

Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Materi Bangun Ruang Melalui Metode Role Playing siswa SD

Nur Azizah

Nur Azizah adalah Guru SD Negeri Meuligo Kab. Aceh Selatan, Indonesia
Email :

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana peningkatan hasil belajar siswa melalui metode role playing mata pelajaran matematika materi bangun ruang pada siswa kelas VI SDN 1 Meuligo, Untuk mengetahui bagaimana ketuntasan belajar siswa melalui metode role playing mata pelajaran matematika materi bangun ruang pada siswa kelas VI SDN 1 Meuligo, Untuk mengetahui bagaimana peningkatan kreatifitas belajar siswa melalui metode role playing mata pelajaran matematika materi bangun ruang pada siswa kelas VI SDN 1 Meuligo, Jenis penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas dengan pendekatan *action research* model PTK Kemmis S. and Mc. Taggart. Penelitian ini melalui tahapan perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi. Subjek dalam penelitian ini terdiri dari 35 orang siswa, 23 orang laki-laki dan 12 perempuan. Hasil analisis deskripsi mengungkapkan, pada siklus I nilai rata-rata siswa berjumlah 6,97 dan ketuntasan belajar mencapai 77 % sedangkan pada siklus II nilai rata-rata siswa 8,25 dan ketuntasan belajar mencapai 97 % . Kesimpulan dari penelitian ini adalah melalui penggunaan metode *Role Playing* dapat Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Materi Bangun Ruang di Kelas VI semester genab SD Negeri 1 Meuligo Kecamatan Sawang Kab. Aceh Selatan.

Katakunci : hasil belajar, matematika, metode role playing.

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan suatu cara pembentukan kemampuan manusia untuk menggunakan akal fikiran yang rasional sebagai jawaban dalam menghadapi berbagai masalah yang timbul di masa sekarang dan yang akan datang. Salah satu tujuan pendidikan yaitu untuk meningkatkan kualitas sumber daya manusia. Dengan pendidikan yang baik kita akan mudah mengikuti perkembangan zaman di masa yang akan datang. Salah satu tujuan pendidikan yaitu untuk meningkatkan kualitas sumber daya manusia. Dengan pendidikan yang baik kita akan mudah mengikuti perkembangan zaman di masa yang akan datang.

Sesuai dengan perkembangan situasi dan kondisi kehidupan, akan membawa sikap mental tingkah laku anak didik. Hal ini merupakan proses yang secara alami munculnya suatu permasalahan yang baru dalam dunia pendidikan. Sehingga dalam penyampaian materi pelajaran dituntut untuk selalu menyesuaikan dengan kondisi anak sekarang. Perlu diketahui bahwa pendidikan kemarin, sekarang dan yang akan datang

banyak perubahan. Guru yang selalu menggunakan metode monoton, artinya dari tahun ke tahun tidak pernah mengalami perubahan karena adanya perubahan kondisi, mereka akan mengalami permasalahan yang yang tidak mereka sadari. Oleh karena itu sebagai seorang pendidik harus mau tahu akan kebutuhan anak didik, terutama dalam pelayanan dan penyampaian materi pelajaran. Sehingga sangat perlulah sebagai pendidik variasi metode pengajarannya. Manakah yang lebih tepat untuk menyampaikan materi supaya hasil proses belajar mengajar berhasil maksimal.

Perubahan pengajaran tidak hanya disertai dengan pemakaian perlengkapan uang atau dengan materi saja, tetapi lebih menekankan pada pengembangan cara-cara baru yang lebih efektif dan sesuai dengan kemampuan peserta didik. Pembelajaran akan efektif bila guru dapat mengidentifikasi masalah yang dihadapi di kelasnya, kemudian menganalisa dan menentukan faktor-faktor yang diduga menjadi penyebab utama, yang selanjutnya menentukan tindakan pemecahannya.

Tuntutan peningkatan kualitas profesional guru belum memenuhi syarat yang diinginkan atau diharapkan, karena antara petunjuk pelaksanaan yang sudah ada banyak terdapat kendala bagi para pelaksana pendidikan terutama guru dengan dampak dilapangan antara lain: 1. Keterampilan anak didik masih sangat rendah, terutama tentang cara menghitung luas segi banyak, sederhana, luas lingkaran, dan volume prisma segitiga; 2. Tingkat pengetahuan dan prestasi siswa dalam mata pelajaran Matematika lebih rendah dari mata pelajaran yang lain; dan 3. Suasana belajar kurang dinamis.

Permasalahan tersebut disebabkan oleh dominasi guru masih tinggi, peran guru dalam proses belajar mengajar sebagai penyebar ilmu kurang berperan sebagai fasilitator, guru masih banyak bergantung pada buku, guru masih dominan menggunakan ceramah dan mencatat, guru kurang mengoptimalkan bekerja bersamanya dan siswa dianggap lulus tes atau dapat mengerjakan tes tanpa memperhatikan aspek lain seperti kejujuran, pengendalian diri, penghargaan kepada orang lain, dan kemampuan bekerja sama. Demikian gambaran situasu pembelajaran saat ini yang terjadi di lapangan khususnya pembelajaran di Sekolah Dasar.

Kualitas pembelajaran dapat dilihat dari segi proses pembelajaran dari segi hasil. Dari segi peoses pembelajaran dikatakan berhasil apabila seluruhnya atau setidaknya sebagian besar (75%) peserta didik terlibat secara aktif baik fisik, mental maupun sosial dalam proses pembelajaran di samping menunjukkan kegairahan belajar yang tinggi, semangat belajar yang besar dan rasa percaya diri yang tinggi. Sedangkan dari segi hasil proses pembelajaran dikatakan berhasil apabila terjadi perubahan-perubahan perilaku yang positif dari peserta didik seluruhnya atau setidaknya sebagian besar (70%).

Metode mengajar banyak sekali jenisnya, disebabkan oleh karena metode ini dipengaruhi oleh beberapa faktor misalnya; tujuan yang berbagai jenis dan fungsinya, tingkat kematangan siswa yang berbeda, situasi yang terdiri dari berbagai keadaan, kepribadian guru, serta kemampuan profesional yang berbeda-beda. Karena itu sulit untuk memberikan satu klasifikasi yang jelas mengenai metode yang pernah dikenal di dalam pengajaran.

Namun demikian ada sifat umum yang menjadi mungkin untuk mengadakan klasifikasi yang jelas tetapi fleksibel. Di dalam kenyataan banyak faktor yang

menyebabkan tidak selalu dapat dipergunakan metode yang paling sesuai dengan tujuan, situasi dan lain-lain. Guru sering kali terpaksa menggunakan metode pilihan, agar usaha pendidikan tidak sia-sia.

Berdasarkan hasil ulangan ke I mata pelajaran Matematika dengan kompetensi dasar “Menghitung volume prisma segitiga dan tabung lingkaran”, menunjukkan rendahnya tingkat penguasaan materi. Dari 35 siswa di kelas VI hanya 12 siswa yang mencapai tingkat penguasaan materi sebesar 70%. Oleh karena itu, peneliti meminta bantuan kepada teman sejawat untuk mengidentifikasi kekurangan dalam pembelajaran. Dari hasil diskusi tersebut, maka terungkap masalah yang terjadi dalam pembelajaran, yaitu “Rendahnya tingkat penguasaan siswa terhadap materi”. Setelah penulis menganalisa dengan melakukan diskusi dan tukar pendapat dengan teman sejawat selaku pengamat, maka diketahui bahwa faktor penyebab siswa kurang menguasai materi yang diajarkan adalah: Kurangnya perhatian siswa terhadap materi dan Guru dalam menjelaskan materi kurang efektif.

Mengingat permasalahan tersebut adalah masalah yang bermuara dari dan dirasakan oleh guru kelas, maka peneliti berupaya mencoba cara yang paling efektif dalam memperkenalkan konsep kepada anak didik mencari yang paling mudah, dekat dengan diri siswa sehingga pelajaran matematika menjadi menyenangkan, maka dari itu penulis mengajukan penelitian dengan judul “*Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Materi Bangun Ruang Melalui Metode Role Playing di Kelas VI semester genab Pada SD Negeri Meuligo Kecamatan Sawang Kab. Aceh Selatan Tahun Pembelajaran 2020/2021.*”

Masalah adalah segala hambatan dan kesulitan yang memerlukan pemecahan jawaban agar usaha pencapaian tujuan dimaksud dapat berhasil dengan baik. Adapun rumusan masalah dalam penelitian ini adalah; “Apakah Melalui Penggunaan Metode Role Playing Dapat Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Materi Bangun Ruang di Kelas VI semester genab Pada SD Negeri Meuligo Kecamatan Sawang Kab. Aceh Selatan Tahun 2020/2021.

Tujuan yang ingin dicapai oleh peneliti adalah ingin mendapatkan data secara empiris dengan melihat apakah benar penggunaan metode Role Playing dapat meningkatkan hasil belajar Matematika Materi Bangun Ruang siswa kelas VI semester genab SD Negeri Meuligo Kecamatan Sawang Kab. Aceh Selatan. Disamping tujuan umum Penelitian Tindakan Kelas (PTK) secara khusus bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar Matematika Materi Bangun Ruang melalui metode Role Playing. Untuk memberikan kontribusi pada strategi pembelajaran Matematika berupa perubahan paradigma pembelajaran yang tidak hanya mementingkan hasil pembelajarannya saja tetapi juga mementingkan proses pembelajarannya juga.

Pembelajaran Matematika

Istilah pembelajaran menekankan pada siswa belajar dan pengajaran menekankan pada guru mengajar. Dalam proses pembelajaran di kelas supaya lebih hidup dan aktivitas belajar siswa yang diutamakan maka lebih tepat digunakan istilah bukan pengajaran.

Pembelajaran Matematika adalah suatu proses tidak hanya mendapat informasi dari guru tetapi banyak kegiatan maupun tindakan dilakukan terutama bila diinginkan hasil belajar yang lebih baik pada diri siswa. Belajar pada intinya tertumpu pada kegiatan memberi kemungkinan kepada siswa agar terjadi proses belajar yang efektif atau dapat mencapai hasil yang sesuai tujuan.

Matematika adalah ilmu logika tentang bentuk susunan, besaran dan konsep-konsep yang saling berhubungan satu sama lainnya, matematika dapat dibagi kedalam tiga bidang, yaitu aljabar, analisis dan geometri. James & James (dalam Ruseffendi. 2003:27) menyatakan bahwa matematika bukanlah pengetahuan menyendiri yang dapat sempurna karena dirinya sendiri, tetapi adanya matematika untuk membantu masalah sosial, ekonomi dan alam.

Metode Role Playing

Bermain (*play*) bagi anak merupakan kebutuhan hidupnya seperti makan, minum, tidur dan lain-lain yang menimbulkan kenikmatan. Anak usia sekolah dasar merupakan usia bermain, bagi mereka dunia ini hanya bermain. Mereka belum dapat membedakan dunia nyata dan bermain. Baru setelah semakin dewasa, mereka paham bahwa ada dua dunia yaitu dunia nyata atau dunia kerja dan dunia bermain.

Menurut Seto sebagaimana yang dikutip oleh Drs.Dadan Djuanda, mendefinisikan bermain sebagai suatu kegiatan yang dilakukan anak dengan spontan dan perasaan gembira, tidak memiliki tujuan ekstrinsik, melibatkan peran aktif anak, memiliki hubungan yang sistematis dengan hal di luar bermain (seperti perkembangan kreativitas sebagai kemampuan kognitif) dan merupakan interaksi antara anak dengan lingkungannya serta memungkinkan anak melakukan adaptasi dengan lingkungannya itu.

Fungsi bermain menurut Dadan Djuanda tidak saja meningkatkan perkembangan kognitif dan sosial, tetapi juga mengembangkan bahasa, emosi, disiplin, kreativitas dan perkembangan fisik anak. Bermain simbolik misalnya, dapat meningkatkan kognitif anak untuk dapat berimajinasi dan berfantasi menuju berpikir abstrak. Melalui bermain perkembangan sosial anak juga berkembang, misalnya sikap sosial, belajar berkomunikasi, mengorganisasi peran dan lebih menghargai orang lain. Melalui bermain anak dapat mengendalikan emosinya, menyalurkan keinginannya dan rasa percaya diri. Anak juga dapat menerapkan disiplin dengan menunggu giliran atau mentaati peraturan. Bermain dapat merangsang kreativitas anak untuk menciptakan angan dan imajinasinya.

Melalui situasi bermain anak diharapkan mendapatkan pemahaman mendalam terhadap objek-objek dan memiliki keterampilan khusus dalam mengamati dan memperoleh materi serta agar anak mendapat makna spiritual yang disimbolkan oleh materi dan kegiatan-kegiatan tersebut. Bermain ini akhirnya dapat digunakan guru sebagai wahana atau teknik pembelajaran untuk membentuk pemahaman melalui kegiatan bermain peran atau dengan menggunakan berbagai media yang tersedia.

Role Playing atau bermain peran menekankan kenyataan dimana para siswa diikuti sertakan dalam permainan peranan di dalam mendemonstrasikan masalah-masalah sosial. *Role playing* atau bermain peran adalah metode pembelajaran sebagai bagian dari simulasi yang diarahkan untuk mengkreasi peristiwa sejarah, mengkreasi

peristiwa-peristiwa aktual atau kejadian-kejadian yang mungkin muncul pada masa mendatang. Permainan ini pada umumnya dilakukan lebih dari satu orang, hal itu tergantung kepada apa yang diperankan.

Metode Role Playing

Pengajar atau guru harus dapat memilih metode yang tepat yang disesuaikan dengan materi pelajaran agar tujuan pembelajaran dapat tercapai. Metode pembelajaran mungkin dapat dikatakan tepat untuk suatu pelajaran tetapi belum tentu tepat untuk pelajaran yang lainnya. Untuk itu guru haruslah pandai dalam memilih dan menggunakan metode-metode pembelajaran mana yang akan digunakan dan disesuaikan dengan karakteristik siswa dan materi yang akan diberikan.

Metode *role playing* (bermain peran) adalah suatu jenis teknik simulasi yang umumnya digunakan untuk pendidikan sosial dan hubungan antarinsani. Teknik itu bertalian dengan studi kasus, tetapi kasus tersebut melibatkan individu manusia dan tingkah laku mereka atau interaksi antarindividu tersebut dalam bentuk dramatisasi. Para siswa berpartisipasi sebagai pemain dengan peran tertentu atau sebagai pengamat (*observer*) bergantung pada tujuan-tujuan dari penerapan teknik tersebut. Menurut Kiranawati, metode *role playing* adalah suatu cara penguasaan bahan-bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan siswa. Pengembangan imajinasi dan penghayatan dilakukan siswa dengan memerankannya sebagai tokoh hidup atau benda mati. Permainan ini pada umumnya dilakukan lebih dari satu orang, hal itu bergantung kepada apa yang diperankan.

Metode *role playing* memahami bahasa sebagai keterampilan berbicara secara langsung dengan berdasarkan kehidupan siswa dalam masyarakat. Sedangkan Yahya Nursidik berpendapat bahwa: *Role playing* (bermain peran) pada prinsipnya merupakan metode untuk menghadirkan peran-peran yang ada dalam dunia nyata ke dalam suatu pertunjukan peran di dalam kelas/pertemuan, yang kemudian dijadikan sebagai bahan refleksi agar peserta memberikan penilaian terhadap. Misalnya: menilai keunggulan maupun kelemahan masing-masing peran tersebut, dan kemudian memberikan saran/alternatif pendapat bagi pengembangan peran-peran tersebut.

Berdasarkan beberapa teori dan uraian tentang metode *role playing* di atas dapat disimpulkan bahwa metode *role playing* adalah cara yang digunakan oleh seorang guru dalam pembelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan siswa dengan menghadirkan peran-peran yang ada dalam dunia nyata ke dalam suatu pertunjukan peran di dalam kelas untuk mencapai tujuan pembelajaran yang dikehendaki.

METODOLOGI PENELITIAN

Alat Pengumpulan Data

1. Lembaran soal

Instrumen ini berupa lembaran soal yang disiapkan oleh peneliti menyangkut dengan materi bangun ruang pada siswa kelas VI SDN 1 Meuligo. Lembaran soal ini n diberikan kepada siswa setelah pembelajaran pada setiap siklus selesai. Intrumen digunakan ini untuk melihat hasil belajar siswa pada setiap siklus.

2. Lembaran Observasi

Lembar observasi merupakan lembaran pengamatan yang digunakan peneliti selaku guru untuk melihat aktivitas siswa selama pembelajaran materi bangun ruang pada siswa kelas VI SDN 1 Meuligo. Adapun yang diamati melalui lembaran observasi adalah aktivitas siswa dalam pembelajaran seperti mendengarkan/memperhatikan penjelasan guru/teman, membaca/memahami masalah di LKS, menyelesaikan masalah/menemukan cara penyelesaian masalah, membandingkan jawaban dalam diskusi kelompok/diskusi kelas, bertanya/menyampaikan pendapat/ide kepada guru/teman, menarik kesimpulan suatu konsep/prosedur, perilaku yang tidak relevan dengan Kegiatan Belajar Mengajar (KBM).

Analisis Data.

Adapun pendeskripsian skor keaktifan siswa dan kemampuan guru selama kegiatan pembelajaran berlangsung menurut tim pustaka yustisia (2008:28), dengan skor sebagai berikut: 1 = Kurang baik, 2 = Baik dan 3 = Sangat baik

Nilai = $\frac{\text{Skor yang diperoleh}}{\text{Skor maksimal}} \times 100\%$ Range = 85 – 100 = Sangat baik, 70 – 84 =

Baik, ≤ 69 = Kurang baik, Menurut Sudijono (2005:43) untuk ketuntasan klasikal hasil belajar (evaluasi) dan angket tentang tanggapan siswa dalam belajar dengan menggunakan penerapan pendekatan *Problem Posing* dapat dianalisis dengan

menggunakan rumus: $P = \frac{f}{N} \times 100\%$ Keterangan: P = Angka persentase yang dicari,

f = frekuensi yang diperoleh dan N = Jumlah f seluruhnya.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian Siklus I

Perencanaan dan Pelaksanaan

Perencanaan pembelajaran siklus I terdiri dari 2 x pertemuan. Kegiatan awal, meliputi (a) Menyiapkan kondisi kelas, (b) Mengambil absen, (c) Apersepsi, serta (d) Menjelaskan kegiatan yang akan dilaksanakan. Kegiatan inti, meliputi (a) Peserta didik dapat melakukan percobaan dengan menggunakan media prisma segi tiga dan kubus yang dibentuk menjadi balok. (b) Pengamatan, analisis data dan diskusi untuk dapat menurunkan rumus volum berbagai bangun ruang. (c) Tanya jawab tentang soal yang diberikan. (d) Menyelesaikan soal-soal yang berkaitan dengan materi.

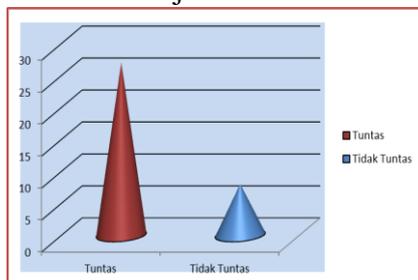
Berdasarkan hasil pengamatan terhadap kegiatan siswa dapat dilihat masih ada pada aspek proses pembelajaran, siswa masih banyak yang kurang fokus dalam menyimak, keberanian bertanya belum muncul, siswa kurang termotivasi untuk melakukan kegiatan *role playing*. Demikian juga aktivitas guru selama melakukan pembelajaran dengan metode *role playing*, dari 10 aspek yang diamati ternyata hanya 5 aspek yang sudah dilakukan dengan baik. Hal ini terjadi karena baik siswa maupun guru belum terbiasa melakukan pembelajaran dengan metode *role playing*.

Dari hasil tes akhir siklus I pada tabel diatas dapat dilihat, dari 35 orang siswa, 27 orang atau (77 %) sudah tuntas belajarnya dan 8 orang atau (23 %) belum tuntas

belajarnya. Rata-rata hasil belajar 6,97. Ketuntasan belajar siswa siklus I dapat dilihat pada grafik dibawah ini:

Gambar 1.

Grafik Ketuntasan Belajar Siswa Hasil Belajar Matematika Materi Bangun



Sumber : Hasil Penelitian 2020

Penelitian Siklus II

Perencanaan dan Pelaksanaan Tindakan

Perencanaan pembelajaran siklus I terdiri dari 2 x pertemuan. Sub materi yang dipilih adalah *Menerapkan Rumus Volume Tabung Lingkaran*. Komponen-komponen dalam perencanaan mencakup, Kegiatan awal meliputi: (a) Menyiapkan kondisi kelas, (b) Mengambil absen, (c) Apersepsi, serta (d) Menjelaskan tujuan dan kegiatan yang akan dilaksanakan. Kegiatan inti meliputi : (1) siswa secara bergiliran melaksanakan role playing, (2) siswa yang lain memperhatikan jalannya role playing, (3) mendiskusikan tentang Rumus Volume Tabung Lingkaran. Kegiatan penutup meliputi (a) menyimpulkan pelajaran (b) menyampaikan pesan moral.

Tindakan yang dilakukan pada siklus kedua sesuai dengan rencana pembelajaran yang telah dipersiapkan. Peneliti memberikan gambaran kegiatan yang akan dilaksanakan, dilanjutkan dengan penjelasan singkat tentang unsur-unsur bangun ruang tabung lingkaran. Siswa secara bergiliran sesuai undian melaksanakan *role playing*. Siswa yang belum atau sudah tampil menyimak jalannya *role playing* tersebut. Kemudian bersama siswa melakukan diskusi tentang materi yang diajarkan tersebut.

Observasi

Kegiatan Siswa, Pada siklus kedua ini, siswa tampak lebih fokus terhadap kegiatan *role playing*. Baik siswa yang melakukan percobaan maupun siswa yang menyimak jalannya *role playing*. Siswa sudah cukup termotivasi untuk belajar sehingga dapat menjawab pertanyaan guru dan siswa sudah berani tampil dan tidak malu-malu untuk melakukan percobaan tersebut. Hasil Belajar, Hasil belajar siklus II yang diamati adalah yang tuntas dan yang tidak tuntas. Untuk memperjelas data hasil tes siklus II dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 1

Ketuntasan Belajar Hasil Tes Siklus II

No	Hasil Tes akhir	Jumlah	Presentase
1.	Siswa yang tuntas	34	97 %
2.	Siswa yang tidak tuntas	1	3 %

Tabel 2
Nilai Hasil Tes Siklus II

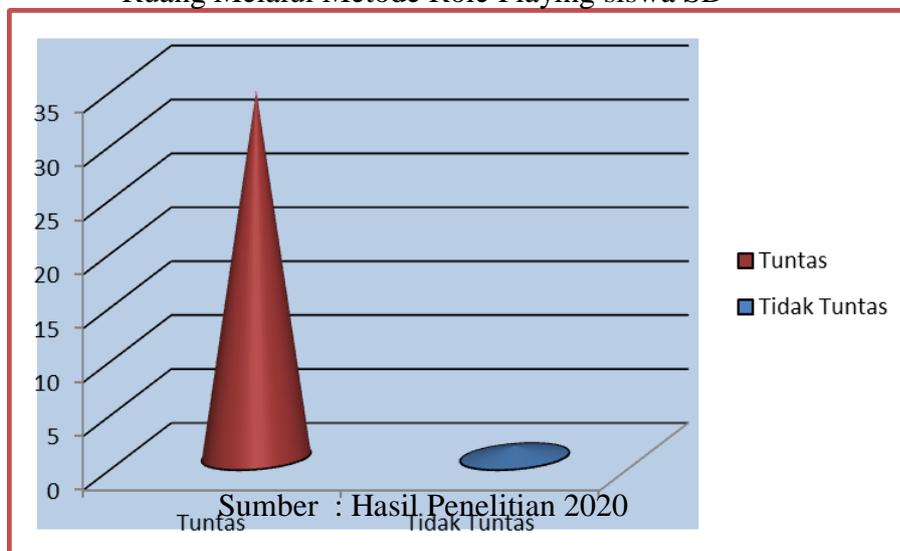
No	Keterangan	Nilai
1	Nilai Tertinggi	10
2	Nilai Terendah	6
3	Jumlah Nilai	289
4	Nilai Rata-rata	8,25

Sumber : Hasil Penelitian 2021

Dari hasil tes siklus II pada tabel diatas dapat dilihat, dari 35 siswa, 34 siswa (97 %) sudah tuntas belajarnya dan hanya 1 orang (3 %) belum tuntas belajarnya. Rata-rata hasil belajar adalah 8,25 Ketuntasan belajar siklus II dapat dilihat pada grafik dibawah ini:

Gambar 1.

Grafik Ketuntasan Belajar Siswa Hasil Belajar Matematika Materi Bangun Ruang Melalui Metode Role Playing siswa SD



Berdasarkan hasil evaluasi dan observasi siklus II, terdapat peningkatan kemampuan siswa yang baik sekali dibandingkan hasil pada siklus I. Baik aspek proses maupun hasil belajar terlihat kenaikan yang sangat memuaskan. Demikian pula dengan aktivitas guru mengalami peningkatan yang baik. *Role playing* yang dijadikan metode pembelajaran ternyata dapat membantu peningkatan hasil belajar Matematika. Selama dalam pembelajaran terlihat asik dan sangat antusias dalam melakukan kegiatan *role playing*, sehingga siswa dapat menyimak cerita dengan fokus.

Hasil refleksi yang peneliti lakukan dengan pengamat, memutuskan bahwa metode *role playing* dalam meningkatkan hasil belajar siswa dianggap berhasil dan berhenti pada siklus II.

Dari dua siklus yang telah dilakukan, hasil belajar siswa sudah mencapai ketuntasan belajar yang diharapkan. Pembelajaran Matematika materi Bangun Ruang melalui metode *role playing* pada siswa kelas VI sudah mencapai ketuntasan yang diharapkan, yang terjadi pada siklus II. Pada kondisi awal nilai rata-rata siswa pada

pelajaran Matematika khususnya pada materi bangun ruang sangat rendah, hanya mencapai 5,88 dengan ketuntasan belajar hanya sebesar 34%.

Pada siklus I, terlihat bahwa dari catatan peneliti dan pengamat suasana kelas belum begitu kondusif. Siswa banyak terlihat kurang bergairah. Hal ini terjadi karena penelitian pada siklus I ini masih banyak siswa yang belum memahami materi. Peneliti sudah berusaha membangkitkan gairah siswa dengan bertanya, menggali ide, menyuruh siswa kedepan kelas, dan memberikan soal-soal yang lebih banyak agar siswa terlatih menyelesaikan tugas. Hasil yang diperoleh pada siklus I ini masih kurang memuaskan karena dari 35 siswa, yang tuntas hanya 27 siswa saja (77 %) sedangkan nilai rata-ratanya hanya 6,97.

Berdasarkan hasil observasi peneliti dengan pengamat atas hasil belajar siswa, maka peneliti dan pengamat kembali merencanakan untuk melanjutkan pada tindakan siklus II dengan terlebih dahulu melakukan perbaikan. Dengan demikian kelemahan-kelemahan yang terjadi pada siklus I mengenai siswa yang tidak memahami dengan baik dapat ditindaklanjuti. Maka direncanakan pada siklus II akan di tingkatkan lagi dengan penekanan pada variasi materi yang lain. Dengan demikian siswa dapat menentukan apa yang diketahui, apa yang ditanya, bagaimana bentuk penyelesaian, serta kesimpulan akhir.

Pada siklus kedua, hasil belajar siswa sangat menggembirakan peneliti, karena 34 siswa dari 35 siswa sudah tuntas hasil belajarnya atau (97 %) dengan nilai rata-rata hasil tes siswa mencapai 8,25. Hal ini terlihat jelas dari siswa yang memberikan hasil pekerjaannya ke depan kelas sangat bersemangat dan antusias untuk diperiksa hasil pekerjaan sehingga suasana kelas menjadi gaduh. Peneliti lebih banyak mengadakan bimbingan dan berkeliling melihat hasil pekerjaan siswa. Dari wajah siswa terpancar bahwa mereka senang dengan mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru. Sikap optimis dari siswa terlihat, dari cara mereka berebut untuk maju mengerjakan soal yang diberikakan. Hal ini disebabkan mereka sudah mulai paham dengan materi yang disajikan oleh peneliti. Pada saat ulangan harian dilaksanakan mereka bekerja dengan tenang dan penuh percaya diri, namun masih ada seorang siswa yang tidak tuntas menyelesaikan tugas. Pada siklus II ini terbukti, bahwa hasil belajar siswa meningkat mencapai hasil yang diharapkan dengan menggunakan metode role playing. Melalui pembelajaran ini siswa dapat belajar lebih optimal melalui tugas-tugas yang diberikan oleh guru.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil refleksi dan pembahasan dalam penelitian tindakan kelas diatas dapat disimpulkan bahwa penerapan metode role playing materi bangun ruang dapat meningkatkan hasil belajar Matematika pada siswa kelas VI SD Negeri Meuligo Kec. Sawang Kab. Aceh Selatan Tahun 2020/2021.

Metode role playing merupakan salah satu metode yang sangat tepat bila digunakan pada pembelajaran Matematika khususnya dalam pembelajaran bangun ruang Siswa terlihat sangat antusias dalam proses pembelajaran sehingga kemampuan menyimak siswa terhadap suatu materi dapat lebih baik dan meningkat.

Pada kondisi awal rata-rata nilai siswa sangat rendah yaitu 5,88 dan setelah diberi tindakan pada siklus I rata-rata hasil belajar siswa sudah mulai meningkat tetapi belum memuaskan yaitu 6,97. Pada siklus II dilakukan perbaikan-perbaikan yang mengoptimalkan penerapan metode *role playing* yang betul-betul dilaksanakan oleh siswa sehingga rata-rata hasil belajar mencapai 8,25 Jadi dapat disimpulkan melalui metode *role playing* siswa kelas VI semester genab SD Negeri Meuligo, terlihat sangat antusias dalam menyimak suatu materi sehingga hasil belajar siswa dapat meningkat.

DAFTAR PUSTAKA

- Djuanda, Dadan. 2006. Pembelajaran yang Komunikatif dan Menyenangkan. Jakarta: Depdiknas.
- Hamalik, Oemar. 2008. Perencanaan Pengajaran Berdasarkan Pendekatan Sistem. Jakarta: Bumi Aksara.
- Hasbullah. 2003. Dasar-Dasar Ilmu Pendidikan. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Sabri, Ahmad. 2007. Strategi Belajar Mengajar. Jakarta: Quantum Teaching.
- Sanjaya, Wina. 2007. Strategi Pembelajaran. Jakarta: Kencana.
- Sagala, Syaiful. 2003. Konsep dan Makna Pembelajaran. Bandung: Alfabeta.
- Sumardi. 2000. Buku Pelajaran Matematika. Jakarta: Grasindo.
- Tarigan, Guntur Henry. 1991. Metodologi Pengajaran. Bandung: Angkasa.
- Tim Penyusun. 2000. Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional. Jakarta: Grasindo.
- [http://apadefinisinya.blogspot.com/Kumpulan Metode Pembelajaran](http://apadefinisinya.blogspot.com/Kumpulan%20Metode%20Pembelajaran), 14 Maret 2009 2:57 am.
- Aria Jalil, 2009, [Sekolah Yang Efektif Dan Berkembang](http://guru.pkn.wordpress.com/Pengertian%20Metode%20Role%20Playing), [http://guru.pkn. Wordpress. Com/Pengertian Metode Role Playing](http://guru.pkn.wordpress.com/Pengertian Metode Role Playing) , 14 Maret 2009 2:45 am.