

Peningkatan Hasil Belajar Mengenai Nilai Kelompok Pencahan Uang Menggunakan Metode *Role Play*

Ahmad Zainul Irfan¹, Mujiburrahman²

Program Studi Bimbingan Konseling, Fakultas Ilmu Pendidikan dan Psikologi.

Universitas Pendidikan Mandalika. Email: zainulirfan@undikma.ac.id¹.

mujiburrahman@undikma.ac.id²

Abstract: *Learning strategies and media used in the learning process greatly influence students' understanding and competence in mastering the material taught. This study aims to improve the understanding of grade 2 students of SDN Mertak Paok in calculating the value of a group of fractions of money. This research used a classroom action approach implemented in two cycles with the role play method as the main learning strategy. The research subjects consisted of 22 students (15 boys and 7 girls). Data was collected through observation of students' involvement in learning and the results of the final evaluation in the form of a written test. The results showed a significant improvement in students' ability to calculate fractions. Before the action was taken, only 7 students (35%) achieved a score above the KKM (70). In the first cycle it increased to 17 students (77%) and in the second cycle it reached 20 students (91%). The two students who had not reached the KKM consisted of one student with special needs and one student with abilities below the class average. Based on these findings, the role play method proved to be effective in improving the ability of grade 2 students in fractions.*

Abstrak: Strategi dan media pembelajaran yang digunakan dalam proses belajar sangat berpengaruh terhadap pemahaman dan kompetensi siswa dalam menguasai materi yang diajarkan. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan pemahaman siswa kelas 2 SDN Mertak Paok dalam menghitung nilai dari sekelompok pecahan uang. Penelitian ini menggunakan pendekatan tindakan kelas yang dilaksanakan dalam dua siklus dengan metode *role play* sebagai strategi pembelajaran utama. Subjek penelitian terdiri dari 22 siswa (15 laki-laki dan 7 perempuan). Data dikumpulkan melalui observasi keterlibatan siswa dalam pembelajaran dan hasil evaluasi akhir berupa tes tertulis. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan signifikan pada kemampuan siswa dalam menghitung pecahan uang. Sebelum dilakukan tindakan, hanya 7 siswa (35%) yang mencapai nilai di atas KKM (70). Pada siklus pertama meningkat menjadi 17 siswa (77%) dan pada siklus kedua mencapai 20 siswa (91%). Dua siswa yang belum mencapai KKM terdiri dari satu siswa berkebutuhan khusus dan satu siswa dengan kemampuan di bawah rata-rata kelas. Berdasarkan temuan tersebut, metode *role play* terbukti efektif dalam meningkatkan kemampuan siswa kelas 2 dalam materi pecahan uang.

Article History

Received: 20-01-25

Reviewed: 03-03-25

Published: 28-03-25

Key Words

Role Play Method, Money Fractions, Improved Understanding

Sejarah Artikel

Diterima: 20-01-25

Direview: 03-03-25

Diterbitkan: 28-03-25

Kata Kunci

Metode Role Play, Pecahan Uang, Peningkatan Pemahaman

How to Cite: Irfan, A., & Mujiburrahman, M. (2025). Peningkatan Hasil Belajar Mengenai Nilai Kelompok Pencahan Uang Menggunakan Metode Role Play. *Transformasi : Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan Non Formal Informal*, 11(1). doi: <https://doi.org/10.33394/jtni.v11i1.16692>

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan fondasi utama dalam membentuk sumber daya manusia yang berkualitas. Melalui pendidikan, individu memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan nilai-nilai moral yang menjadi bekal dalam menjalani kehidupan bermasyarakat. Selain berperan

sebagai sarana peningkatan kapasitas intelektual, pendidikan juga membuka peluang bagi seseorang untuk meraih kedudukan sosial yang lebih baik serta meningkatkan daya saing dalam menghadapi tantangan global.

Proses pembelajaran di sekolah merupakan inti dari penyelenggaraan pendidikan formal. Dalam proses ini, guru berperan sebagai fasilitator yang menyampaikan materi pelajaran dengan strategi yang sesuai, sementara siswa diharapkan menjadi subjek aktif dalam menerima, mengolah, dan menerapkan ilmu pengetahuan yang diberikan. Oleh karena itu, penggunaan metode dan media pembelajaran yang inovatif dan relevan menjadi keharusan agar pembelajaran tidak hanya bersifat informatif, tetapi juga transformatif dan menyenangkan.

Sayangnya, realitas di lapangan menunjukkan bahwa pembelajaran yang dilaksanakan belum sepenuhnya mampu mendorong keaktifan siswa. Sebagian besar guru masih mengandalkan metode ceramah satu arah dan kurang memanfaatkan media pembelajaran yang tersedia secara optimal. Hal ini berdampak pada rendahnya keterlibatan siswa dalam proses belajar dan menurunnya pemahaman terhadap materi ajar.

Hasil observasi awal yang dilakukan pada tanggal 11 Februari 2025 terhadap siswa kelas 2 SDN Mertak Paok menunjukkan bahwa hanya 7 dari 22 siswa (sekitar 35%) yang mampu mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) pada materi menghitung nilai sekelompok pecahan uang. Sementara itu, 65% siswa lainnya belum memahami konsep dasar tersebut dengan baik. Rendahnya hasil belajar ini dapat dikaitkan dengan metode pembelajaran yang kurang kontekstual dan tidak interaktif, minimnya penggunaan media konkret, serta kurangnya keterlibatan aktif siswa selama pembelajaran berlangsung.

Sebagai upaya untuk mengatasi permasalahan tersebut, diperlukan pendekatan pembelajaran yang lebih partisipatif dan kontekstual. Salah satu strategi yang potensial untuk diterapkan adalah metode *role play* atau bermain peran. Metode ini memungkinkan siswa untuk memahami materi melalui keterlibatan langsung dalam simulasi situasi nyata, yang tidak hanya meningkatkan pemahaman kognitif, tetapi juga membangun keterampilan sosial dan afektif siswa. Melalui *role play*, siswa dapat mempraktikkan konsep menghitung pecahan uang dalam konteks transaksi jual beli yang menyerupai kehidupan sehari-hari.

Dengan latar belakang tersebut, penelitian ini dilakukan untuk mengevaluasi efektivitas metode *role play* dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas 2 SDN Mertak Paok pada materi menghitung nilai sekelompok pecahan uang. Diharapkan melalui penerapan metode ini, siswa dapat lebih memahami materi, lebih aktif dalam proses belajar, serta mencapai hasil belajar yang lebih optimal.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam dua siklus. Setiap siklus terdiri dari empat tahapan, yaitu: perencanaan (*planning*), pelaksanaan tindakan (*acting*), observasi (*observing*), dan refleksi (*reflecting*).

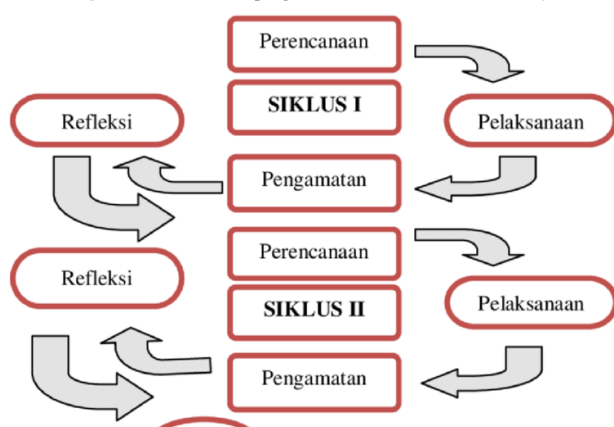
Pendekatan ini mengacu pada model spiral yang dikembangkan oleh Kemmis dan Taggart (1988), di mana setiap tindakan dalam satu siklus akan menghasilkan masukan untuk perbaikan tindakan pada siklus berikutnya. Menurut mereka, PTK merupakan bentuk refleksi diri oleh praktisi (guru) yang dilakukan secara sistematis untuk meningkatkan praktik pembelajaran melalui tindakan-tindakan nyata dan evaluasi berkelanjutan.

“Action research is a form of collective self-reflective inquiry undertaken by participants in social situations in order to improve the rationality and justice of their own practices.” Kemmis & Taggart (1988)

Subjek Penelitian

Subjek dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas 2 SDN Mertak Paok tahun ajaran 2024/2025 yang berjumlah 22 siswa, terdiri dari 15 siswa laki-laki dan 7 siswa perempuan. Di antara mereka terdapat satu siswa berkebutuhan khusus dengan keterbatasan intelegensia.

Berikut adalah model spiral tindakan yang dijelaskan oleh Kemmis dan Taggart:



Model ini bersifat siklikal dan berkelanjutan, di mana hasil refleksi dari setiap siklus menjadi dasar untuk menyusun rencana tindakan selanjutnya. Dengan demikian, proses perbaikan pembelajaran berlangsung secara sistematis dan terus-menerus.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Berdasarkan observasi awal yang dilakukan pada tanggal 6 Oktober 2022 terhadap pembelajaran matematika pada materi menghitung nilai sekelompok pecahan uang di kelas 2 SDN Mertak Paok, diperoleh data bahwa partisipasi aktif siswa masih tergolong rendah. Hanya sekitar 50% siswa yang tampak aktif selama pembelajaran, 41% berani mengemukakan pendapat, 63% berani menjawab pertanyaan, dan 55% mampu fokus mengikuti kegiatan. Selain itu, hanya 7 dari 22 siswa (35%) yang berhasil mencapai nilai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) sebesar 70.

Permasalahan utama yang diidentifikasi adalah kurangnya keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran akibat metode demonstrasi yang kurang interaktif dan tidak optimalnya pemanfaatan media yang tersedia. Untuk itu, dilakukan tindakan perbaikan melalui penerapan metode role play dalam dua siklus pembelajaran.

Siklus I

Pembelajaran dimulai dengan kegiatan apersepsi menggunakan video tentang aktivitas jual beli. Siswa kemudian diberi kesempatan untuk memainkan peran sebagai

penjual, pembeli, petugas bank, dan pengamat dalam simulasi pasar mini yang dibuat di dalam kelas menggunakan uang mainan dan berbagai barang dagangan buatan.

Pada akhir pembelajaran, dilakukan evaluasi berupa tes tertulis. Hasilnya menunjukkan peningkatan yang signifikan dibandingkan kondisi awal. Sebanyak 17 siswa (77%) berhasil mencapai nilai ≥ 70 , dengan rata-rata nilai kelas meningkat menjadi 85,22. Siswa menjadi lebih aktif, percaya diri, dan menunjukkan pemahaman yang lebih baik terhadap materi.

Siklus II

Pada siklus II, kegiatan pembelajaran masih menggunakan metode role play dengan perbaikan berdasarkan refleksi sebelumnya. Kegiatan dilakukan lebih terstruktur, dengan penekanan pada proses menghitung nilai total dari beberapa pecahan uang secara tepat. Siswa menunjukkan peningkatan partisipasi aktif hingga 100%, keberanian dalam menjawab dan menyampaikan pendapat mencapai 95%, dan kemandirian belajar meningkat secara merata.

Hasil tes menunjukkan bahwa 20 dari 22 siswa (91%) telah mencapai KKM. Dua siswa yang belum mencapai KKM adalah satu siswa berkebutuhan khusus dan satu siswa dengan kemampuan numerik yang masih di bawah rata-rata kelas.

Perbandingan hasil belajar antara prasiklus, siklus I, dan siklus II dapat dirangkum sebagai berikut:

Tahapan Jumlah Siswa Mencapai KKM Persentase		
Prasiklus	7 siswa	35%
Siklus I	17 siswa	77%
Siklus II	20 siswa	91%

B. Pembahasan

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa metode role play memberikan dampak positif terhadap pemahaman siswa dalam materi menghitung nilai sekelompok pecahan uang. Pembelajaran menjadi lebih menyenangkan, interaktif, dan kontekstual. Siswa mampu memahami konsep pecahan uang dengan lebih konkret karena dilibatkan langsung dalam simulasi kehidupan nyata.

Peningkatan nilai yang signifikan dari 35% (prasiklus) menjadi 91% (siklus II) menunjukkan bahwa metode ini tidak hanya meningkatkan hasil belajar, tetapi juga memperbaiki kualitas pembelajaran secara keseluruhan. Temuan ini sejalan dengan penelitian sebelumnya oleh Sari (2017) yang menyatakan bahwa metode role play efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran tematik.

Kendati demikian, metode ini memerlukan waktu persiapan yang cukup serta pengelolaan kelas yang baik. Guru juga harus memberikan dukungan lebih pada siswa yang pemalu atau memiliki keterbatasan dalam berpartisipasi aktif.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang dilakukan dalam dua siklus, dapat disimpulkan bahwa penerapan metode *role play* dapat secara signifikan meningkatkan hasil belajar siswa kelas 2 SDN Mertak Paok dalam materi menghitung nilai sekelompok pecahan uang. Hal ini terlihat dari peningkatan jumlah siswa yang mencapai nilai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) dari 7 siswa (35%) pada kondisi awal, menjadi 17 siswa (77%) pada siklus I, dan meningkat lagi menjadi 20 siswa (91%) pada siklus II.

Selain itu, metode *role play* mampu meningkatkan partisipasi aktif, kepercayaan diri, serta kemampuan kerja sama antar siswa. Pembelajaran menjadi lebih kontekstual dan menyenangkan, karena siswa belajar melalui pengalaman langsung yang menyerupai situasi kehidupan nyata.

SARAN

1. Bagi Guru

Disarankan untuk mengintegrasikan metode *role play* dalam pembelajaran, khususnya untuk materi yang bersifat praktis atau kontekstual. Metode ini terbukti mampu meningkatkan keaktifan dan pemahaman siswa terhadap materi pelajaran.

2. Bagi Sekolah

Sekolah dapat mendukung guru dalam mengembangkan metode pembelajaran inovatif seperti *role play* melalui pelatihan atau workshop. Penyediaan media pembelajaran yang mendukung simulasi juga akan memperkuat efektivitas metode ini.

3. Bagi Peneliti Selanjutnya

Diharapkan penelitian ini dapat menjadi referensi bagi penelitian lanjutan yang ingin mengeksplorasi efektivitas metode *role play* dalam mata pelajaran lain, atau pada jenjang pendidikan yang berbeda.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmadi, A., & Prasetya, J. (2015). *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: Pustaka Setia
- Arifin, M., dan Ekayati, R. (2021). *Implementasi Tutor Sebaya dalam Upaya Peningkatan Hasil Belajar*. Medan: USMU Press
- Huda, M. (2015). *Model-model Pengajaran dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Belajar
- Kurniati. (2022). *Metode Pembelajaran LBS untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa*. Jakarta : Penerbit NEM.
- Mawardi. (2017). Pemberlakuan Kurikulum SD/MI Tahun 2013 dan Implikasinya Terhadap Upaya Memperbaiki Proses Pembelajaran Melalui PTK. *Scholaria* 4 (3) : 107-120
- Pajaitan, D.J. (2016). Meningkatkan Hasil Belajar Siswa dengan Metode Pembelajaran Langsung. *Jurnal Mathematic Paedagogic*, 1(1) : 10
- Purwanto. (2012). *Evaluasi Hasil belajar*. Yogyakarta : Pustaka Belajar
- Sari, F. (2017). Peningkatan Hasil Belajar Siswa SD pada Pembelajaran Tematik melalui Penerapan Model Pembelajaran Role Playing. *Satya Widya* 34 (1): 62-76

- Sinanglingtyas, R. (2013). Penerapan Metode Role Playing untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa Kelas V dalam Pembelajaran PKn Pokok Bahasan Bentuk-bentuk Keputusan Bersama di SDN Tukum 01 Lumajang. *Jurnal Pendidikan UNEJ*, 1 (1):1-5
- Slameto. (2013). *Belajar dan Faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Renika Cipt
- Supriyanto. (2015). *Penerapan Model Role Playing untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPS*. Skripsi UIN Syarif Hidayatullah Pembelajaran. Jakarta : Bumi Aksara
- Yaumi, M. & Muljono, D. (2014). *Action Research Teori Model dan Aplikasi*. Jakarta: Penerbit Kencana