

MENINGKATKAN PRESTASI BELAJAR TEMA "KEGEMARANKU" DENGAN BERMAIN PERAN UNTUK MENYELESAIKAN SOAL CERITA PADA PELAJARAN MAREMATIKA SISWA KELAS I SDN BANJAREJO KOTA MADIUN

Oleh
Purwatiningsih
Sekolah Dasar Negeri Banjarejo Kota Madiun

ABSTRAK

Tujuan penelitian ini adalah untuk 1) Mengetahui kemampuan belajar siswa, khususnya menyelesaikan soal cerita untuk mata pelajaran matematika dengan menggunakan model pembelajaran Bermain Peran / Role Playing. 2) Mengetahui hasil belajar siswa kelas I SDN. Banjarejo Kecamatan Taman Kota madiun dengan Model Bermain Peran / Role Playing Sasaran perbaikan pembelajaran ini adalah siswa kelas I C SDN. Banjarejo Kecamatan Taman Kota Madiun, yang jumlah siswanya 28 anak. Dalam pelaksanaan perbaikan pembelajaran ini mengikuti alur Penelitian Tindakan Kelas (PTK), dengan tema materi Mengidentifikasi dan menyelesaikan masalah dalam kehidupan sehari-hari. Data diperoleh melalui observasi selama proses KBM dan tes untuk mengukur prestasi belajar siswa, yang meliputi, post-test pada setiap akhir KBM dan pemberian tugas pada tiap akhir sub pokok bahasan, test formatif yang diberikan setelah akhir proses pelaksanaan perbaikan pembelajaran , serta pengamatan aktivitas siswa dan guru oleh teman sejawat. Berdasarkan data hasil observasi terhadap aktivitas guru dan siswa selama siklus I sampai siklus II ada peningkatan , terutama untuk aktivitas siswa baik dari segi kualitas maupun kuantitas. Kenaikan aktivitas siswa memberikan pengaruh terhadap ketuntasan indikator pada setiap siklusnya , ketuntasan indikator ini juga mempengaruhi skor tes formatif. Jadi kesimpulannya dengan bermain peran dalam pembelajaran matematika dapat membantu meningkatkan prestasi belajar dan memperbaiki ketrampilan belajar siswa serta dapat membantu memperbaiki cara mengajar guru selama KBM

Kata Kunci: Bermain Peran, Menyelesaikan Soal Cerita

PENDAHULUAN

Pembangunan di Indonesia dewasa ini salah satunya diarahkan untuk meningkatkan kualitas sumber daya manusia. Sumber daya manusia yang berkualitas sangat diperlukan dalam pembangunan bangsa, khususnya pembangunan di bidang pendidikan. Dalam era globalisasi ini, sumber daya manusia yang berkualitas akan menjadi tumpuan utama agar suatu bangsa dapat berkompetensi. Sehubungan dengan hal tersebut, pendidikan formal merupakan salah satu wahana dalam membangun sumber daya manusia yang berkualitas.

Pendidikan Matematika sebagai bagian dari pendidikan formal seharusnya memberi kontribusi dalam membangun sumber daya manusia yang berkualitas tinggi. Matematika merupakan mata pelajaran exact yang pada dasarnya membantu siswa untuk berfikir dan berargumentasi. Mata pelajaran Matematika perlu diberikan kepada semua peserta didik

mulai dari Sekolah Dasar untuk membekali peserta didik dengan kemampuan berpikir logis, sistematis, kritis, dan kreatif, serta kemampuan bekerja sama (Anonim, 2006:462). Kompetensi tersebut diperlukan agar peserta didik dapat memiliki kemampuan memperoleh, mengelola, dan memanfaatkan informasi untuk bertahan hidup pada keadaan yang selalu berubah, tidak pasti, dan kompetitif. Namun Mata Pelajaran Matematika oleh selama ini kurang disukai oleh siswa kelas I SDN. Banjarejo Kec. Taman Kota Madiun. Ketidaksukaan siswa terhadap matematika karena dianggap sulit ini menyebabkan mereka mengalami kegagalan dalam pembelajaran matematika yang ditandai dengan rendahnya prestasi matematika, khususnya dalam menyelesaikan soal cerita. Hal ini misalnya ditunjukkan pada materi penjumlahan dan pengurangan yang di dalamnya terdapat banyak soal cerita menunjukkan bahwa hasil belajar siswa ada yang belum mencapai KKM yaitu 75.

Nilai matematika siswa pada materi ini dari 28 anak, baru 19 anak yang bisa mencapai KKM dengan rata-rata kelas 70,84.

Rendahnya kemampuan menyelesaikan soal cerita matematika ini diatasi melalui penggunaan metode bermain peran. Menurut Hudoyo (dalam Nyimas Aisyah, 2007:1) matematika berkenaan dengan ide (gagasan-gagasan), aturan-aturan, hubungan-hubungan yang diatur secara logis sehingga matematika berkaitan dengan konsep-konsep abstrak. Untuk itu perlu ditanamkan bagaimana memahami konsep dan bagaimana menyelesaikannya. Oleh karena itu diperlukan suatu ketrampilan matematika agar dapat menyelesaikan permasalahan yang ada.

Permasalahan sebagaimana diungkapkan di atas dipecahkan melalui metode bermain peran. Metode bermain peran merupakan metode pembelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan anak didik dengan cara anak didik memerankan suatu tokoh baik tokoh hidup atau benda mati.

Metode ini dapat mengembangkan penghayatan, tanggung jawab, dan terampil dalam memaknai materi yang dipelajari (Sugihartono dkk, 2007:83). Bermain peran adalah simulasi tingkah laku dari orang yang diperankan. Tujuannya adalah (a) melatih siswa untuk menghadapi situasi yang sebenarnya, (b) melatih praktik berbahasa lisan secara intensif, dan (c) memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengembangkan kemampuannya berkomunikasi (Linda Puspita, 2007:3-11).

Dalam metode bermain peran, siswa dapat berperan sebagai dan berperilaku seperti orang lain sesuai dengan skenario yang telah disusun gurunya. Dalam hal 338 ini diharapkan siswa memperoleh inspirasi dan pengalaman baru yang dapat mempengaruhi sikap siswa. Guru mengatur sedemikian sehingga cerita yang disusun cukup bagus dan dapat menarik perhatian siswa, sehingga semata-mata semua siswa dapat masuk di dalamnya, ikut merasakan dan ikut mengalaminya. Dengan demikian siswa diharapkan dapat menyesuaikan diri dalam situasi seperti pada cerita tersebut, serta dapat mengembangkannya (Ruminiati, 2007:1-13). Selain itu, dalam bermain peran, siswa bertindak, berlaku, dan berbahasa seperti orang yang diperankannya. Dalam hal ini siswa dapat

menghayati peranan yang dimainkan, mampu menempatkan diri dalam situasi orang lain yang dikehendaki guru. Dari segi bahasa berarti siswa harus mengenal dan dapat menggunakan ragam-ragam bahasa yang sesuai. Dengan bermain peran siswa bisa berperan atau memainkan peranan dalam dramatisasi masalah sosial/psikologis itu (Roestiyah N.K, 2008:90).

Tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut : 1) Mengetahui kemampuan belajar siswa, khususnya menyelesaikan soal cerita untuk mata pelajaran matematika dengan menggunakan model pembelajaran Bermain Peran / Role Playing. 2) Mengetahui hasil belajar siswa kelas I SDN. Banjarejo Kecamatan Taman Kota madiun dengan Model Bermain Peran / Role Playing.

Hasil penelitian ini akan memberikan manfaat bagi :

1. *Guru*: Dapat menambah wawasan dan pengetahuan tentang pengembangan strategi belajar dengan model pembelajaran bermain peran dan perangkat pembelajaran,
2. *Siswa*: Dapat memperbaiki pola belajar siswa sehingga lebih terstruktur dengan baik, diharapkan dapat meningkatkan prestasi belajar siswa, dan dapat meningkatkan pemahaman konsep matematika.
3. *Sekolah*: Dapat meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah, dan dapat mendorong bagi guru kelas yang lain untuk melakukan inovasi pembelajaran.

KAJIAN PUSTAKA

Soal Cerita

Pengertian Soal Cerita Soal cerita merupakan permasalahan yang dinyatakan dalam bentuk kalimat bermakna dan mudah dipahami (Wijaya, 2008:14). Sedangkan menurut Raharjo dan Astuti (2011:8) mengatakan bahwa bahwa soal cerita yang terdapat dalam matematika merupakan persoalan-persoalan yang terkait dengan permasalahan-permasalahan dalam kehidupan sehari-hari yang dapat dicari penyelesaiannya dengan menggunakan kalimat matematika. Kalimat matematika yang dimaksud dalam pernyataan tersebut adalah kalimat matematika yang memuat operasi-operasi hitung bilangan

Soal cerita merupakan soal yang dapat disajikan dalam bentuk lisan maupun tulisan,

soal cerita yang berbentuk tulisan berupa sebuah kalimat yang mengilustrasikan kegiatan dalam kehidupan sehari-hari (Ashlock, 2003:80). Soal cerita yang diajarkan diambil dari hal-hal yang terjadi dalam kehidupan sekitar dan pengalaman siswa. Demikian pula soal cerita hendaknya meliputi aplikasi secara praktis situasi sosial ataupun beberapa lapangan studi yang mungkin (Ashlock, 2003:240).

Soedjajdi (2002:32) menyatakan bahwa untuk menyelesaikan soal cerita matematika dapat ditempuh langkah-langkah sebagai berikut: (a) Membaca soal cerita dengan cermat untuk menangkap makna pada tiap kalimat; (b) Memisahkan dan mengungkapkan apa yang diketahui dalam soal, apa yang ditanyakan oleh soal; (c) Membuat model matematika dari soal; (d) Menyelesaikan model matematika menurut aturan matematika sehingga mendapat jawaban dari soal tersebut; dan (e) Mengembalikan jawaban kedalam konteks soal yang ditanyakan.

Kelima langkah tersebut merupakan satu paket penyelesaian soal cerita. Langkah pertama dan kedua dalam penyelesaian soal cerita diatas dapat diartikan sebagai kegiatan memahami soal cerita. Dalam kegiatan tersebut dibutuhkan kemampuan membaca soal dengan cermat sehingga dapat mengungkapkan apa yang diketahui dan apa yang ditanyakan dalam soal cerita. Siswa harus mampu menentukan apa yang diketahui dan apa yang ditanyakan dari data yang telah diberikan

Bermain Peran

Metode bermain peran adalah berperan atau memainkan peranan dalam dramatisasi masalah sosial atau psikologis. Bermain peran adalah salah satu bentuk permainan pendidikan yang di gunakan untuk menjelaskan perasaan, sikap, tingkah laku dan nilai, dengan tujuan untuk menghayati perasaan, sudut pandangan dan cara berfikir orang lain (Depdikbud, 1964:171).

Pengertian Bermain Peran atau Role Playing menurut Prof. Dr. H. Endang Komara, M.Si., bermain peran adalah kegiatan yang mengeksplorasi hubungan antar manusia dengan cara memperagakan dan mendiskusikan sehingga orang dapat mengeksplor perasaan, sikap, nilai, dan berbagai strategi pemecahan masalah.

Menurut Corsini, (dalam Tatiek 92001: 99) mengemukakan bahwa bermain peran suatu alat belajar yang mengembangkan ketrampilan-ketrampilan dan pengertian-pengertian mengenai hubungan antar manusia dengan jalan memerankan situasi-situasi yang paralel dengan yang terjadi dalam kehidupan yang sebenarnya.

Dari beberapa pengertian Bermain Peran atau Role Playing di atas dapat disimpulkan bahwa bermain peran adalah suatu kegiatan menyenangkan yang di dalamnya melakukan perbuatan-perbuatan yaitu gerakan-gerakan wajah (ekspresi) sesuai apa yang diceritakan. Namun yang penting untuk diingat bahwa bermain peran yang dikembangkan di Sekolah Dasar adalah kegiatan sebagai media bermain peran. Kemampuan berperan di sini meliputi kemampuan menghayati emosi, kesukaan, kesedihan dan kebiasaan lain dari tokoh yang diperankan. Kemudian penghayatan terhadap mimik, gerak tubuh, intonasi suara yang dimiliki tokoh.

Tujuan Penggunaan Bermain Peran

Tujuan dari penggunaan Metode bermain peran adalah sebagai berikut : 1) Untuk motivasi siswa, 2) Untuk menarik minat dan perhatian siswa, 3) Memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengeksplorasi situasi dimana mereka mengalami emosi, perbedaan pendapat dan permasalahan dalam lingkungan kehidupan sosial anak, 4) Menarik siswa untuk bertanya, 5) Mengembangkan kemampuan komunikasi siswa, 6) Melatih siswa untuk **berperan** aktif dalam kehidupan nyata

Menurut Hesti dkk, (2004) dalam bermain peran langkah-langkah yang harus ditempuh yaitu ada empat langkah sebagai berikut:

1. Membacakan naskah percakapan dengan jeda, lafal, dan volume suara yang sesuai. Kalimat-kalimat yang dikurung tidak perlu dibaca, karena kalimat tersebut merupakan petunjuk laku.
2. Menentukan watak tokoh dan ekspresi yang tepat untuk memerankan tokoh tersebut.
3. Berlatih berulang-ulang sampai betul dapat memerankan tokoh itu.
4. Menggunakan kostum yang sesuai agar percakapan lebih hidup

METODE PENELITIAN

Lokasi, Waktu dan Subjek Perbaikan

Tempat perbaikan pembelajaran adalah SDN. Banjarejo Kecamatan Taman Kota Madiun. Waktu perbaikan pembelajaran ini dilakukan pada bulan Agustus s/d September 2018

Penelitian dilaksanakan selama 2 bulan dari Agustus 2018 sampai dengan 28 September 2018.

Subyek dalam perbaikan pembelajaran ini adalah Siswa Kelas I C. SDN. Banjarejo Tahun Pelajaran 2018 / 2019 yang mempunyai murid 28 siswa.

Rancangan Penelitian

Penelitian ini menggunakan rancangan Penelitian Tindakan Kelas (PTK). PTK adalah penelitian yang dilakukan oleh guru di dalam kelasnya sendiri melalui refleksi diri, dengan tujuan untuk memperbaiki kinerjanya sebagai guru, sehingga hasil belajar siswa menjadi meningkat (Wardani, 2005). Penelitian Tindakan Kelas sebagaimana dinyatakan oleh Kemmis dan Mc Taggart (dalam Yatim Riyanto, 2001) merupakan penelitian yang bersiklus, yang terdiri dari rencana, aksi, observasi, dan refleksi yang dilakukan secara berulang.

Prosedur Penelitian:

1. Perencanaan
Perencanaan dibuat berawal dari permasalahan yang muncul di lapangan yaitu dari pengalaman peneliti sebagai guru di kelas I SDN Banjarejo. Permasalahan ini dapat disebut sebagai refleksi awal, Kegiatan perencanaan ini diawali dengan kegiatan:
 - a. Mengajukan izin ke Kepala Sekolah untuk mengadakan PTK.
 - b. Mengadakan pertemuan dengan tim kolaboratif yang terdiri dari: Peneliti, 1 orang guru sebagai observer, yang membicarakan langkah-langkah penelitian.
 - c. Mempersiapkan rencana pelaksanaan pembelajaran, Lembar Kegiatan Siswa (LKS), dan instrument pengamatan.
 - d. Mempersiapkan pengelolaan kelas menjadi beberapa kelompok yang heterogen berdasarkan kemampuan siswa dan jenis kelamin.
2. Tindakan.
Tindakan akan dilaksanakan sesuai dengan tahapan pembelajaran matematika dengan menggunakan model Role Playing. Langkah-langkah kegiatan pembelajaran sebagai berikut:

Tabel: 3.2 Langkah-langkah Kegiatan Belajar Mengajar

Fase	Tingkah laku Guru	Kegiatan Siswa
Fase 1: Menyampaikan kompetensi yang diharapkan dan memotivasi siswa disertai observasi (10 menit)	Guru menyampaikan Tema , Sub Tema dan indikator yang diharapkan, dan memotivasi siswa belajar.	Aktif mendengar, melihat, mencatat, bertanya, dan menjawab.
Fase 2 : Menyajikan informasi Disertai observasi (15 menit)	Guru menyajikan informasi kepada siswa dengan jalan memberi contoh cara bermain peran	Aktif mendengar, melihat, mencatat, bertanya, dan menjawab, serta membantu melakukan demonstrasi.
Fase 3 : Mengorganisasikan siswa ke dalam kelompok bekerja dan belajar, setiap kelompok 5 siswa yang heterogen (5 menit)	Guru menjelaskan kepada sis wa agar membentuk kelompok belajar dengan memberikan data nama anggota kelompok dan nama kelompok sesuai yang dipilih.	Berkelompok secara heterogen sesuai kemampuan, memberi nama, kelompok.
Fase 4 : Membimbing kelompok bekerja dan belajar disertai observasi (15 menit)	Guru membimbing kelompok – kelompok belajar pada saat mereka bermain peran.	Siswa menyiapkan bermain peran dengan perwakilan kelompok .
Fase 5 : Evaluasi disertai observasi (35 menit)	Guru mengevaluasi hasil belajar tentang materi yang telah dipelajari atau masing-masing kelompok menampilkan	Presentasi, dua orang anggota kelompoknya mempresentasi kan hasil diskusinya di depan kelas sedangkan kelompok lain

3. Pengamatan

Selama Kegiatan pembelajaran berlangsung guru beserta anggota tim peneliti mengamati seluruh rangkaian kegiatan pembelajaran berlangsung. Observasi dilakukan oleh tim observer yang terdiri dari 1 orang guru. Beberapa kegiatan penting yang perlu diamati adalah :

- a. Fase pembelajaran klasikal, berapa prosen siswa yang aktif: melihat, mendengar, bertanya, menjawab, dan mencatat. Pada fase ini observer menggunakan instrumen angket.
- b. Fase pembelajaran kelompok, yang perlu diamati adalah bagaimana kegiatan masing-masing anggota kelompok dalam memainkan peranannya dalam kelompoknya, antara lain : kerja sama, berpendapat, semangat kerja, dan hasil kerja. Fase ini menggunakan instrumen angket.
- c. Fase unjuk kerja tiap kelompok yang presentasi, yang diamati adalah: 1) Menyampaikan hasil diskusi kelompok, penemuan-penemuan baru, dan cara penyelesaian masah yang ditemukan. 2) Bagi kelompok yang menanggapi yang perlu diamati adalah, kerjasama, pada waktu berdiskusi dan memberikan tanggapan waktu. Pada fase ini digunakan instrumen angket.
- d. Semua aktifitas pembelajaran yang positif maupun negatif perlu dicatat sebagai bahan pertimbangan untuk perencanaan siklus berikutnya.

4. Refleksi

Pada kegiatan refleksi ini, tim peneliti mengadakan pertemuan untuk membahas hasil observasi. Data yang terekam pada instrumen observasi dievaluasi dan diambil kesimpulan untuk membuat rencana pelaksanaan siklus II. Dari hasil pertemuan tim peneliti menyusun rencana dan mempersiapkan keperluan pembelajaran pada siklus II misalnya: peraga, LKS, dan instrumen observasi atau mungkin penataan ruangan dan peralatan lain yang diperlukan misalnya foto, dan lain-lain

Tehnik Pengumpulan Data

Cara pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan beberapa instrument

yaitu: 1) Tes, digunakan untuk mengumpulkan data hasil belajar. 2) Angket, digunakan untuk mengumpulkan kegiatan pembelajaran klasikal, data kegiatan pembelajarn kelompok, dan untuk mengumpulkan data kegiatan presentasi, kelompok penyaji, kelompok penaggap maupun pengamat.

Tehnik Analisa Data

Kegiatan analisis data dilakukan untuk menganalisis data di atas seperti tes hasil belajar, hasil angket dalam berbagai kegiatan pembelajaran tersebut. Bagaimana data tersebut dianalisis, dapat diuraikan berikut ini.

1. Data hasil belajar dianalisis berdasarkan pada ketuntasan belajar, yaitu 100% siswa mencapai >75.
2. Data aktifitas pembelajaran klasikal diharapkan dapat mencapai nilai rerata 75% s.d 85%
3. Data aktifitas pembelajaran kelompok ditargetkan dapat mencapai rerata 75 s.d. 85%.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Siklus I

Rancangan Penelitian

Kegiatan belajar mengajar pada putaran I membahas Kompetensi Dasar : Mengenal dan mengidentifikasi Soal Cerita .Instrumen penelitian ini meliputi rencana pembelajaran (RPP), lembar kegiatan siswa (LKS), lembar pengamatan, dan lembar soal test.

Kegiatan dan Pengamatan

Pelaksanaan proses belajar mengajar pada penelitian ini adalah dengan menggunakan Model Pembelajaran Role Playing / Bermain Peran yang mana akan memenuhi unsur-unsur Kooperatif Learning.

Adapun data hasil observasi yang telah dilakukan adalah sebagai berikut :

- a. Kegiatan pembelajaran :
 - kegiatan pendahuluan skor rata-rata 3 kriteria baik
 - kegiatan inti skor rata-rata 3,1 kriteria baik
 - kegiatan penutup skor rata-rata 3 kriteria baik
 - suasana kelas skor rata-rata 3.3 kriteria baik
- b. Hasil Evaluasi Putaran I

Dari hasil putaran I yang dilakukan setelah proses belajar mengajar diperoleh sebagai berikut :

- Nilai rata-rata kelas mencapai 79,38
- Jumlah siswa yang tuntas sebanyak 18 anak atau 85%

Refleksi

Analisis Data pengelolaan Pembelajaran

Mengkaitkan pelajaran sekarang dengan yang terdahulu mendapatkan kriteria baik karena pertanyaan yang diajukan oleh guru sudah mengarah pada penggalian pengetahuan awal.

1. Proses pengembangan konsep dari dunia nyata mendapat kriteria baik karena guru sudah mengkaitkan materi pelajaran dengan situasi dunia nyata.
2. Menerapkan proses belajar mengajar yang lebih diwarnai student centered dari pada teacher centered mendapat kriteria baik karena siswa sudah aktif mengikuti pelajaran.
3. Bertanya mendapat kriteria sangat baik, karena guru sudah memberikan umpan balik atas pertanyaan yang diajukan.
4. Penilaian nyata mendapat kriteria baik karena guru memperhatikan / melakukan penilaian pada saat proses belajar mengajar.

Analisis Data Penilaian Aktivitas Siswa.

Dari keempat aspek yang dinilai pada aktivitas siswa meliputi menggali informasi, mengungkapkan ide / pendapat, kerja sama antar siswa, dan memecahkan masalah sudah termasuk katagori baik akan tetapi pada putaran 2 perlu adanya peningkatan lagi agar hasil pembelajaran lebih maksimal.

Analisis data Hasil Evaluasi Siswa

Dari hasil evaluasi siswa pada putaran I tentang materi konsep wawancara dengan nara sumber berbagai kalangan terdapat 24 siswa (86%) , yang tuntas belajarnya, dan 4siswa (14%) yang belum tuntas belajarnya sehingga perlu adanya perbaikan pada putaran berikutnya.

Siklus II

Rancangan Penelitian

Kegiatan belajar mengajar pada putaran I membahas Sub Tema : Gemar Bernyanyi dan Menari Indikator capaian : Mengidentifikasi masalah sehari-hari yang melibatkan pengurangan (bilangan 1-10). Siswa dapat mengidentifikasi dan menyelesaikan masalah

sehari-hari yang melibatkan pengurangan (bilangan 1-10).Instrumen penelitian ini meliputi rencana pembelajaran (RP), lembar kegiatan siswa (LKS), lembar pengamatan, dan lembar soal test.

Kegiatan dan Pengamatan

Pelaksanaan Proses Belajar Mengajar

Pelaksanaan proses belajar mengajar pada penelitian ini adalah dengan menggunakan Model Pembelajaran Role Playing dengan mengacu hasil refleksi siklus I.

Adapun data hasil observasi yang telah dilakukan adalah sebagai berikut :

a. Kegiatan pembelajaran :

- kegiatan pendahuluan skor rata-rata 4 kriteria sangat baik
- kegiatan inti skor rata-rata 3,3 kriteria baik
- kegiatan penutup skor rata-rata 3 kriteria baik
- suasana kelas skor rata-rata 3.5 kriteria sangat baik

b. Hasil Evaluasi Putaran II

Dari hasil putaran II yang dilakukan setelah proses belajar mengajar diperoleh sebagai berikut :

- a. Nilai rata-rata kelas mencapai 80.05
- b. Jumlah siswa yang tuntas sebanyak 20 anak atau 95%

Refleksi

Analisis Data pengelolaan Pembelajaran

1. Mengkaitkan pelajaran sekarang dengan yang terdahulu mendapatkan kriteria sangat baik karena pertanyaan yang diajukan oleh guru sudah mengarah pada penggalian pengetahuan awal.
2. Proses pengembangan konsep dari dunia nyata mendapat kriteria sangat baik karena guru kurang mengkaitkan materi pelajaran dengan situasi dunia nyata.
3. Menerapkan proses belajar mengajar yang lebih diwarnai student centered dari pada teacher centered mendapat kriteria baik karena siswa sudah aktif .
4. Penilaian nyata mendapat kriteria baik karena guru sudah memperhatikan / melakukan penilaian pada saat proses belajar mengajar.

Analisis Data Penilaian Aktivitas Siswa.

Dari keempat aspek yang dinilai pada aktivitas siswa meliputi menggali informasi,

mengungkapkan ide / pendapat, kerja sama antar siswa, dan memecahkan masalah sudah termasuk kategori baik akan tetapi pada putaran 2 perlu adanya peningkatan lagi agar hasil pembelajaran lebih maksimal.

Analisis data Hasil Evaluasi Siswa

Dari hasil evaluasi siswa pada putaran II tentang materi konsep wawancara dengan narasumber berbagai kalangan terdapat 26 siswa (93%), yang tuntas belajarnya, dan 2 siswa (7%) yang belum tuntas belajarnya sehingga perlu adanya perbaikan dan bimbingan khusus.

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Berdasarkan hasil dan analisis data pada penelitian yang dilakukan dua (2) putaran ini, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran dengan menerapkan Model Pembelajaran Role Playing dapat mencapai ketuntasan belajar dan meningkatkan aktivitas siswa serta dapat membantu siswa dalam memahami unsur-unsur matematika kelas I dalam indikator : Mengidentifikasi masalah sehari-hari yang melibatkan pengurangan

DAFTAR RUJUKAN

- Ali, Muhammad. 1987. *Guru dalam Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Sinar Baru Algesindo.
- Tim Penyusun kamus Pusat Bahasa. 2001. *Kamus Besar Bahasa Indonesia, Ed. 3*. Jakarta: Balai Pustaka.
- Depdikbud. 2002. *Model-Model Pembelajaran Dirjen Pendidikan Dasar dan Menengah Departemen Pendidikan Nasional*. Jakarta. PGSM.
- Polya, G. 1981. *Mathematical Discovery : On Understanding . Learning and Teaching Problem Solving* . New York : Wiley& Sons.

Saran

Pada saat menerapkan Model Pembelajaran Role Playing, hendaknya guru selalu mempersiapkan diri dengan baik sebelum melaksanakan pembelajaran sehingga hasil pembelajaran lebih maksimal dan guru selalu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dapat meminimalkan kejenihan dalam diri siswa.

1. Bagi siswa, agar lebih aktif dalam mengikuti pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan belajar maupun meningkatkan hasil belajar, khususnya mata pelajaran matematika. matematika,
2. Bagi guru, untuk lebih aktif, kreatif dan inovatif dalam mengembangkan materi-materi yang sesuai kurikulum, akan tetapi bisa memberikan suasana baru, supaya para siswa lebih antusias dalam mengikuti pelajaran. Para guru kelas juga disarankan untuk lebih mengetahui batas-batas kemampuan dan perkembangan para siswa, sehingga bisa lebih tepat dalam mengembangkan materi, sehingga sesuai dengan kemampuan para siswa

- Van den Heuvel – Panhuizen, M. 1996. *Assesment and Realistic Mathematics Education*. CD. Press.
- Sudikin, dkk. 2002. *Manajemen Penelitian Tindakan Kelas*. Surabaya : Insan Cendikia.
- Suprijono dan Masitah. 2003. *Ketrampilan Dasar Menulis*. Jakarta : Departemen Pendidikan Nasional.
- Tim. 2003. *Standar Kompetensi*. Jakarta. Departemen Pendidikan Nasional.
- Usman,Uzer.2003. *Menjadi Guru Profesional*. PT. Remaja Rosdakarya