

## PENERAPAN METODE *ROLE PLAY* TERHADAP KONEKSI MATEMATIS SISWA KELAS IV SEKOLAH DASAR

Ayu Syifa Putri Fadilah, Ery Rahmawati, Tri Achmad Budi Susilo

Pendidikan Guru Sekolah Dasar, STKIP PGRI Sidoarjo, Jl. Raya Kemiri, Kemiri Kec. Sidoarjo, Sidoarjo

E-mail: [asyifaputrifadilah@gmail.com](mailto:asyifaputrifadilah@gmail.com)

### Abstract

*This study aims to determine the implementation of the Role Play learning method on the mathematical connection of fourth grade students at SD Pomosda Tanjunganom Nganjuk. The research method used is quantitative, specifically quasi-experimental. The quasi-experimental was chosen based on the consideration that in the implementation of this research learning took place naturally, and students did not feel experimented. The subjects of this study were 30 Pomosda fourth grade elementary school students consisting of 13 girls and 17 boys. While the instruments used are documentation sheets, observation sheets, and test sheets. From this study, it was found that there was a significant increase in the results of the pretest and posttest. In the pretest the average value is 38, while in the posttest it is 74. For the N-gain result, 0.58 is included in the medium criteria. In the learning process, the average result is 79,4% which is good. The conclusion of this research is the role play method can improve mathematical connection in fourth grade students of SD Pomosda in learning mathematics. The role play method has been successful in elementary schools but not necessarily successful for higher levels. For this reason, research on the implementation of role play for learning Mathematics in secondary schools needs to be carried out.*

**Keywords:** *Role Play, Mathematic Connection, Mathematics.*

### Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui penerapan metode pembelajaran Role Play terhadap koneksi matematis pelajaran Matematika siswa kelas IV SD Pomosda Tanjunganom Nganjuk. Adapun metode penelitian yang digunakan adalah kuantitatif, tepatnya kuasi eksperimen. Kuasi eksperimen dipilih didasarkan atas pertimbangan agar dalam pelaksanaan penelitian ini pembelajaran berlangsung secara alami, dan siswa tidak merasa dieksperimenkan. Subjek penelitian ini adalah 30 siswa SD kelas IV Pomosda yang terdiri dari 13 perempuan dan 17 laki-laki. Sedangkan instrumen yang digunakan yakni lembar dokumentasi, lembar observasi, dan lembar tes. Dari penelitian ini, didapatkan bahwa terdapat kenaikan yang signifikan dari hasil pretest dan posttest. Pada pretest nilai rata-rata 38 sedangkan pada posttest 74. Untuk hasil *N-gain* memperoleh 0.58 yang masuk pada kriteria sedang. Dari aspek proses

pembelajaran dengan menggunakan metode *role play*, diperoleh hasil rata-rata 79,4% dengan kriteria baik. Adapun simpulan dari penelitian ini adalah metode *role play* dapat meningkatkan koneksi matematis pada siswa kelas IV SD Pomosda dalam belajar matematika. Metode *role play* berhasil dilakukan pada sekolah dasar namun belum tentu berhasil untuk jenjang yang lebih tinggi. Untuk itu, penelitian tentang penerapan *role play* untuk pembelajaran Matematika pada sekolah menengah perlu dilakukan.

**Kata Kunci:** *Role Play*, Koneksi Matematis, Pelajaran Matematika.

Pendidikan adalah aspek penting dalam meningkatkan kemajuan negara dewasa ini dan di masa mendatang, kemajuan atau tidaknya ini dapat dilihat dari salah satu faktor yaitu pendidikan bangsa ini. Sebab nilai sebuah negara dapat dilihat dari berhasilnya pendidikan Negara. Pendidikan juga sebagai bentuk membimbing dan membina individu untuk menjadikan individu yang memiliki kepribadian yang baik sebagai manusia secara rohani dan jasmani. Beberapa ahli juga mengungkapkan bahwa pendidikan menjadi sebuah proses untuk mengubah tingkah laku dan sikap dan juga proses pendewasaan seseorang. Pendidikan memiliki peran sangat penting dalam memberikan kondisi yang sangat berpengaruh dan positif. Pendidikan yang dimaksud tidak hanya kognitif tapi juga meliputi kemampuan keterampilan, kemampuan mental, dan sesuatu yang bersifat menjadi lebih baik. Dalam UU No.20 tahun 2003 tertulis hal yang mendasar dalam mewujudkan pendidikan dengan suasana belajar yang aktif ialah bentuk dari sebuah proses pendidikan, yang dimaksud aktif adalah aktif secara mengetahui kebutuhan diri dan bagaimana meningkatkan dirinya sehingga memiliki potensi dalam pengendalian diri, spiritual, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan, yang diperlukan dirinya, masyarakat, dan Negara (Astuti, 2018).

Pembelajaran matematika memiliki fungsi salah satunya tertera

dalam kurikulum 2013 yaitu pengembangan kecakapan untuk menyampaikan hasil pemikiran melalui model matematika dalam bentuk kalimat dan diagram persamaan, grafik, atau table. Atas dasar fungsi-fungsi tersebut, salah satu tujuan pembelajaran matematika sesuai dengan kurikulum 2006 adalah pengembangan kecakapan menyalurkan informasi juga dapat berkomunikasi tentang hasil pemikiran dengan cara komunikatif lisan, grafik, peta, diagram (Depdiknas, 2013).

Pada tanggal 9 Mei 2022, dilaksanakan pengambilan data awal nilai Matematika siswa SD Kelas IV SD Pomosda dengan teknik pengambilan data melalui tes yang terdiri dari 10 soal. Dari tes tersebut diketahui bahwa dari 30 siswa, ada 15 yang memiliki nilai di atas KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) dan 15 siswa juga memiliki nilai dibawah KKM dengan rata-rata nilai 30, KKM untuk kurikulum 2013 di SD Pomosda adalah 65 untuk mata pelajaran matematika. Hal yang menjadi kendala dalam sebuah pembelajaran matematika diantaranya pembelajaran matematika berlangsung membosankan dan tidak dengan baik menggugak daya tarik siswa ke dalam matematika, dan juga siswa belum secara optimal dapat memecahkan sebuah masalah sederhana yang terdapat pada materi matematika. Dalam kegunaannya, matematika menjadi hal penting untuk kegunaan dan kebutuhan kehidupan nyata, pada matematika juga

terdapat substansi dan cara mengaplikasikan ke dalam kehidupan nyata. Kebanyakan metode yang digunakan saat pembelajaran cenderung monoton, sehingga siswa menjadi terkungkung dan tidak mampu menumpahkan segala kreativitas juga imajinasi tentang matematika (Zahara, 2016).

Kendala dalam matematika ini mampu menghambat siswa pada perkembangan psikomotor dan kognitif. Dan kurang memberi ruang kepada siswa untuk memberikan kesempatan dalam mengeksplorasi matematika melalui kegiatan yang lebih menyenangkan (Zahara, 2016). Terjadinya gejala-gejala di atas salah satunya disebabkan oleh model pembelajaran yang diaplikasikan. Model pembelajaran yang kurang efektif menyebabkan penerimaan dan pemahaman yang diterima oleh siswa tidak optimal.. Untuk hal itu, perlu adanya sebuah perubahan agar pembelajaran menjadi lebih bervariasi. Penggunaan metode dan media pembelajaran yang kurang sesuai dalam pemilihannya membuat kegiatan pembelajaran dan hasil pembelajaran kurang maksimal (Dewi, 2022)

Sebuah solusi yang dapat dilakukan dengan sangat tepat ialah mengaplikasikan atau menerapkan metode *role play* dalam pembelajaran, pada metode ini siswa dihadapkan secara langsung beberapa bentuk permasalahan yang dapat diperankan dengan output siswa mampu memecahkan permasalahan tersebut. Pada metode *role play* semua siswa mendapat hak untuk menjalankan sebuah peran dengan bergilir atau bersamaan (bergantung dengan sistem yang diterapkan oleh guru), yang di mana guru telah membuat skema atau sebuah jalan cerita. Dengan begitu, siswa secara bebas bereksprei dan berpendapat selama proses pembelajaran *role play* berlangsung (Tarigan, 2016).

Metode pembelajaran yang inovatif yang dapat diaplikasikan, salah

satunya adalah metode *role play*, metode ini berokus pada keterlibatan langsung oleh siswa dalam sebuah permasalahan kehidupan nyata antar manusia. Pada metode *role play* guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk memerankan sekaligus mengekspresikan suatu peran atau fungsi. Tujuan metode *role play* salah satunya ialah mempermudah siswa dalam memahami materi pembelajaran dengan mengikutsertakan siswa secara langsung (Tarigan, 2016).

Dalam hal ini *role play* memiliki tujuan agar siswa mampu menyerap materi dengan baik dan mampu mengaplikasikan materi tersebut pada kehidupan sehari-hari, dengan begitu siswa mendapat pembelajaran yang terintegrasi (Uno H. B., 2012).

Menurut (Uno H. B., 2012) terdapat tata cara atau pola tahapan dalam menerapkan metode *role play*; (1) *Briefing/ prepare*, (2) Memilih pemain (partisipan), (3) Menata tempat (*indoor/ outdoor*), (4) Menyiapkan pengamat (*observer*), (5) Memainkan peran, (6) Diskusi dan evaluasi, (7) Bermain peran ulang yang disesuaikan dengan hasil diskusi dan evaluasi yang pertama. (8) Diskusi dan evaluasi kedua jika pemeranan mengalami pengulangan. (9) Berbagi pengalaman dan kesimpulan dimana siswa diajak untuk mengungkapkan perasaan dan pengalaman yang diterima pada saat pembelajaran berlangsung.

Dalam hubungannya dengan pembelajaran matematika, *National Council of Teachers of Mathematics* (NCTM) menjabarkan tentang materi matematika pada setiap tingkat, dari yang dasar hingga menengah atas perlu standar pembelajaran dengan bentuk *output* siswa yang dengan mahir menyelesaikan sebuah persoalan matematika. Dengan kemampuan analisis dan logis maka kemampuan-kemampuan yang lain seperti kemampuan kognitif, penalaran, dan dasar pengetahuan yang kuat

membawa nilai plus dalam kehidupan sosial. Standar pembelajaran yang dimaksud adalah standar isi dan standar proses (Isfayani, Johar, & Munzir, 2018). Standar isi merupakan di mana siswa harus mempelajari materi dan konsep yang dicakup dalam standar pembelajaran matematika. Menurut NCTM (2000) standar proses terdiri *problem solving* (pemecahan masalah), *reasoning and proof* (penalaran dan pembuktian), *communication* (komunikasi), *mathematical connection* (koneksi matematis), dan *representation* (representasi) (Yuliani, Praja, & Noto, 2018).

Salah satu standar proses adalah koneksi matematis (*mathematical connection*). Koneksi berarti hubungan jika diartikan dalam bahasa Inggris. Sedangkan secara umum koneksi diartikan sebagai suatu hubungan atau keterkaitan. Sehingga koneksi matematis adalah hubungan atau keterkaitan dengan ilmu matematika. Artinya koneksi matematis adalah keterkaitan antara konsep-konsep matematika yang berhubungan dengan matematika itu sendiri dan keterkaitan antara matematika dengan kehidupan sehari-hari (Yuliani dkk, 2018); (Isfayani dkk, 2018).

Dalam kaitannya *role play* dengan koneksi matematis, Hendriana, Slamet, & Utari Sumarmo (2014) menyatakan bahwa mudah sekali mempelajari matematika kalau kita melihat penerapannya di dunia nyata. Hal ini berkenaan dengan kebermaknaan belajar, dengan mengaitkan matematika ke dalam dunia nyata, maka pembelajaran dirasa lebih bermakna (Kenedi, Helsa, Ariani, Zainil, & Hendri, 2019). Dengan demikian, keterhubungan antara metode *role play* dengan koneksi matematis menjadi paduan untuk meningkatkan kemampuan siswa untuk mengaitkan matematika ke dalam konteks dunia nyata perlu ditingkatkan. Dengan kata lain, dapat disimpulkan bahwa kemampuan

koneksi matematis itu perlu dikembangkan oleh para siswa.

Dengan pemilihan metode *role play*, media kongkret, dan rancangan pembelajaran yang tepat, maka segala permasalahan dan kendala akan terselesaikan dengan tepat sasaran. Hal ini menjadi berita baik untuk guru dalam melaksanakan pembelajaran matematika agar siswa tetap antusias selama proses belajar mengajar berlangsung, dan tujuan pembelajaran tercapai dengan baik. Sebuah penelitian menunjukkan bahwa hasil belajar kelas eksperimen dengan menggunakan metode Role Playing memiliki pengaruh terhadap hasil belajar siswa, dibandingkan dengan kelas kontrol yang menggunakan metode Konvensional, (Maulidiyah, Mubarak, Rahmawati, 2022).

Pada mata pelajaran matematika kelas IV di mana peralihan dari kelas bawah ke kelas atas, juga menjadi peralihan matematika konkret ke matematika abstrak ini membutuhkan metode pembelajaran yang bertujuan sebagai salah satu cara peralihan materi tersebut. Pada metode *role play* ini siswa berperan sebagai tokoh atau fungsi di masyarakat dalam sebuah pembelajaran untuk memahami sebuah materi yang dikemas seperti di kehidupan nyata pada umumnya. Setelah proses *role play*, kemudia siswa juga menyajikan informasi yang diterima dalam bentuk simbol matematika sederhana. Proses ini pada akhirnya menjadi kemampuan tersendiri di mana siswa mampu menghubungkan atau mengkoneksikan sebuah kendala dalam kehidupan nyata ke dalam materi matematika secara kompleks. Metode *role play* ini menjadi pasangan yang pas dan tepat untuk meningkatkan atau menghadirkan kemampuan matematika dari segi koneksi matematis.

Melalui penjelasan tersebut, penulis mempunyai tujuan untuk meneliti penerapan metode pembelajaran *role play* terhadap koneksi matematis pelajaran Matematika siswa kelas IV SD Pomosda

Tanjunganom Nganjuk dengan judul penelitian “Penerapan Metode *Role Play* terhadap Koneksi Matematis Siswa Kelas IV SD Pomosda Tanjunganom Nganjuk”.

## METODE

Penelitian ini dilakukan di SD Pomosda Tanjunganom Nganjuk di semester genap tahun ajaran 2021-2022. Penelitian ini menggunakan peneliti bentuk kuantitatif. Pelaksanaan penelitian dilakukan oleh peneliti sendiri. Jenis dari metode penelitian kuantitatif adalah sistematis, terencana dan terstruktur jelas dari tahap awal hingga perancangan desain penelitiannya (Sugiyono, 2019).

Tujuan dari penelitian kuantitatif quasi eksperimen ini untuk mendeskripsikan penerapan *role play* terhadap koneksi matematis mata pelajaran matematika siswa kelas IV SD Pomosda Tanjunganom Nganjuk dan untuk mengetahui kemampuan koneksi matematis pada penerapan *role play* dalam mata pelajaran matematika siswa kelas IV SD Pomosda Tanjunganom Nganjuk.

Subjek penelitian ini adalah siswa kelas IV SD Pomosda Tanjunganom Nganjuk dengan jumlah 30, laki-laki 13 perempuan 17 yang sedang terkait langsung dalam proses pembelajaran matematika. Penelitian dilaksanakan secara *offline* karena sumber data dapat diambil dengan lebih mudah.

Pada penelitian ini yang menjadi instrumen pengumpul data adalah peneliti sendiri dibantu dengan pedoman observasi, dokumentasi dan hasil tes. Pada penelitian ini menggunakan beberapa teknik pengumpulan data, antara lain: Observasi, dokumentasi dan tes. Dan yang menjadi instrumen sesuai dengan lembar dokumentasi, lembar observasi, dan lembar tes. Analisis data yang dilakukan pada penelitian ini didasarkan pada hasil *pretest*, *posttest* dan analisis aktivitas siswa.

Teknik analisis data yang digunakan untuk mengukur aktivitas atau

sikap siswa menggunakan skala Likert. Skala Likert menurut Sugiyono (2017) digunakan untuk mengukur sikap, pendapat, dan persepsi seseorang atau sekelompok orang tentang fenomena social. Peneliti menggunakan skala Likert dengan bentuk lembar observasi siswa. Berikut merupakan penilaian yang ada di skala Likert. Perhitungan presentase keaktifan siswa saat kegiatan pembelajaran sebagai berikut:

$$A = \frac{B}{C} \times 100\%$$

Keterangan:

A: Presentase aktivitas belajar siswa (%)

B: jumlah skor perolehan aktivitas yang dilakukan siswa

C: jumlah skor maksimum aktivitas siswa (40). (Lusiana, 2014)

**Tabel 1**

Skala Penilaian Sikap Siswa	
Skor	Keterangan
5	Sangat Baik
4	Baik
3	Cukup Baik
2	Kurang Baik
1	Sangat Kurang

Setelah data didapatkan, kemudian dapat diinterpretasikan ke dalam kategori yang sesuai dengan tabel berikut:

**Tabel 2**

Skala Kategori	
Presentase %	Kategori
81% – 100%	Sangat Baik
61% – 80%	Baik
41% – 60%	Cukup
21% – 40%	Kurang
<21%	Sangat Kurang

Untuk menganalisis data pada kemampuan kognitif dalam pembelajaran ini menggunakan *N-gain*. Di mana *N-gain* adalah hasil pengurangan skor *posttest* dengan *pretest*. *N-gain* ini menunjukkan

peningkatan pemahaman atau penguasaan konsep setelah pembelajaran dilakukan guru.

Adapun rumus peningkatan pemahaman konsep diperoleh dari *N-gain* adalah sebagai berikut.

$$N - gain = \frac{\text{skor posttest} - \text{skor pretest}}{\text{skor ideal} - \text{skor pretest}}$$

Terdapat kategori perolehan skor gain ternormalisasi, yaitu: Interpretasi Indeks *N-gain* (Hake dalam Sundayana, 2014).

**Tabel 3**  
**Interpretasi N-Gain**

N-gain Score	Intrepretasi
$-1.00 < g < 0,0$	Kurang
$0,0 < g < 0,30$	Rendah
$0,30 < g < 0.70$	Sedang
$0.70 < g < 1.00$	Tinggi

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui penerapan metode role play dalam pembelajaran matematika siswa kelas IV SD. Proses pembelajaran dilakukan selama tiga kali pertemuan. Pertemuan pertama pada Senin, 19 Juli 2022 adalah pemberian materi satuan yang meliputi satuan panjang, satuan berat, dan satuan waktu. Pertemuan pertama ini dilakukan di kelas. Pada pertemuan pertama ini capaian pembelajarannya adalah siswa mengenali jenis dan fungsi satuan yang terdiri dari satuan panjang, berat dan waktu, dalam pertemuan ini siswa hanya sebatas pengenalan. Pada pertemuan ke dua; Rabu, 21 Juli 2022, dan tiga; Jumat, 23 Juli 2022, capaian pembelajarannya adalah siswa memahami dan mampu mempraktikkan secara langsung tentang fungsi dan manfaat satuan dalam kehidupan sehari-hari. Pada pertemuan ini siswa memahami simbol satuan juga seberapa panjang jika yang diukur

panjang loyang kue, dan alat apa yang mampu mengukur masing-masing satuan tersebut. Metode yang dipakai pada pertemuan dua dan ketiga ini adalah *role play*.

Untuk mengetahui lebih lanjut mengenai hasil pembelajaran menggunakan metode *role play*, berikut hasil observasi keaktifan siswa, hasil pretest dan posttest siswa.

Berdasarkan pengamatan selama pembelajaran materi satuan melalui metode *role play* diperoleh gambaran siswa dalam pembelajaran selama dua kali pertemuan, masing-masing 35 menit x 3 aktivitas siswa muncul bervariasi. Setengah dari jumlah siswa aktif dalam mengikuti, kemudian sisanya ada yang biasa saja dalam beraktivitas, sedikit yang mengabaikan aktivitas. Aspek aktivitas belajar siswa pada penelitian ini sebanyak 8 : 1) antusiasme siswa saat pembelajaran role play, 2) perhatian siswa terhadap guru pada saat penyampaian materi, 3) keaktifan siswa dalam bertanya, 4) keaktifan siswa dalam menyelesaikan setiap pos satuan, 5) keterampilan siswa dalam sharing pengalaman pembelajaran, 6) interaksi siswa saat melakukan diskusi secara berkelompok, 7) ketertiban saat mengikuti proses pembelajaran role play, 8) pengerjaan evaluasi hasil belajar (pretest dan posttest). Hasil aktivitas seluruh siswa pada pembelajaran menunjukkan 84% sangat baik untuk aspek 1, 82,6% sangat baik untuk aspek 2, 76% baik untuk aspek 3, 76% baik untuk aspek 4, 77,3 baik untuk aspek 5, 78,6 baik untuk aspek 6, 82% sangat baik untuk aspek 7, 79,3% baik untuk aspek 8. Dari hasil observasi aktivitas siswa diperoleh gambaran bahwa aktivitas siswa terbilang baik dari pengambilan rata-rata dengan nilai 79,4%. Berikut tabel hasil ketercapaian aktivitas siswa secara keseluruhan:

**Tabel 5**  
**Persentase Aspek Aktivitas Role Play**

No	Aspek Aktivitas	%	Ket
1.	Antusiasme siswa saat pembelajaran <i>role play</i>	84%	Sangat Baik
2.	Perhatian siswa terhadap guru pada saat penyampaian materi	82,6%	Sangat Baik
3.	Keaktifan siswa dalam bertanya	76%	Baik
4.	Kekatifan siswa dalam menyelesaikan setiap pos satuan	76%	Baik
5.	Keterampilan siswa dalam <i>sharing</i> pengalaman pembelajaran	77,3%	Baik
6.	Interaksi siswa saat melakukan diskusi secara berkelompok	78,6%	Baik
7.	Ketertiban saat mengikuti proses pembelajaran <i>role play</i>	82%	Sangat Baik
8.	Pengerjaan evaluasi hasil belajar ( <i>pretest</i> dan <i>posttest</i> )	79,3	Baik
	Rata-rata	79,4%	Baik

Data di atas adalah hasil frekuensi ketercapaian aktifitas siswa secara keseluruhan yang diambil dari 30 sampel siswa satu kelas. Di mana ini adalah termasuk kualifikasi baik, sehingga secara keseluruhan siswa menjalankan aktivitas keseluruhan *role play* ini dengan baik dan tuntas. Menjadi berita baik bahwa proses pembelajaran dengan metode *role play* berhasil digunakan. Dari catatan observer pada aspek pelaksanaan *role play* menjadi

tahap paling tinggi yang diminati siswa, kedua adalah saat siswa saling berbagi pengalaman. Dan tahap yang paling rendah adalah pada saat siswa mengerjakan pretest dan posttest.

Hasil penelitian yang telah dilakukan di SD Pomosda Tanjunganom Nganjuk diperoleh nilai *N-gain* yang menerapkan *role play*. Untuk proses awal pembelajaran dan sesudah pembelajaran telah diberikan *pretest* dan *posttest*. Instrument yang dipakai berupa tes *essay* sebanyak sepuluh butir soal. Pada saat awal di mana siswa belum diberikan materi yang akan dipelajari, siswa mengerjakan soal *pretest* yang berisi 10 soal *essay* untuk mengetahui kemampuan awal sejauh mana siswa mengerti tentang materi satuan ini.

#### Kemampuan Koneksi Matematis

Berdasarkan data yang didapat nilai dari perhitungan *N-gain* yaitu skor *posttest* dikurangi skor *pretest* lalu dibagi dengan hasil pengurangan dari skor ideal dikurangi skor *pretest*, di mana skor ideal adalah 100 dari 10 soal *essay*. Pada nilai *N-gain* didapatkan skor minimal senilai 0.25 dan skor maksimal senilai 0.84, lalu dari 30 siswa yang mengerjakan kedua tes tersebut didapatkan nilai rata-rata dari hasil *N-gain* adalah 0.58. Lalu, pada pengambilan nilai rata-rata hasil *pretest* didapatkan 38 dan untuk *posttest* adalah 74, dan untuk rata-rata *N-gain* didapatkan 0.58. Pembelajaran *role play* ini mendapat nilai rata-rata 0.58, dengan nilai *N-gain* minimal sebesar 0.00 dan nilai maksimal sebesar 0.71. Berdasarkan rata-rata nilai *pretest* dan *posttest* pemahaman konsep materi matematika (kognitif) dengan proses pembelajaran selama 3 kali tatap muka menunjukkan ada peningkatan dari hasil rata *pretest* 38 menjadi *posttest* 74. Hal ini menunjukkan besarnya peningkatan pemahaman konsep materi matematika siswa terlihat dari rata-rata nilai *N-Gain* sebesar 0.58 yang termasuk kategori sedang.

Melihat data aktivitas siswa dan hasil pretest posttest yang menunjukkan

angka baik dan dalam kategori sedang, hal ini menunjukkan dengan menggunakan metode *role play* pada proses pembelajaran memudahkan siswa memahami materi juga tujuan pembelajaran tercapai dengan baik. Pada saat proses pemeranan masing-masing siswa dipastikan mendapatkan materi dengan rata dan peran yang rata pula. Sehingga akumulasi nilai yang baik juga menandakan setiap siswa menjalankan peran dengan tepat dan benar juga dalam menyelesaikan soal.

Pada proses pembelajaran ini juga membuktikan bahwa kemampuan koneksi matematis siswa masuk dalam kriteria sedang melalui perhitungan *N-gain*. Dan jika diambil rata-rata, kemampuan koneksi matematis siswa termasuk ke dalam kriteria meningkat. Pembelajaran pertama menggunakan metode *role play* dengan bertujuan mengetahui seberapa baik siswa dalam kemampuan koneksi matematis, data yang ada menunjukkan hasil yang baik dan menjadi langkah awal untuk menuju matematika abstrak.

#### **Penerapan Metode Role Play**

Dengan menggunakan metode *role play* dan dalam prosesnya dibantu dengan media kongkret dan sasaran yang tepat yaitu koneksi matematis, maka segala permasalahan dan kendala terselesaikan dengan tepat sasaran. Segala bentuk keselarasan tersebut menjadi berita baik untuk guru dalam melaksanakan pembelajaran matematika agar siswa tetap antusias selama proses belajar mengajar berlangsung, dan target kemampuan yang didapatkan siswa terwujud dengan tepat.

Dengan begitu dapat dinyatakan bahwa metode *role play* mampu membuat siswa mau bereksresi dan perasaan siswa jadi lebih terarah dalam keterlibat siswa secara langsung saat dihadapkan pada situasi permasalahan kehidupan realistik, dalam hal ini *role play* memiliki tujuan agar siswa mampu menyerap materi dengan baik dan mampu mengaplikasikan materi tersebut pada kehidupan sehari-

hari, dengan begitu siswa mendapat pembelajaran yang terintegrasi (Uno H. B., 2012). Pada mata pelajaran matematika memiliki standar kompetensi untuk kemahiran matematika mencakup kemampuan penalaran, komunikasi, pemecahan masalah, keterkaitan pengetahuan dan memiliki sikap menghargai kegunaan matematika. Dengan begitu, pembelajaran matematika pada materi satuan menggunakan metode *role play* menjadi kabar baik dikarenakan standar kompetensi yang tertera telah terckup, dapat dilihat dari hasil setiap soal pada setiap pos satuan. Tidak hanya begitu, pada tahap evaluasi juga tidak menemukan kendala yang menimbulkan proses pembelajaran terulang lagi. Siswa juga menyampaikan bahwa pembelajaran yang dikemas dengan bermain menjadi lebih menyenangkan dan siswa merasa lebih mudah memahami materi, hal ini disampaikan oleh siswa pada tahap akhir yaitu berbagi pengalaman dan kesimpulan.

Pada perkembangan akademik tingkat operasional konkrit di usia 7-11 tahun, anak telah dapat mengetahui simbol-simbol matematis, tetapi belum dapat menghadapi hal-hal yang abstrak (Hayati, 2021). Siswa pada pembelajaran *role play* pada prinsipnya merupakan pembelajaran untuk menghadirkan peran-peran yang ada dalam dunia nyata ke dalam suatu pembelajaran di dalam kelas, hal ini menjadikan siswa mampu menarik sebuah kesimpulan dari peran tersebut menjadi sebuah informasi untuk menambah pengetahuan siswa, hal ini penyampaian materi menjadi jalan alternatif guru (Hamdayani, 2014).

Dengan begitu, dapat ditarik kesimpulan bahwa metode *role play* dapat menjadi ide dan saran dalam melaksanakan pembelajaran, dengan syarat disesuaikan dengan kondisi siswa, materi, dan lingkungan yang ada apakah menunjang atau tidak. Pembelajaran matematika yang menggunakan metode *role play* ini menjadi sebuah kemajuan



siswa, dikarenakan secara akademik siswa menunjukkan hasil yang baik. Kemudian secara sikap, siswa menunjukkan respon yang signifikan dari pembelajaran sebelumnya. Guru juga menjadi sangat terbantu dalam mencapai sebuah tujuan pembelajaran, dan dalam fase peralihan matematis simbol ke abstrak, siswa menjadi siap menyerap materi dengan dikemas belajar sambil bermain. Belajar sambil bermain tidak hanya materi yang diperoleh siswa tetapi juga perasaan senang dan percaya diri menjadi nilai tambah untuk mengubah stigma bahwa matematika itu membosankan.

## SIMPULAN DAN SARAN

### Simpulan

Dari hasil penelitian ini dapat disimpulkan bahwa metode *role play* telah diterapkan secara prosedural dan mampu meningkatkan kemampuan koneksi matematis siswa kelas IV SD Pomosda Tanjunganom Nganjuk yang dibuktikan dengan hasil observasi pada aspek proses pembelajaran, aspek aktivitas belajar siswa pada penelitian ini sebanyak 8 : 1) antusiasme siswa saat pembelajaran *role play*, 2) perhatian siswa terhadap guru pada saat penyampaian materi, 3) keaktifan siswa dalam bertanya, 4) keaktifan siswa dalam menyelesaikan setiap pos satuan, 5) keterampilan siswa dalam sharing pengalaman pembelajaran, 6) interaksi siswa saat melakukan diskusi secara berkelompok, 7) ketertiban saat mengikuti proses pembelajaran *role play*, 8) pengerjaan evaluasi hasil belajar (*pretest* dan *posttest*). Hasil aktivitas seluruh siswa pada pembelajaran menunjukkan 84% sangat baik untuk aspek 1, 82,6% sangat baik untuk aspek 2, 76% baik untuk aspek 3, 76% baik untuk aspek 4, 77,3 baik untuk aspek 5, 78,6 baik untuk aspek 6, 82% sangat baik untuk aspek 7, 79,3% baik untuk aspek 8. Dari hasil observasi aktivitas siswa diperoleh gambaran bahwa aktivitas siswa terbilang baik dari pengambilan rata-rata dengan nilai 79,4%. Pada nilai *N-gain*

didapatkan skor minimal senilai 0.25 dan skor maksimal senilai 0.84, lalu dari 30 siswa yang mengerjakan kedua tes tersebut didapatkan nilai rata-rata dari hasil *N-gain* adalah 0.58. Lalu, pada pengambilan nilai rata-rata hasil *pretest* didapatkan 38 dan untuk *posttest* adalah 74, dan untuk rata-rata *N-gain* didapatkan 0.58. Pembelajaran *role play* ini mendapat nilai rata-rata 0.58, dengan nilai *N-gain* minimal sebesar 0.00 dan nilai maksimal sebesar 0.71. Berdasarkan rata-rata nilai *pretest* dan *posttest* pemahaman konsep materi matematika (kognitif) dengan proses pembelajaran selama 3 kali tatap muka menunjukkan ada peningkatan dari hasil rata *pretest* 38 menjadi *posttest* 74. Hal ini menunjukkan besarnya peningkatan pemahaman konsep materi matematika siswa terlihat dari rata-rata nilai *N-Gain* sebesar 0.58 yang termasuk kategori sedang.

### Saran

Pada proses pembelajaran matematika menggunakan metode *role play* menjadi ide baru agar digunakan pengajar untuk meminimalisir kendala rasa bosan siswa dan dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam mengaplikasikan materi matematika ke dalam kehidupan sehari-hari.

## DAFTAR RUJUKAN

### Buku:

- Amri. 2013. *Strategi dan Desain Pengembangan Sistem Pembelajaran*. Jakarta: Prestasi Pustaka Karya.
- Creswell, John W. 2016. *Research Design: Pendidikan Metode Kualitatif, Kuantitatif, dan Campuran*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Depdiknas. 2013. *Model Pembelajaran*. Jakarta: Dirjen Pendasmen Direktorat Pendidikan TK dan SD.

- Hamdayani J. 2014. *Model dan Metode Pembelajaran Kreatif dan Berkarakter*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Uno, Hamzah B. 2012. *Model Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Jurnal:**
- Ahlaro, Stevan Ronald. 2020. Kriteria Metode Pembelajaran yang Baik dan Efektif. *Jurnal Jumpa*, 5(1): 1809-1815.
- Astuti, D. A., Haryanto, S., & Prihatni, Y. 2018. Evaluasi implementasi Kurikulum 2013. *Jurnal Penelitian dan Evaluasi Pendidikan*, 6(2):7-14.
- Dewi., S. 2022. Pemanfaatan Multimedia Interaktif dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Mandala Education*. 8(1): 1062-1066.
- Hayati, Fitri. 2021. Karakteristik Perkembangan Siswa Sekolah Dasar: Sebuah Kajian Literatur. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 5(1): 1809-1815.
- Maulidiyah, Y., Mubarak., K., & Rahmawati., E. 2022. Pengaruh Metode Role Playing Terhadap Hasil Belajar Subtema Pekerjaan di Sekitarku Siswa Kelas IV SD. *Jurnal Mandala*. 8(1): 606-615.
- Piaget, J. 1964. Cognitive development in children: Piaget. *Journal of research in science teaching*, 2(3): 176-186.
- Tarigan, Arleni. 2016. Penerapan Model Pembelajaran Role Playing untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas III SDN 013 Lubuk Kembang Sari Kecamatan Ukui. *Jurnal Primary Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Riau*, 5(3): 102-112.
- Zahara, Elvi. 2016. Penerapan Pendekatan Pembelajaran Pakem dalam Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas IV SDN 002 Bagan Besar. *Jurnal Primary Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Riau*, 5(3):411-415.