menggunakan metode bermain, agar siswa tidak merasa bosan dalam proses pembelajaran.

Metode bermain merupakan sumber perkembangan anak, terutama untuk aspek berpikir. Anak tidak serta merta menguasai pengetahuan karena faktor kematangan, tetapi lebih karena adanya interaksi aktif dengan lingkungannya. Bermain, dalam perspektif ini, menyediakan ruang bagi anak untuk mengonstruksi pengetahuan melalui interaksi aktif dengan berbagai aspek yang terlibat, seperti peran dan fungsi. Anak adalah individu aktif, yang didalam proses bermain melibatkan diri untuk membangun konsep-konsep yang dibutuhkan, seperti memahami bentuk benda, fungsi benda dan karakteristik benda. Anak juga membangun konsep-konsep abstrak, seperti aturan-aturan, nilai-nilai tertentu dan kultur. [8]

Guru sebagai fasilitator dalam kegiatan pembelajaran harus mampu menciptakan situasi dan iklim pembelajaran yang bersifat menyenangkan, bukan menegangkan dan menakutkan. Juga mampu menciptakan suasana demokratis, sehingga siswa terlepas dari beban mencekam, sebaiknya siswa mempunyai keberanian berekplorasi dalam penemuan dan pemecahan masalah.[9]

---

[8]Anita Yus ,"Bermain Sebagai Kebutuhan dan Strategi Pengembangan Diri Anak," (*Jurnal Ilmiah VISI P2TK PAUDNI,* Vol. 8, No.2, Desember 2013), h. 155

[9]Nuni Yusvavera Syara "*Desai Realisasi Efektif Guru dan Murid",* (Cet. 1; Jokjakarta : Buku Biru Sampangan Gg , 2013), h. 58

Penulis sebagai seorang guru sudah berusaha semampunya dapat menjadi fasilitator pembelajaran yang baik, namun hasilnya belum memuaskan. Tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan belum mencapai kriteria yang ditentukan, yaitu 85% siswa mencapai tuntas belajar. Buktinya pada studi pendahuluan yang telah penulis terapkan di hari kamis, tanggal 18 November, tahum 2021, mata pelajaran matematika dengan materi “soal cerita” pada siswa kelas II di Madrasah Ibtidaiyah (MI) Mardhatillah Kinilow, hasilnya dari 6 siswa, hanya ada 1 siswa yang mencapai tuntas belajar atau 16,66% saja yang mendapat nilai 70 ke atas (sesuai KKM).

Berbekal pengalaman tersebut, telah dilakukan proses identifikasi permasalahan yang terjadi dalam kegiatan pembelajaran selama ini yang hasilnya adalah; (1) daya serap siswa terhadap materi pelajaran masih rendah; dan (2) keaktifan siswa selama kegiatan pembelajaran belum optimal. Berdasarkan hasil identifikasi masalah tersebut ditemukan faktor penyebab mengapa minat dan hasil belajar siswa dalam pembelajaran matematika rendah, hal tersebut menyebabkan siswa sulit dalam memahami mata pelajaran matematika tentang “soal cerita”. Faktor penyebabnya adalah metode pembelajaran yang digunakan guru dalam menyampaikan materi kurang bervariasi, selalu menggunakan metode ceramah.

Gambaran permasalahan yang telah diuraikan sebelumnya menunjukkan bahwa metode pembelajaran matematika perlu diperbaiki guna meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa. Usaha tersebut diawali dengan penerapan metode belajar yang tepat yang dapat merangsang siswa untuk aktif saling berbagi ide, mendorong siswa untuk bekerjasama dan menyenangkan supaya mampu menciptakan

iklim pembelajaran yang kondusif sehingga pada akhirnya akan meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa. Untuk mengatasi masalah tersebut maka perlu diusahakan metode pembelajaran yang tepat.

Berdasarkan pemaparan latar belakang masalah tersebut, penulis sangat tertarik melakukan penelitian tentang penerapan metode bermain peran untuk meningkatkan hasil belajar siswa terhadap materi soal cerita pada mata pelajaran matematika di Madrasah Ibtidaiyah (MI) Mardhatillah Kinilow. Menurut penulis metode bermain peran adalah sangat tepat apabila diterapkan pada mata pelajaran matematika khususnya materi "soal cerita". Karena dalam materi soal cerita ini, siswa terlibat langsung memerankan Tokoh yang ada dalam materi "soal cerita" tersebut.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dijelaskan sebelumnya, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana hasil belajar siswa kelas II sebelum mengunakan metode bermain peran pada mata pelajaran matematika di Madrasah Ibtidaiyah (MI) Mardatillah Kinilow ?
2. Bagaimana hasil belajar siswa kelas II setelah menerapkan metode bermain peran pada mata pelajaran matematika di Madrasah Ibtidaiyah (MI) Mardatillah Kinilow ?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah diuraikan di atas, maka tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui :

1. Hasil belajar siswa kelas II sebelum mengunakan metode bermain peran pada mata pelajaran matematika di Madrasah Ibtidaiyah (MI) Mardatillah Kinilow.
2. Hasil belajar siswa kelas II setelah menerapkan metode bermain peran pada mata pelajaran matematika di Madrasah Ibtidaiyah (MI) Mardatillah Kinilow.

D. Manfaat Penelitian

Bersadarkan tujuan penelitian yang telah diuraikan sebelumnya**,** manfaat penelitian dibagi menjadi dua, yaitu manfaat teoritis dan praktis.

1. Secara teoritis

   Hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan dan khazanah keilmuan dalam bidang Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI) yang berkaitan dengan penerapan metode bermain peran untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika.

2. Secara praktis

   a) Bagi Madrasah Ibtidayah Kinilow

      Dengan mengetahui metode bermain peran untuk meningkatkan hasil belajar siswa terhadap materi soal cerita pada mata pelajaran matematika, maka diharapkan dapat dipakai sebagai bahan

pertimbangan dalam rangka pembinaan dan pengembangan sekolah yang bersangkutan.

b) Bagi Guru

Sebagai masukan dalam mengelola dan meningkatkan strategi belajar mengajar serta mutu pengajaran. Dengan mengetahui metode bermain peran untuk meningkatkan hasil belajar siswa terhadap materi soal cerita pada mata pelajaran matematika, maka guru dapat menyesuaikan proses belajar mengajar yang digunakan.

E. Defenisi Operasional

Penelitian ini menggunakan variabel dengan pengertian secara operasional sebagai berikut :

1. Metode Bermain Peran

   Metode bermain peran adalah suatu metode pembelajaran yang melibatkan siswa secara langsung untuk memerankan suatu cerita/drama pada materi pelajaran yang ditetapkan oleh guru.[10] Dalam penelitian ini metode bermain peran yang dimaksud adalah yang berkaitan dengan materi "soal cerita" pada mata pelajaran matematika di Madrasah Ibtidaiyah (MI) Mardhatillah Kinilow.

[10]Ni Putu Dessy Rumilasar, dkk, "Pengaruh Metode Bermain Peran (Role Playing) Terhadap Kemampuan Berbicara Pada Anak Sekolah A*".* (*Jurusan Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini*, Vol. 4. No. 2 - Tahun 2016), h. 3

2. Hasil Belajar

   Hasil belajar adalah penilaian diri siswa dan perubahan yang dapat diamati, dibuktikan, dan terukur dalam kemampuan atau prestasi yang dialami oleh siswa sebagai hasil dari pengalaman belajar. [11] Dalam penelitian ini hasil belajar siswa yang dimaksud adalah yang berkaitan dengan hasil belajar siswa setelah mengikuti proses belajar dengan menggunakan metode bermain peran pada mata pelajaran matematika di Madrasah Ibtidaiyah (MI) Mardhatillah Kinilow.

3. Matematika

   Matematika bersal dari bahasa Latin, yaitu *mathematika* yang awalnya diambil dari kata *mathematike* yang memiliki arti "mempelajari." Asal kata *mathema* yang berarti ilmu atau pengetahuan. Kata *mathematike* memiliki hubungan kata yang artinya tidak jauh berbeda, yaitu *mathein* atau *mathenien* yang berarti belajar atau berpikir. Dari pernyataan tersebut dapat dikatakan bahwa matematika adalah ilmu pengetahuan yang didapat dengan cara bernalar atau berpikir.[12]

---

[11]Siti Nurhasanah, *"*Minant Belajar Sebagai Determinan Hasil Belajar Siswa", (*Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*, Vol. I, No. 1, 2016), h. 129

[12] Siti Ruqoyyah dan Sukma Murni, "*Kemampuan Pemahaman dan Resiliensi Matematika Dengan VBA MIcrosof Exel",* (Purwakarta: CV. Tre Jacta Pedagogie, 2020), h. 1

BAB II

KAJIAN TEORITIS DAN HIPOTESIS TINDAKAN

A. Metode Bermain Peran

1. Pengertian Metode Bermain Peran

Metode bermain peran adalah suatu metode pembelajaran yang melibatkan siswa secara langsung untuk memerankan suatu cerita/drama pada materi pelajaran yang ditetapkan oleh guru. Dalam hal ini bermain peran adalah permainan yang para pemainnya memainkan peran tokoh-tokoh khayalan dan berkolaborasi untuk merajut sebuah cerita bersama. Bermain peran berarti memainkan satu peran tertentu sehingga yang bermain tersebut mampu berbuat (bertindak dan berbicara) seperti peran yang dimainkannya". Sejalan dengan pendapat ini, Kertamuda menyatakan, "Bermain peran adalah cara memahami sesuatu melalui peran-peran yang dilakukan oleh tokoh atau benda-benda di sekitar siswa, sehingga siswa dapat memahami sesuatu sambil berimajinasi".[13]

Bermain peran dikenal pula dengan sebutan bermain pura-pura atau khayalan/fantasi. Hal ini sesuai dengan yang dikatakan oleh Papalia dkk, bahwa *pretend play* atau bermain pura-pura merupakan permainan yang mengandung orang

[13] Ni Putu Dessy Rumilasar, dkk, "Pengaruh Metode Bermain Peran (Role Playing) Terhadap Kemampuan Berbicara pada Anak Sekolah A*".* (*Jurnal Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini*, Vol. 4. No. 2, 2016), h. 03

atau situasi imajiner.[14] Penggunaan *Role playing* (bermain peran) sebagai penunjang pembelajaran, merupakan bagian dari pengembangan bahan ajar. *role playing* (bermain peran) merupakan bagian dari media pembelajaran berbasis ICT (*Information Communication Technology*), dalam pengertiannya media tersebut diartikan sebagai penyampai pesan dari suatu tempat ke tempat lain, atau sebagai perantara.[15]

Bermain peran merupakan desain pembelajaran yang menyenangkan bagi siswa, karena mereka dapat mengeksplor kemampuan bahasa, kognitif, serta fisik motorik. Sehingga desain pembelajaran bermain peran menjadi salah satu pembelajaran yang mengajak peserta didik turut aktif dalam pembelajaran dengan memerankan materi yang akan diajarkan. Sehingga kemampuan kognitif, sosioemosional dan motorik siswa meningkat dengan baik dan dapat meningkatkan hasil belajar siswa dengan baik.[16]

Tujuan bermain peran adalah mengajak siswa mengeksplorasi kemampuan bahasa dan pemahaman materi menjadi lebih dalam, sehingga dapat dipraktekkan pada kehidupan sehari-hari, selain itu bermain peran menjadi alternatif desain pembelajaran yang menyenangkan dan dapat menghidupkan kelas. Permainan dapat berfungsi memberikan pencerahan saat mengalami kejenuhan, menanamkan materi

---

[14]Anayanti Rahmawati, "Metode Bermain Peran dan Alat Permainan Edikatif Untuk Meningkatkan Empati Anak Usia Dini*"*, (*Jurnal Pendidikan Anak*, Vol. 3, 2014), h. 385

[15] M. Rudy Sumiharsono and Hisbiyatul Hasanah, Media Pembelajaran (Jember: Pustaka Abadi, 2018), h. 9

[16] Nurul Kumalasari "Implemantari Desain Pembelajaran Bermain Peran Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Sejarah Kebudayaan Islam di MTs Darussalam Surabaya", (*Jurnal Ilmu Pendidikan Islam*, Vol. 17, No. 1, 2021), h. 79

dalam ingatan menjadi lebih lama, dan juga dapat berfungsi sebagai penguat dalam membuat kesimpulan di akhir pertemuan. Dengan bermain, kelas akan menjadi lebih hidup, suasana belajar penuh ceria dan semangat. Selain itu, siswa akan menjadi percaya diri dan pro aktif mengikuti pelajaran. Belajar dengan permainan lebih memungkinkan anak untuk mengembangkan konsep yang didasarkan pada klasifikasi dan mengkontruksi kategori melalui tindakan mereka sendiri[17]

Dari penjabaran tersebut dapat dilihat bahwa metode bermain peran identik dengan bermain drama. Pembelajaran dengan bermain peran biasanya hanya dikaitkan dengan pembelajaran bahasa atau sejarah. Sebenarnya bermain peran dapat dilakukan dalam pembelajaran matematika, hanya saja pembelajaran dengan cara ini lebih tepatnya untuk permainan dalam pembelajaran matematika dan sebagai motivasi siswa untuk menyukai pelajaran matematika.

Pembelajaran dengan metode bermain peran dapat dilakukan di dalam kelas atau di luar kelas. Apabila pembelajaran dilakukan di dalam kelas maka dibutuhkan tempat yang lebih luas atau lebih baik jika anak berada di luar tempat duduknya. Pembelajaran akan terasa lebih santai jika dilakukan di luar kelas seperti di lapangan atau di halaman sekolah.

Kemampuan menyelesaikan masalah dalam soal cerita termasuk kemampuan yang wajib dipahami dalam pelajaran matematika selain aspek pemahaman konsep dan penalaran. Kemampuan memahami kalimat dalam soal cerita dan kemampuan

[17]Sri Priyaningsih dan Suyono, "Penerapan Metode Permainan untuk Meningkatkan Hasil dan Minat Belajar Matematika Siswa SMP", (Vol. 9, No. 2, 2020), h. 174-175

memahami dalam menyelesaikan masalah dalam soal cerita sangat mendukung dalam proses pembelajaran matematika. Penggunaan metode bermain peran bertujuan untuk membantu meningkatkan kemampuan menyelesaikan masalah dalam soal cerita bagi siswa dengan bermain peran secara sederhana. Permainan peran ini mulai dari pemeran maupun tokoh sesuai dengan usia anak dan permasalahannya. Dalam menyelesaikan masalah soal cerita, misalnya bermain peran dengan alat kesetaraan pengukuran. Dengan demikian siswa akan tertarik, senang dan bersemangat karena dapat belajar sambil bermain.

Mengingat pentingnya keterampilan memecahkan masalah yang sangat diperlukan dalam proses perkembangan anak dalam kehidupan sehari-hari, maka kemampuan memahami isi cerita dan menyelesaikan soal cerita perlu mendapatkan perhatian dari para guru untuk terus dikembangkan mulai dari kelas awal. Dengan menggunakan metode bermain peran diharapkan kemampuan menyelesaikan masalah soal cerita dapat dimiliki siswa. Karena dengan metode bermain peran dapat mengarahkan siswa lebih merasakan secara langsung berproses secara nyata dalam kehidupan sehari-hari, misalnya: jumlah buku yang dibawa, banyaknya uang jajan, jumlah teman sekelas, menghitung luas, mengukur panjang dan lain-lain.

Dari beberapa pendapat yang telah diuraikan dapat disimpulkan bahwa metode bermain peran dapat digunakan dalam menyelesaikan soal cerita dalam pelajaran matematika. Suatu contoh, mengukur panjang dan lebar, menghitung luas, menghitung banyaknya uang yang dipergunakan dan lain sebagainya.

2. Langkah-Langkah Penggunaan Metode Bermain Peran

Dalam rangka menyiapkan suatu situasi bermain peran di dalam kelas, guru mengikuti langkah-langkah sebagai berikut :[18]

a. Guru menyiapkan masalah yang berkaitan dengan metode bermain peran. Cerita dalam metode bermain peran yang dipilih harus menjadi "sosiodrarma" yang menitik beratkan pada jenis peran, masalah dan situasi familier, serta pentingnya bagi siswa. Keseluruhan situasi harus dijelaskan, yang meliputi deskripsi tentang keadaan peristiwa individu yang dilibatkan dan posisi dasar yang diambil oleh pelaku khusus.
b. Guru memberikan instruksi khusus kepada peserta bermain peran setelah memberikan penjelasan pendahuluan kepada keseluruhan kelas. Penjelasan tersebut meliputi latar belakang dan karakter-karakter dasar melalui tulisan atau penjelasan lisan. Dalam *brifing*, kepada pemeran diberikan deskripsi secara rinci tentang kepribadian, perasaan dan keyakinan dari para karakter. Dengan demikian dapat dirancang ruangan dan peralatan yang perlu digunakan dalam bermain peran tersebut.
c. Guru memberitahukan peran-peran yang akan dimainkan serta memberikan instruksi-instruksi yang bertalian dengan masing-masing peran kepada para *audience*. Para *audience* diupayakan mengambil bagian secara aktif dalam bermain peran itu.

[18]Ari Yanto "Metode Bermain Peran (*Role Playing*) Untuk Meningkatkan-Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS", (*Jurnal Cakrawala Pendas,* Vol. 1, No. 1, 2015*),* h. 55-56

d. Aktor terus melakukan perannya sepanjang situasi bermain peran.
e. Bermain peran harus berhenti pada titik-titik penting atau apabila terdapat tingkah laku tertentu yang menuntut dihentikannya permainan tersebut.
f. Siswa memberikan keterangan, baik secara tertulis maupun dalam kegiatan diskusi tentang keberhasilan dan hasil-hasil yang dicapai dalam bermain peran. Siswa diperkenankan memberikan komentar evaluatif tentang bermain peran yang telah dilaksanakan, misalnya tentang makna bermain peran bagi mereka, cara-cara yang telah dilakukan selama bermain peran, dan cara-cara meningkatkan efektivitas bermain peran selanjutnya.
g. Guru menilai efektivitas dan keberhasilan bermain peran yang dilakukan siswa. Dalam melakukan evaluasi ini, guru dapat menggunakan komentar evaluasi dari siswa atau catatan-catatan yang dibuat oleh guru selama berlangsungnya bermain peran. Berdasarkan evaluasi tersebut, selanjutnya guru dapat menentukan sejauh mana tingkat keberhasilan belajar siswa.

3. Kelebihan dan Kelemahan Metode Bermain Peran

Metode bermain peran dalam pembelajaran memiliki kelebihan dan kelemahan. Hamzah menguraikan kelebihan metode bermain peran meliputi:[19]

a. Dapat berkesan dengan kuat dan tahan lama dalam ingatan siswa. Disamping merupakan pengalaman yang menyenangkan yang sulit untuk dilupakan.
b. Sangat menarik bagi siswa, sehingga memungkinkan kelas menjadi dinamis dan penuh antusias.
c. Membangkitkan gairah dan semangat optimisme dalam diri siswa serta menumbuhkan rasa kebersamaan dan kesetiakawanan sosial yang tinggi.
d. Dapat menghayati peristiwa yang berlangsung dengan mudah dan dapat memetik butir-butir hikmah yang terkandung didalamnya dengan penghayatan siswa sendiri.

Adapun kelemahan metode bermain peran diantaranya adalah:[20]

a. Memerlukan waktu yang relatif panjang.
b. Memerlukan kreativitas dan daya kreasi yang tinggi dari pihak guru maupun murid dan ini tidak semua guru memilikinya.

---

[19]Ari Yanto "Metode Bermain Peran (*Role Playing*) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS", (*Jurnal Cakrawala Pendas,* Vol. I, No. 1 Januari 2015*),* h. 56

[20]Ari Yanto "Metode Bermain Peran (*Role Playing*) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS", (*Jurnal Cakrawala Pendas,* Vol. 1, No. 1, 2015),h.56

c. Kebanyakan siswa yang ditunjuk sebagai pemeran merasa malu untuk memerlukan suatu adegan tertentu.

d. Apabila pelaksanaan *role playing* dan bermain pemeran mengalami kegagalan, bukan saja dapat memberi kesan kurang baik, tetapi sekaligus berarti tujuan pengajaran tidak tercapai.

e. Tidak semua materi pelajaran dapat disajikan melalui metode ini.

B. Hasil Belajar Siswa

1. Pengertian Hasil Belajar Siswa

Untuk memperoleh pengertian hasil belajar secara jelas, terlebih dahulu perlu dirumuskan mengenai hakekat belajar. Secara psikologi hakekat belajar ialah suatu proses perubahan yakni perubahan tingkah laku sebagai hasil dari interaksi dengan lingkungannya dalam memenuhi kebutuhan hidupnya. Definisi tersebut sejalan dengan definisi yang dikemukakan oleh beberapa ahli.di antaranya yakni:

a. Menurut Burton, belajar adalah suatu perubahan dalam diri individu sebagai hasil interaksi dengan lingkungannya untuk memenuhi kebutuhan dan menjadikannya lebih mampu melestarikan lingkungannya secara memadai.[21]

[21]Anis Basleman, Teori Belajar, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2011),h.7

b. Menurut Hilgard, belajar adalah proses perubahan melalui kegiatan atau prosedur latihan baik latihan di dalam laboratorium maupun dalam lingkungan alamiah.[22]

c. James O. Whittaker, mengatakan bahwa belajar ialah proses dimana tingkah laku ditimbulkan atau diubah melalui latihan atau pengalaman.[23]

Dari berbagai definisi di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa belajar merupakan aktifitas yang dilakukan secara sadar dan menghasilkan suatu perubahan pada diri pembelajar. Perubahan yang terjadi pada seseorang banyak sekali baik sifat maupun jenisnya karena itu sudah tentu tidak setiap perubahan dalam diri seseorang merupakan perubahan dalam arti belajar. Menurut Slameto perubahan yang terjadi dalam diri seseorang akibat belajar memiliki karakteristik tersendiri, di antaranya yakni:

a. Perubahan terjadi secara sadar
b. Perubahan akibat belajar bersifat kontinu dan fungsional
c. Perubahan dalam belajar bersifat positif dan aktif
d. Perubahan dalam belajar bukan bersifat sementara
e. Perubahan dalam belajar memiliki tujuan dan terarah
f. Perubahan mencakup seluruh aspek tingkah laku.[24]

---

[22]Sulihin B. Sjukur, "Pengaruh Blended Learning Terhadap Motivasi Belajar Dan Hasil Belajar Siswa Tingkat Smk" , Pendidikan Vokasi, 3, (November, 2012),h.372

[23]Aunurrahman, Belajar dan Pembelajaran, (Bandung: Alfabeta, 2012),h.35

[24]Slameto, Belajar dan faktor- faktor yang mempengaruhinya,(Jakarta: Rineka Cipta, 2010),h.3- 4.

Untuk melengkapi pengertian mengenai makna belajar, perlu kiranya dikemukakan berbagai prinsip yang berkaitan dengan belajar, di antaranya yakni:

a. Belajar pada hakekatnya menyangkut potensi manusiawi dan kelakuannya.
b. Belajar memerlukan proses dan penahapan serta kematangan dari para siswa.
c. Belajar akan lebih mantap dan efektif, bila didorong dengan motivasi dari dalam/ dasar kebutuhan/ kesadaran atau intrinsic motivation, lain halnya belajar dengan rasa takut atau dibarengi dengan rasa tertekan dan menderita.
d. Dalam banyak hal, belajar merupakan proses percobaan (dengan kemungkinan berbuat keliru) dan conditioning atau pembiasaan.
e. Kemampuan belajar seorang siswa harus di perhitungkan dalam rangka menentukan isi pelajaran.
f. Belajar melalui praktik atau mengalami secara langsung akan lebih efektif mampu membina sikap, keterampilan, cara berpikir kritis dan lain- lain, bila dibandingkan dengan belajar hafalan saja.
g. Perkembangan pengalaman siswa akan banyak mempengaruhi kemampuan belajar yang bersangkutan.
h. Bahan pelajaran yang bermakna atau berarti, lebih mudah dan menarik untuk dipelajari, dari pada bahan yang kurang bermakna.

i. Informasi tentang kelakuan baik, pengetahuan, kesalahan serta keberhasilan siswa, banyak membantu kelancaran dan gairah belajar.

j. Belajar sedapat mungkin diubah kedalam bentuk aneka ragam tugas, sehingga anak- anak melakukan dialig dalam dirinya atau mengalaminya sendiri.[25]

Proses belajar terjadi karena adanya suatu tujuan yang ingin dicapai. Tujuan yang dimaksud adalah berupa hasil belajar. Sebagaimana yang dikemukakan oleh Djamarah dan Zain dalam bukunya bahwa setiap proses belajar mengajar selalu menghasilkan hasil belajar. Hal demikian menggambarkan bahwa yang menjadi fokus bagi pendidik adalah bagaimana mengelola pembelajaran sehingga dapat mencapai tingkat hasil belajar yang diinginkan.[26] Hasil belajar merupakan kemampuan yang diperoleh individu setelah proses belajar berlangsung, yang dapat memberikan perubahan tingkah laku baik pengetahuan, pemahaman, sikap dan keterampilan siswa sehingga menjadi lebih baik dari sebelumnya. Pengertian tersebut sejalan dengan definisi yang dikemukakan oleh Jihad, ia mengatakan bahwa hasil belajar ialah kemampuan yang diperoleh siswa setelah melalui kegiatan belajar.[27]

---

[25]Kompri, Motivasi Pembelajaran Prespektif Guru Dan Siswa,(Bandung: Remaja Rosdakarya, 2015),h.223.

[26] S.B Djamarah & Zain, Strategi Belajar Mengajar (Jakarta: Rineka Cipta, 2013) , 17.

[27] Desy Ayu Nurmala, "Pengaruh Motivasi Belajar Dan Aktivitas Belajar Terhadap Hasil Belajar Akuntansi", Jurnal Pendidikan, 1 (2014),h.44.

2. Kriteria Hasil Belajar

Pada dasarnya, pengungkapan hasil belajar meliputi segenap ranah psikologis yang berubah sebagai akibat pengalaman dan proses belajar siswa. Untuk mengetahui berhasil tidaknya seseoang dalam menguasai ilmu pengetahuan pada suatu pelajaran dapat dilihat dari prestasi siswa. Siswa dikatakan berhasil apabila mendapatkan prestasi tinggi begitupun sebaliknya, jika siswa tidak berhasil maka prestasinya rendah.

Dalam Undang- Undang Sistem Pendidikan Nasional No. 20 tahun 2003 dinyatakan bahwa:

> Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.[28]

Menurut Teori Taksonomi Bloom, Hasil belajar dibagi menjadi tiga ranah, yakni *Cognitive Domain* (Aspek Kognisi yang melibatkan keterampilan dalam berfikir), *Affective Domain* (aspek sikap, perasaan dan emosi), dan *Psychomotor Domain* (yakni aspek yang memfokuskan pada keterampilan dan kinerja). Berikut penjabarannya:

[28] Undang- Undang Republik Indonesia No.20 Tahun 2003, Tentang Sistem Pendidikan Nasional

a. Aspek Kognitif

Yakni aspek yang berisi perilaku- perilaku yang menekankan aspek intelektual, seperti pengetahuan, pengertian, dan keterampilan berpikir.[29]

b. Aspek Afektif

Yaitu berisi perilaku- perilaku yang menekankan aspek perasaan dan emosi, seperti minat, sikap, apresiasi, dan cara penyesuaian diri.

c. Aspek Psikomotorik

Dalam sebuah jurnal karya Friska dinyatakan bahwa Psikomotorik merupakan ranah yang berkaitan dengan skill (keterampilan) atau kemampuan bertindak setelah peserta didik menerima pelajaran tertentu.[30]

3. Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Hasil dari belajar siswa bersifat heterogen yaitu hasil prestasi belajar yang berbeda- beda antara siswa satu dengan siswa lainnya. Hal tersebut terjadi tentu adanya banyak sebab yang timbul. Hasil belajar yang dicapai oleh siswa dipengaruhi oleh beberapa faktor baik faktor dari dalam (faktor intern) maupun dari luar diri siswa (faktor ekstern). Menurut Slameto faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar antara lain:[31]

---

[29] Ramlan Effendi, "Konsep Revisi Taksonomi Bloom Dan Implementasinya Pada Pelajaran Matematika Smp", Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika, 01,(2016),h.73.

[30] Friska Octavia Rosa, "Analisis Kemampuan Siswa Kelas X Pada Ranah Kognitif, Afektif Dan Psikomotorik", Jurnal Fisika dan Pendidikan Fisika, Vol 1, No 2, (2015),h. 25.

[31] Slameto, Belajar & Faktor- Faktor Yang Mempengaruhi,(Jakarta: Rineka Cipta, 2010),h. 54.

a. Faktor Internal

1) Faktor Jasmaniah : Kesehatan, cacat tubuh,
2) Faktor Psikologi: Intelegensi, Perhatian, Minat, Bakat, Motivasi, kematangan, kesiapan.
3) Faktor Kelelahan.

b. Faktor Eksternal

1) Faktor Keluarga: cara orang tua mendidik, Relasi antar anggota keluarga, suasana rumah, keadaan ekonomi keluarga, pengertian orang tua, latar belakang kebuduyaan.
2) Faktor sekolah: metode mengajar, kurikulum, relasi guru dengan siswa, relasi siswa dengan siswa, disiplin sekolah, alat pelajaran, waktu sekolah, standart pelajaran di atas ukuran, keadaan gedung, metode belajar, tugas rumah.
3) Faktor Masyarakat: kegiatan siswa dalam masyarakat, media masa, teman bergaul, bentuk kehidupan masyarakat.

Faktor di atas dapat menimbulkan hasil belajar siswa yang berbeda beda. Interaksi antara motivasi belajar dan kesiapan belajar dapat meningkatkan hasil belajar jika dimanfaatkan secara optimal. Misalnya ketika siswa memiliki kecerdasan dalam pembelajaran tetapi tidak didukung dengan kesiapan belajar serta motivasi yang timbul baik dari dalam individu atau dari luar individu maka hasil yang akan dicapai tidak akan maksimal. Dapat disimpulkan bahwa variabel hasil belajar dapat dipengaruhi oleh dua macam faktor yaitu motivasi belajar dan kesiapan belajar.

4. Penilaian Hasil Belajar

Menurut Supratiningsih dan Suharja dalam Ruminiati mengungkapkan bahwa penilaian ialah kegiatan untuk membuat keputusan tentang hasil pembelajaran dari tiap- tiap siswa, serta keberhasilan siswa dalam kelas secara keseluruhan.[32] Dengan penilaian seorang guru dapat mengukur ketuntatan hasil belajar peserta didik. Menurut Sudjana dalam bukunya Rusdiana tujuan dari penilaian hasil belajar adalah:[33]

a. Mendeskripsikan kecakapan belajar siswa sehingga dapat diketahui kelebihan dan kekurangannya dalam berbagai mata pelajaran yang ditempuhnya.
b. Mengetahui keberhasilan proses pendidikan dan pengajaran di sekolah, yakni seberapa efektifnya mampu mengubah tingkah laku siswa ke arah tujuan pendidikan.
c. Menentukan tindak lanjut hasil penilaian, yaitu melakukan perbaikan dan penyempuranaan dalam hal program pendidikan dan pengajaran serta pelaksanaan sistem.
d. Memberi pertanggung jawaban (*accountability*) dari pihak sekolah kepada pihak- pihak yang berkepentingan.

---

[32] Ruminiati, Pengembangan Pendidikan Kewarganegaraan SD,(Direktorat Jenderal Pendidikan Dasar, 2007), h.3

[33] Rusdiana, Penilaian Autentik Konsep, Prinsip, dan Aplikasinya, (Bandung: Pustaka Setia, 2018), h.141.

Dalam kurikulum 2013, cakupan penilaian terdiri dari 4 kompetensi, yang meliputi Kompetensi 1 yaitu kompetensi sikap spiritual, kompetensi 2 yaitu kompetensi inti untuk sikap sosial, Kompetensi 4 yakni pengetahuan dan Kompetensi 4 yakni keterampilan. Mekanisme dalam Kurikulum 2013 terdiri atas sebagai berikut:[34]

a. Mekanisme Tingkat Kompetensi

   Tingkat kompetensi merupakan batas minimal pencapaian kompetensi sikap, pengetahuan, dan keterampilan. Pencapaian kompetensi sikap dinyatakan dalam deskripsi kualitas tertentu. Pencapaian kompetensi pengetahuan dinyatakan dalam skor tertentu untuk kemampuan berpikir dan dimensi pengetahuannya. Adapun kompetensi keterampilan dinyatakan dalam deskripsi kemahiran dan atau skor tertentu. Pencapaian tingkat kompetensi dinyatakan dalam bentuk deskripsi kemampuan dan atau skor yang dipersyaratkan pada tingkat tertentu.

b. Mekanisme Ketuntasin Belajar

   Ketuntasan belajar terdiri atas ketuntasan penguasaan substansi dan ketuntasan belajar dalam konteks kurun waktu belajar. Ketuntasan penguasaan substansi, yaitu ketuntasan belajar KD yang merupakan tingkat penguasaan siswa atas KD tertentu pada tingkat penguasaan minimal atau atasnya, sedangkan ketuntasan belajar dalam konteks kurun

[34] Supardi, Penilaian Autentik, (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2015),h.31- 33

waktu terdiri atas ketuntasan dalam setiap semester, setiap tahun ajaran, dan tingkat satuan pendidikan.

C. Penelitian Terdahulu yang Relevan

Sepanjang penelusuran penulis, ada beberapa penelitian yang menfokuskan pada metode bermain peran, tetapi penelitian terdahulu tersebut memiliki perbedaan dengan penelitian yang dilakukan oleh penulis. Seperti penelitian yang dilakukan oleh Henik Srihayati, dalam jurnal yang berjudul "*Penerapan Metode Bermain Peran Dalam Meningkatkan Kemampuan Bahasa Anak Usia 5-6 Tahun di TK Kartika 1-4 Pekanbaru",* dimana hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa kemampuan berbahasa anak usia 5-6 tahun dalam metode bermain peran di TK Kartika 1-4 Pekanbaru lebih baik dibandingkan sebelum menggunakan metode bermain peran. Keadaan ini terlihat dari setiap indikator kemampuan berbahasa pada anak. Artinya bahwa melalui metode ini anak dapat menjawab beberapa pertanyaan yang diajukan oleh guru seperti menjawab pertanyaan apa, siapa, berapa, dimana dan bagaimana secara sederhana.[35]

Sedangkan dalam penelitian ini penulis membahas tentang penerapan metode bermain peran untuk meningkatkan hasil belajar siswa, mata pelajaran matematikan dengan materi soal cerita pada siswa kelas II di Madrasah Ibtidaiyah (MI) Mardhatillah Kinilow, Kecamatan Tomohon Utara, Kota Tomohon. Sehingga dapat

[35]Henik Srihayati, "Penerapan Metode Bermain Peran Dalam Meningkatkan Kemampuan Bahasa Anak Usia 5-6 Tahun di TK Kartika 1-4 Pekanbaru" (*Jurnal Primary Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Riau*, Vol. 5, Nomor 1, 2016), h. 123

diambil kesimpulan bahwa penelitian ini bukanlah merupakan pengulangan dari apa yang ditulis oleh peneliti sebelumnya.

Penelitian selanjutnya Ari Yanto dalam jurnal yang berjudul; *"Metode Bermain Peran (Role Playing) untuk Meningkatkan-Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS",* yang dimana hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa para guru hendaknya menyadari bahwa pembelajaran yang menggunakan Metode Bermain Peran (*Role Playing*) dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Oleh karena itu, guru hendaknya dapat menggunakan Metode Bermain Peran (*Role Playing***)** dalam setiap proses pembelajaran. Dalam konteks Metode Bermain Peran (*Role Playing*) guru dituntut tidak hanya memerankan diri sebagai pengajar atau pendidik, tetapi juga sebagai fasilitator dan motivator bagi peserta didik.[36]

Sedangkan dalam penelitian ini penulis membahas tentang penerapan metode bermain peran untuk meningkatkan hasil belajar siswa, mata pelajaran matematikan dengan materi soal cerita pada siswa kelas II di Madrasah Ibtidaiyah (MI) Mardhatillah Kinilow, Kecamatan Tomohon Utara, Kota Tomohon. Sehingga dapat diambil kesimpulan bahwa penelitian ini bukanlah merupakan pengulangan dari apa yang ditulis oleh peneliti sebelumnya.

Penelitian selanjutnya dilakukan oleh Anayanti Rahmawati, dalam jurnal yang berjudul *"Metode Bermain Peran dan Alat Permainan Edukatif untuk Meningkatkan Empati Anak Usia Dini"*, dimana hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa

[36]Ari Yanto "Metode Bermain Peran (Role Playing) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS", (*Jurnal Cakrawala Pendas,* Vol. 1, No. 1, 2015*),* h. 57

penggunaan metode bermain peran dan alat permainan edukatif dapat meningkatkan empati pada anak kelompok B TK Darul Aqrom Makamhaji, Kecamatan Kartasura, Kabupaten Sukoharjo. Hal ini dapat dilihat dari presentase ketuntasan yang mengalami peningkatan pada setiap siklus, yaitu presentase nilai pratindakan sebesar 28,57 %, mengalami peningkatan pada siklus I menjadi 53.57% dan siklus II menjadi sebesar 82,14%.[37]

Sedangkan dalam penelitian ini penulis membahas tentang penerapan metode bermain peran untuk meningkatkan hasil belajar siswa, mata pelajaran matematikan dengan materi soal cerita pada siswa kelas II di Madrasah Ibtidaiyah (MI) Mardhatillah Kinilow, Kecamatan Tomohon Utara, Kota Tomohon. Sehingga dapat diambil kesimpulan bahwa penelitian ini bukanlah merupakan pengulangan dari apa yang ditulis oleh peneliti sebelumnya.

D. Kerangka Berpikir dan Hipotesis Tindakan

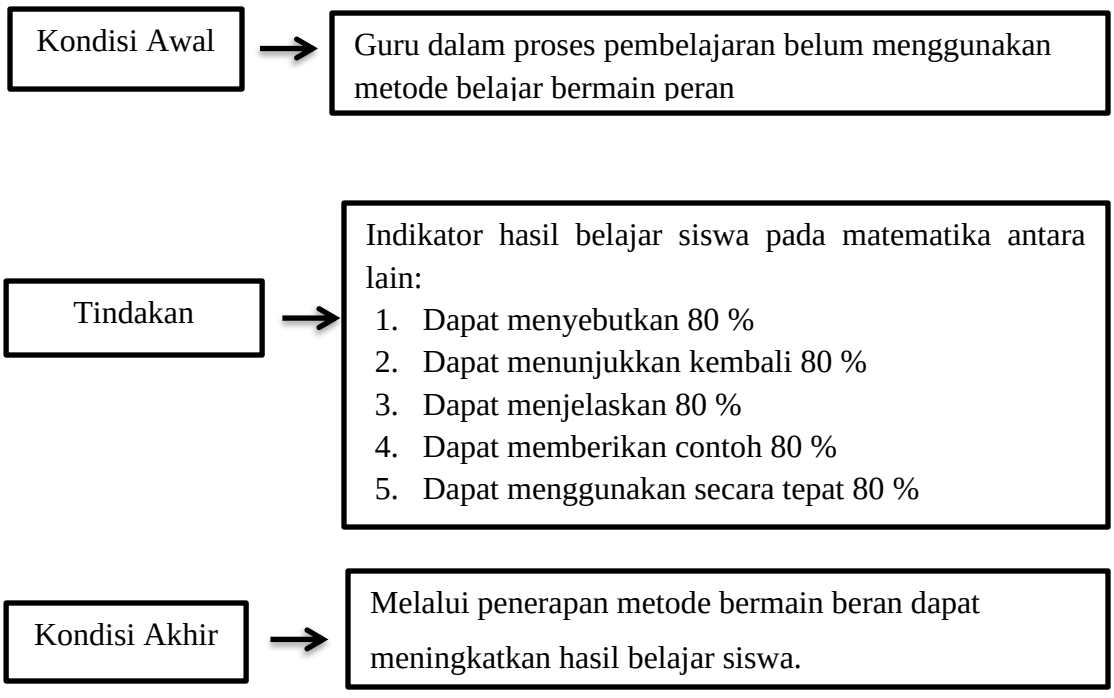
Dalam penelitian ini penulis menggunakan metode bermain peran. Penulis akan melakukan pelaksanaan berupa pengajaran di kelas secara terkontrol dengan pengelolaan kelas serta mengamati reaksi para siswa saat pembelajaran berlangsung. Pada studi pendahuluan yang telah penulis terapkan (pada hari kamis, tanggal 18 November, tahum 2021) mata pelajaran matematika dengan materi soal cerita pada siswa kelas II di Madrasah Ibtidaiyah (MI) Mardhatillah Kinilow, Kecamatan

[37]Anayanti Rahmawati, "Metode Bermain Peran dan Alat Permainan Edikatif Untuk Meningkatkan Empati Anak Usia Dini", (*Jurnal Pendidikan Anak,* Vol. 3, Edisi 1, 2014), h. 391

Tomohon Utara, Kota Tomohon, yang dimana dari 6 siswa hanya ada 1 siswa yang mencapai tuntas belajar atau 16,66% saja yang mendapat nilai 70 ke atas (sesuai KKM). Dari sini dapat dilihat bahwa hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika masih terbilang rendah, hal ini dikarenakan guru masih monoton dalam menerapkan metode pembelajaran.

Pemilihan metode pembelajaran yang tepat mampu meningkatkan hasil belajar siswa. Penerapan metode pembelajaran aktif dapat mengarahkan siswa untuk meningkatkan hasil belajar. Dalam pembelajaran untuk kasus ini, penulis memilih tindakan dengan menggunakan metode pembelajaran bermain peran. Dalam penelitian relevan terdahulu yang sudah penulis kemukakan sebelumnya, bahwa penerapan metode bermain peran dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Adapun kerangka berpikir yang diilustrasikansebagai berikut :

BAGAN 2.1
Kerangka Berpikir Penelitian



Berdasarkan kerangka pikir di atas, hipotesis tindakan dalam penelitian dirumuskan bahwa pelaksanaan metode bermain peran dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas II, pada mata pelajaran matematika di Madrasah Ibtidaiyah (MI) Mardhatillah Kinilow, Kecamatan Tomohon Utara, Kota Tomohon.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) eksperimental, yaitu sebuah penelitian tentang penerapan metode pembelajaran yang dinilai lebih efesien dan efektif untuk digunakan dalam proses pembelajaran. [38] Penulis berusaha mengimplementasikan metode bermain peran secara efesien dan efektif di dalam proses pembelajaran di kelas, yang dalam hal ini bertempat di Madrasah Ibtidaiyah (MI) Mardhatillah Kinilow, Kecamatan Tomohon Utara, Kota Tomohon.

B. Lokasi dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilakukan di Madrasah Ibtidaiyah (MI) Mardhatillah Kinilow, Kecamatan Tomohon Utara, Kota Tomohon. Penelitian ini akan dilaksanakan pada bulan Maret 2022 sampai dengan bulan juli tanggal 5, tahum 2022.

---

[38]Dewi Mayangsari dkk, "Penerapan Metode Eksperimen Untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas VI Pokok Bahasan Konduktor dan Isolator SDN Semboro Probolinggo Tahun Pelajaran 2012/2013", (*Jurnal Edukasi UNEJ*, Vol. 27-23, No. 1), h. 28

C. Sumber Data

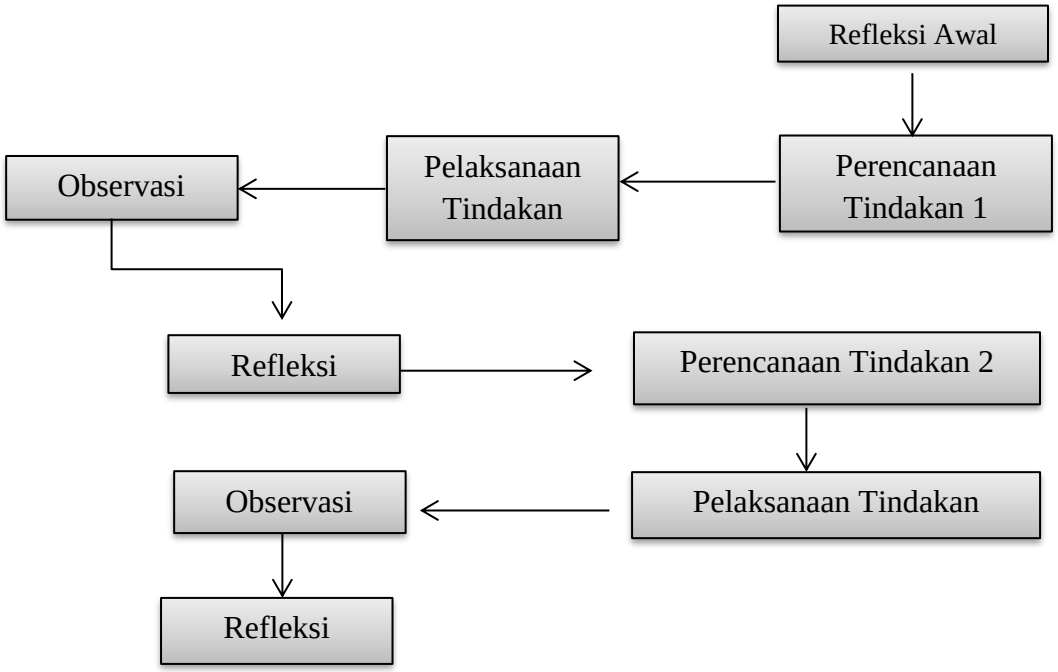
Untuk memperoleh data dalam suatu penelitian maka diperlukan sumber data yang dapat dijadikan sumber data atau informasi untuk membantu peneli. Sumber data tersebut adalah siswa kelas II yang berjumlah 6 orang yakni 5 perempuan dan 1 laki-laki, di Madrasah Ibtidaiyah (MI) Mardhatillah Kinilow, Kecamatan Tomohon Utara, Kota Tomohon.

E. Desain Penelitian

Desain tindakan penelitian yang digunakan adalah siklus model tindakan kelas spiral yang dikembangkan oleh Kemmis dan Mc Taggart. Siklus ini tidak hanya berlangsung satu kali, tetapi beberapa kali hingga tercapai tujuan yang diharapkan. Menurut Kemmis dan Mc Taggart, penelitian dapat dipandang sebagai siklus spiral dari penyusunan perencanaan, pelaksanaan tindakan, pengamatan (observasi), dan refleksi yang selanjutnya mungkin diikuti dengan siklus spiral berikutnya. Secara lebih jelasnya desain tindakan penelitian dapat digambarkan sebagai berikut:[39]

[39] Sigit Purnama, Dkk, "Penelitian Tindakan Kelas", (Bandung: PT RemajaRosdakarya, 2019),h.33

BAGAN 3.1 Desain PTK model Kemmis dan Mc. Taggart[40]



Dari desain yang digambarkan di atas, tampak bahwa penelitian tindakan model Kemmis dan Mc Taggart merupakan proses perbaikan secara terus menerus dari suatu tindakan yang mengandung kelemahan sebagaimana hasil refleksi menuju kearah yang semakin sempurna. Penjelasan pada masing-masing tahapan adalah sebagai berikut:

1. Refleksi Awal

   Refleksi awal adalah kegiatan peninjauan yang dimanfaatkan untuk mengumpulkan informasi terkait dengan situasi-situasi yang relevan

[40]Sigit Purnama, Dkk, "Penelitian Tindakan Kelas", (Bandung: PT RemajaRosdakarya, 2019),h.33

dengan tema penelitian.[41] Penulis melakukan pengamatan pendahuluan untuk mengenali dan mengetahui situasi yang sebenarnya. Berdasarkan hasil refleksi awal dapat dilakukan pemfokusan masalah yang selanjutnya dirumuskan menjadi masalah penelitian. Sewaktu melaksanakan refleksi awal, calon penulis sudah menelaah teori-teori yang relevan dengan masalah-masalah yang diteliti. Oleh sebab itu, setelah rumusan masalah selesai dilakukan, selanjuntya perlu kerangka konseptual penelitian.

2. Penyusunan Perencanaan (*Plannning*)

   Pada tahap ini penulis melakukan penyusunan perencanaan didasarkan pada hasil peninjauan refleksi awal.[42] Secara rinci perencanaan mencakup tindakan yang akan dilakukan untuk memperbaiki, meningkatkan atau merubah perilaku dan sikap yang diinginkan. Perencanaan ini hendaknya bersifat fleksibel dalam arti dapat berubah sesuai dengan sesuatu yang tidak dapat diduga dan kendala yang belum kelihatan.

3. Pelaksanaan Tindakan (*Action*)

   Pelaksanaan tindakan dilakukan secara sadar, terkendali dan berpedoman pada rencana tindakan. Praktik diakui sebagai gagasan

[41] Sigit Purnama, Dkk, "Penelitian Tindakan Kelas", (Bandung: PT RemajaRosdakarya, 2019),h.33

[42] Sigit Purnama, Dkk, "Penelitian Tindakan Kelas", (Bandung: PT RemajaRosdakarya, 2019),h.33

dalam pelaksanaan tindakan dan digunakan sebagai pijakan bagi pengembangan tindakan-tindakan berikutnya. Jenis tindakan yang dilakukan hendaknya selalu didasarkan pada perimbangan teoritik dan empirik agar memperoleh hasil yang optimal.

4. Observasi (Pengamatan/*Observation*)

   Kegiatan observasi adalah kegiatan mengamati tindakan yang dilakukan.[43] Kegiatan observasi dapat dilakukan bersamaan dengan pelaksanaan tindakan. Pada proses ini peneliti dapat mengetahui hasil atau dampak dari tindakan yang dilakukan dalam penelitian.

5. Refleksi (*Reflection*)

   Tahapan ini merupakan tahapan memproses data yang didapat saat melakukan pengamatan.[44] Penulis membuka dan membahas kembali terhadap apa yang telah dilakukan. Refleksi disini untuk mengetahui kelemahan, kekurangan dan ketidakberhasilan tindakan yang telak dilakukan kemudian peneliti menyusun rekomendasi dan saran-saran untuk melangkah pada siklus berikutnya jika belum tuntas.

---

[43] Sigit Purnama, Dkk, "Penelitian Tindakan Kelas", (Bandung: PT RemajaRosdakarya, 2019),h.33

[44]Sigit Purnama, Dkk, "Penelitian Tindakan Kelas", (Bandung: PT RemajaRosdakarya, 2019),h.33

F. Instrumen Penelitian

Intrumen penelitian adalah alat bantu yang dipilih dan digunakan peneliti dalam kegiatan mengumpulkan data. berikut instrumen penelitian yang digunkana:

1. Rencana pelaksanaan pembelajaran, atau disingkat RPP.

   Rencana pelaksanaan pembelajaran, atau disingkat RPP adalah pegangan seorang guru dalam mengajar di dalam kelas. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) berisi pengaturan yang berkenaan dengan perkiraan atau proyeksi tentang apa yang akan dilakukan pada saat kegiatan belajar mengajar berlangsung. Apabila perencanaan disusun secara matang maka proses dan hasil pembelajaran tidak akan jauh dari perkiraan.

2. Pedoman observasi penerapan metode bermain peran

   Pedoman observasi penerapan metode bermain peran digunakan untuk mengetahui seberapa besar peningkatan hasil belajar siswa kelas II, pada mata pelajaran matematika di MI Mardhatillah Kinilow setelah diterapkannya metode metode bermain peran dengan materi ajar “soal cerita”

TABEL 3.1

Pedoman Observasi Komponen Materi

No	Aspek-aspek pengamatan	Skor			
		1	2	3	4
1	Materi sesuai dengan SK yang tercantum pada silabus				
2	Materi sudah sesuai dengan KD yang tercantum pada RPP				
3	Materi sudah sesuai dengan tujuan pembelajaran				
4	Materi didukung media yang sesuai				
5	Materi didukung metode yang menyenangkan				
6	Materi dapat direspon secara antusias				

Keterangan;

4: Sangat Sesuai
3: Sesuai
2: Tidak Sesuai
1: Sangat Tidak Sesuai

TABEL 3.2

Pedoman Observasi Komponen Siswa

No	Aspek-aspek pengamatan	Skor			
		1	2	3	4
1	Keaktifan Siswa a. Siswa aktif mencatat materi pelajaran b. Siswa aktif bertanya c. Siswa aktif mengajukan ide				
2	Perhatian Siswa a. Diam, tenang b. Terfokus pada materi				

	c. Antusias				
3	Kedisiplinan a. Kehadiran/absensi b. Dating tepat waktu c. Pulang tepat waktu				
4	Penugasan/resitasi a. Mengerjakan semua tugas b. Ketepatan mengumpulkan tugas c. Mengerjakan sesuai dengan perintah				

Keterangan;

4: Sangat Sesuai
3: Sesuai
2: Tidak Sesuai
1: Sangat Tidak Sesuai

3. Soal Tes

Tes adalah salah satu instrumen pengumpulan data untuk mengukur kemampuan siswa-siswa dalam aspek kognitif atau tingkat penguasaan materi. Dalam hal ini materi yang diajarkan dalam penelitian ini adalah materi "soal cerita" pada mata pelajaran matematika kelas II, di Madrasah Ibtidaiyah (MI) Mardatillah Kinilow. Adapun yang menjadi soal tes adalah :

a) Soal tes siklus 1

1. Danil membeli 3 bungkus kelereng, setiap bungkus berisi 6 kelereng. Berapa banyak kelereng yang dimiliki Dani ?
2. Rio mempunyai 4 plastik permen, setiap plastic berisi 5 permen, berapa banyak permen yang dimiliki Rio?

3. Ibu membeli 4 ikat ramburan, setiap rambutan, setiap ikat rambutan ada 9 buah rambutan, berapa banyak rambutan yang dibeli Ibu ?
4. Winda mempunyai 6 kardus kue, setiap dus berisi 7 kue, berapa banyak kue yang dimiliki Winda ?
5. Ani membeli 5 kg jeruk, 1 kg jeruk berisi 8 buah jeruk, berapa buah jerus yang dibeli Ani ?

b) Soal tes siklus II

1. Amirah membeli beras 50 karung untuk dibagikan kepada panti di dekat rumahnya. Amirah membawa lagi 80 karung beras dan adiknya memberi juga 50 karung beras. Berapa jumlah keseluruhan karung beras yang diterima panti?
2. Kakak memiliki 3 kotak pensil dimana pada masing-masing kotak pensil terdapat 10 pensil. Jumlah keseluruhan pensil dari 3 kotak pensil itu adalah?
3. Lala membeli 2 kotak mainan. Tiap kotak mainan berisi 5 buah kelereng. Jumlah keseluruhan kelereng yang dimiliki Lala adalah?
4. Lala membeli 25 jepitan di toko sederhana. Kemudian Ibu memberi 10 jepitan kepada Lala. Lala memberi 15 jepitan kepada adiknya. Berapakah jumlah jepitan Lala yang tersisa?

5. Dian memiliki 100 butir telur. Dian menjual sebanyak 75 butir telur. Lalu, Dian memberikan 2 butir telur kepada temannya. Berapakah sisa telur yang Dian miliki?

G. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang dilakukan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Observasi

   Dalam penelitian ini penulis menggunakan teknik observasi berpartisipasi, penulis turun langsung atau terlibat dengan kegiatan sehari-hari orang yang sedang diamati atau digunakan sebagai sumber dalam penelitian. Observasi ini dilakukan di Madrasah Ibtidaiyah (MI) Mardhatillah Kinilow yang berhubungan dengan pembelajaran matematika melalui metode bermain peran. Dalam obsertavasi ini penulis melakukan *Pre Tes* (Tes Awal) yaitu kegiatan yang dilakukan penulis untuk mengetahui kemampuan awal siswa pada mata pelajaran matematika, materi soal cerita. Dalam proses pembelajaran *Pre tes* menggunaan lembar *Pre Tes.*

2. Tes

   Yaitu kegiatan yang dilakukan penulis untuk mengetahui sampai di mana hasil belajar siswa dalam pelajaran yang telah disampaikan melalui metode bermain peran.[45]

3. Dokumentasi

   Dokumentasi yaitu merupakan catatan, foto atau gambar peristiwa yang sudah berlalu, sebagai pelengkap dari observasi yang telah dilakukan.

H. Analisis Data

Analisis ini di lakukan untuk mengetahui berhasil atau tidaknya tindakan yang dilakukan dalam penelitian. Hal ini dilihat dari persentase tingkat keberhasilan yang dicapai oleh siswa kelas II Madrasah Ibtidaiyah (MI) Mardatillah Kinilow. Data yang diperoleh dari lapangan selanjutnya dianalisis dengan menggunakan teknik analisis data kualitatif model interaktif dari Miles dan Huberman. Ada tiga metode dalam analisis data kualitatif, yaitu: reduksi data, penyajian data, penarikan/verifikasi kesimpulan. Untuk penjabaranya antara lain sebagai berikut:[46]

1. Reduksi Data

   Menurut B. Miles dan Huberman, reduksi data merupakan suatu bentuk analisis yang menajamkan, menggolongkan, mengarahkan, membuang

[45]Ari Yanto "Metode Bermain Peran (*Role Playing*) Untuk Meningkatkan-Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS", (*Jurnal Cakrawala Pendas,* Vol. 1, No. 1, 2015*),* h. 55-56

[46]Sigit Purnama, Dkk, "Penelitian Tindakan Kelas", (Bandung: PT RemajaRosdakarya, 2019),h.113

yang tidak perlu dan mengorganisasi data dengan cara sedemikian rupa sehingga kesimpulan-kesimpulan finalnya dapat ditarik dan diverifikasi.

2. Penyajian Data

   Dalam hal ini Mathew dan Huberman membatasi suatu "penyajian" sebagai sekumpulan informasi yang tersusun yang memberi kemungkinan adanya penarikan kesimpulan dan data yang sudah direduksi dan diklarifikasikan berdasarkan kelompok masalah yang diteliti, memungkinkan adanya penarikan kesimpulan atau verifikasi.

3. Verifikasi atau menarik kesimpulan

   Verifikasi adalah suatu tinjauan ulang pada catatan-catatan peninjauan kembali serta tukar pikiran diantara teman sejawat untuk mengembangkan kesepakatan *intersubjektif*, atau juga upaya-upaya luas untuk menempatkan salinan suatu temuan dalam seperangkat data yang lain.

Dari analisis data, diperoleh hasil belajar siswa dimana hasil belajar siswa berdasarkan petunjuk pelaksanaan proses belajar mengajar terdapat ketuntasan perorangan dan klasikal yaitu:

1. Seorang siswa dikatakan tuntas belajar jika siswa tersebut telah mencapai skor ≥ 70
2. Proses pembelajaran dikatakan berhasil jika apa yang telah direncanakan dalam pembelajaran terlaksana 75% - 100% di setiap siklus.

   Ketentuan perorangan dapat di hitung dengan menggunakan rumus:

$$DS = \frac{A}{B} x\ 100$$

Keterangan: DS= Daya Serap

A= Skor yang telah diperoleh siswa

B= Skor maksimal

Kriteria:

6. Proses pembelajaran dikatakan berhasil jika apa yang telah direncanakan dalam pembelajaran terlaksana 75% - 100% di setiap siklus.
7. Pelaksanaan tindakan dikatakan berhasil jika rata-rata hasil belajar siswa mengalami peningkatan dan kriteria ketuntasan belajar siswa memenuhi target yang telah ditentukan secara klasikal, yaitu 75% serta memperoleh nilai ≥ 70

Ketuntasan klasikal dapat dihitung dengan menggunakan rumus:

$$D = \frac{X}{Y} x\ 100$$

Keterangan: D = Presentase kelas yang tuntas belajar

X = Jumlah siswa yang telah tuntas belajar

Y = Jumlah seluruh siswa

Dengan melihat hasil ketuntasan belajar siswa baik secara perorangan maupun klasikal maka dapat diketahui peningkatan belajar yang diperoleh siswa. Adapun kriteria tingkat keberhasilan belajar siswa dapat dilihat pada table berikut :

TABEL 3.1
Kriteria Tingkat Keberhasilan Belajar Siswa

No	Presentase Ketuntasan	Tingkat Ketuntasan
1	90%-100%	Sangat Tinggi
2	80%-89%	Tinggi
3	70%-79%	Sedang
4	60%-69%	Rendah
5	0%-59%	Sangat Rendah

DAFTAR PUSTAKA

Anayanti Rahmawati, “Metode Bermain Peran dan Alat Permainan Edikatif Untuk Meningkatkan Empati Anak Usia Dini”. *Jurnal Pendidikan Anak*, Vol. 3, Edisi 1, 2014

Anita Yus ,“Bermain Sebagai Kebutuhan dan Strategi Pengembangan Diri Anak”. *Jurnal Ilmiah VISI P2TK PAUDNI* , Vol. 8, No.2, 2013

Ani Widiyati, “Metode Mengajar Sebagai Strategi Dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran”. *Jurnal Pendidikan Akutansi Indonesia*, Vol. 3, No.1, 2004

Ari Yanto “Metode Bermain Peran (Role Playing) Untuk Meningkatkan-Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS”. *Jurnal Cakrawala Pendas,* Vol. 1, No. 1, 2015

Dedy Yusuf Aditya, “Pengaruh Penerapan Metode Pembelajaran Resitasi Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa”. *Jurnal SAP*, Vol. 1 No. 2, 2016

Friska Octavia Rosa, ”Analisis Kemampuan Siswa Kelas X Pada Ranah Kognitif, Afektif Dan Psikomotorik”, Jurnal Fisika dan Pendidikan Fisika, Vol 1, No 2, 2015

Henik Srihayati, “Penerapan Metode Bermain Peran Dalam Meningkatkan Kemampuan Bahasa Anak Usia 5-6 Tahun di TK Kartika 1-4 Pekanbaru” (*Jurnal Primary Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Riau,* Vol. 5, No. 1, 2016

Khurin’In Ratnasari, “Efektivitas Pembelajaran Daring Terhadap Mata Pelajaran Mate-Matika Pada Siswa SD Kelas IV”. *Jurnal Auladuna*, p-ISSN :2657-1269 e-ISSN : 2656-9523

Desi Anwar, "*Kamus Besar bahasa Indonesia"*. Surabaya: Penerbit Karya Abditama Surabaya, 2015

Mardiah Kalsum Nasution, “Penggunaan Metode Pembelajaran Dalam Peningkatan Hasil Belajar Siswa”, (*Jurnal UIN Banten*, Vol. 11, No. 1, 2017)

M. Rudy Sumiharsono and Hisbiyatul Hasanah, *“Media Pembelajaran”* (Jember: Pustaka Abadi, 2018)

Ni Putu Dessy Rumilasar, dkk, "Pengaruh Metode Bermain Peran (Role Playing) Terhadap Kemampuan Berbicara Pada Anak Sekolah A". Jurusan Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini. Vol. 4. No. 2, 2016

Nuni Yusvavera Syara "*Desai Realisasi Efektif Guru dan Murid"*. Cet. 1; Jokjakarta : Buku Biru Sampangan Gg , 2013

Puput Fathurroman, *"Strategi Belajar Mengajar*". Cet. 6; Bandung: PT Refika Aditama, 2014

Nana Sudjana, "*Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*." Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2014

Nurul Kumalasari "Implemantari Desain Pembelajaran Bermain Peran Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Sejarah Kebudayaan Islam di MTs Darussalam Surabaya". *Jurnal Ilmu Pendidikan Islam*, Vol. 17, No. 1, 2021

Ruminiati, Pengembangan Pendidikan Kewarganegaraan SD, Direktorat Jenderal Pendidikan Dasar, 2007

Ramlan Effendi, "Konsep Revisi Taksonomi Bloom Dan Implementasinya Pada Pelajaran Matematika Smp", Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika, 01, 2016

Rusdiana, Penilaian Autentik Konsep, Prinsip, dan Aplikasinya, Bandung: Pustaka Setia, 2018

Sadirman, "*Interaksi dan Motivasi Belajar"*. Cet. 23; Jakarta: PT RajaGrafindo Persada, 2016

Sigit Purnama, Dkk, "Penelitian Tindakan Kelas", Bandung: PT RemajaRosdakarya, 2019

Siti Ruqoyyah dan Sukma Murni, "*Kemampuan Pemahaman dan Resiliensi Matematika Dengan VBA MIcrosof Exel".* Purwakarta: CV. Tre Jacta Pedagogie, 2020

Slameto, Belajar & Faktor- Faktor Yang Mempengaruhi, Jakarta: Rineka Cipta, 2010

Sri Priyaningsih dan Suyono, "Penerapan Metode Permainan untuk Meningkatkan Hasil dan Minat Belajar Matematika Siswa SMP". Vol. 9, No. 2, 2020

Sugiyono, "*Metodologi Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif*". Bandung: Alfabeta, 2008

Tutik Rachmawati dan Daryanto, "*Teori Belajar dan pemberajaran yang mendidik"*. Cet. 1 Yogjakarta: GAVA MEDIA, 2015

Undang- Undang Republik Indonesia No.20 Tahun 2003, Tentang Sistem Pendidikan Nasional