

UPAYA MENINGKATKAN KEMAMPUAN DALAM MENYELESAIKAN SOAL CERITA MATEMATIKA MELALUI PENGGUNAAN MODEL PEMBELAJARAN ROLE PLAYING PADA SISWA KELAS 5 DI SDN DUKUH KUPANG V SURABAYA

Della Isnaini¹, Alan Surya Utami², Enanda Meta Yustikarini³, Desi Eka Pratiwi⁴

Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Wijaya Kusuma Surabaya

dellaisnaini2115@gmail.com¹, alansuryautami@gmail.com²,
rinimetta96@gmail.com³, Desipratiwi_fbs@uwks.ac.id⁴

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam menyelesaikan soal cerita matematika melalui penggunaan model pembelajaran *role playing* pada siswa kelas V di SDN Dukuh Kupang V Surabaya. Permasalahan yang dihadapi adalah rendahnya pemahaman siswa dalam menyelesaikan soal cerita karena metode pembelajaran yang kurang variatif dan cenderung monoton. Penelitian ini menggunakan metode penelitian tindakan kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam dua siklus dengan tahapan *plan, do, dan see*. Setiap siklus melibatkan perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan signifikan dalam kemampuan siswa menyelesaikan soal cerita matematika setelah penerapan model pembelajaran *role playing*. Pada siklus I, persentase ketuntasan belajar siswa mencapai 60%, sedangkan pada siklus II meningkat menjadi 90%. Penerapan *role playing* membuat pembelajaran lebih interaktif, melibatkan siswa secara aktif, dan membantu mereka memahami konsep matematika dalam konteks kehidupan sehari-hari.

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan model pembelajaran *role playing* efektif dalam meningkatkan kemampuan siswa kelas V SDN Dukuh Kupang V Surabaya dalam menyelesaikan soal cerita matematika.

Kata Kunci: *Role Playing*, Soal Cerita Matematika, Pembelajaran Interaktif, Penelitian Tindakan Kelas.

ABSTRACT

This study aims to improve students' ability to solve mathematical story problems through the use of role playing learning models for fifth grade students at SDN Dukuh Kupang V Surabaya. The problem faced is the low understanding of students in solving story problems because the learning method is less varied and tends to be monotonous. This study uses a classroom action research (CAR) method which is carried out in two cycles

Article History

Received: Desember 2024

Reviewed: Desember 2024

Published: Desember 2024

Plagiarism Checker No 234

Prefix DOI: Prefix DOI: 10.8734/CAUSA.v1i2.365

Copyright: Author

Publish by: SINDORO



This work is licensed under a [Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/).

with the stages of plan, do, and see. Each cycle involves planning, implementing actions, observation, and reflection.

The results of the study showed a significant increase in students' ability to solve mathematical story problems after the application of the role playing learning model. In cycle I, the percentage of student learning completion reached 60%, while in cycle II it increased to 90%. The application of role playing makes learning more interactive, actively involves students, and helps them understand mathematical concepts in the context of everyday life.

Based on the results of the study, it can be concluded that the use of the role playing learning model is effective in improving the ability of fifth grade students at SDN Dukuh Kupang V Surabaya in solving mathematical story problems.

Keywords: *Role Playing, Mathematical Story Problems, Interactive Learning, Classroom Action Research.*

PENDAHULUAN

Matematika merupakan salah satu mata pelajaran penting yang diajarkan di sekolah dasar karena berperan dalam melatih kemampuan berpikir logis, kritis, dan sistematis pada siswa. Salah satu kompetensi yang perlu dikuasai siswa dalam pembelajaran matematika adalah kemampuan menyelesaikan soal cerita. Kemampuan ini tidak hanya menuntut pemahaman konsep matematika tetapi juga kemampuan berpikir kreatif dalam menerapkan konsep tersebut dalam situasi kehidupan sehari-hari. Namun, kenyataannya, banyak siswa mengalami kesulitan dalam menyelesaikan soal cerita matematika.

Berdasarkan observasi awal yang dilakukan di kelas V SDN Dukuh Kupang V Surabaya, ditemukan bahwa kemampuan siswa dalam menyelesaikan soal cerita matematika masih rendah. Hal ini disebabkan oleh beberapa faktor, antara lain metode pembelajaran yang kurang bervariasi, dominasi pembelajaran konvensional berupa ceramah dan latihan soal, serta kurangnya keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Akibatnya, siswa menjadi pasif, kurang termotivasi, dan kesulitan memahami konsep dalam soal cerita.

Untuk mengatasi permasalahan tersebut, dibutuhkan inovasi dalam model pembelajaran yang mampu meningkatkan partisipasi aktif siswa serta membantu mereka memahami konsep matematika secara lebih kontekstual. Salah satu model pembelajaran yang dapat diterapkan adalah *role playing*. Model *role playing* merupakan metode pembelajaran yang melibatkan siswa secara aktif dengan memainkan peran tertentu dalam situasi yang disimulasikan. Melalui model ini, siswa dapat belajar memecahkan masalah dengan cara yang lebih menarik dan interaktif, sehingga lebih mudah memahami konsep matematika dalam soal cerita.

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan siswa kelas V SDN Dukuh Kupang V Surabaya dalam menyelesaikan soal cerita matematika melalui penggunaan model pembelajaran *role playing*. Dengan penerapan model ini, diharapkan siswa dapat lebih aktif, termotivasi, dan mampu memahami konsep matematika yang diajarkan serta menerapkannya dalam menyelesaikan soal cerita.

METODE

Metode penelitian yang digunakan di SDN Dukuh Kupang V Surabaya adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan pendekatan *lesson study*. Dalam pelaksanaan penelitian ini, peneliti berkolaborasi dengan guru kelas dan pihak terkait dalam setiap siklus kegiatan *lesson study*. Menurut Sodiq dan Trisniawati (2020), Penelitian Tindakan Kelas merupakan penelitian ilmiah yang dilakukan oleh guru di dalam kelas dengan tujuan meningkatkan kualitas pembelajaran melalui tindakan-tindakan tertentu.

Penelitian ini difokuskan pada siswa kelas V SDN Dukuh Kupang V Surabaya, yang berjumlah 28 siswa, terdiri dari siswa laki-laki dan perempuan. Penelitian dilaksanakan di sekolah tersebut, yang terletak di lingkungan Kota Surabaya. Penelitian ini menerapkan model PTK dari Kemmis dan McTaggart, yang terdiri dari empat tahapan dalam setiap siklus, yaitu: perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi.

Teknik pengumpulan data yang digunakan meliputi observasi dan tes. Observasi dilakukan untuk memantau proses pembelajaran, aktivitas siswa selama penerapan model pembelajaran *role playing*, serta pelaksanaan tahapan *lesson study*. Sementara itu, tes digunakan untuk mengukur peningkatan kemampuan siswa dalam menyelesaikan soal cerita matematika setelah mengikuti pembelajaran dengan model *role playing*.

Indikator keberhasilan penelitian ini ditentukan berdasarkan peningkatan hasil belajar siswa, khususnya pada ranah kognitif. Target keberhasilan adalah tercapainya nilai KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) mata pelajaran matematika, yaitu 70, dengan ketuntasan klasikal minimal 75% dari total jumlah siswa. Melalui pendekatan ini, diharapkan kemampuan siswa dalam menyelesaikan soal cerita matematika dapat meningkat secara signifikan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil penelitian dalam dua siklus, Penelitian Tindakan Kelas (PTK) ini melibatkan empat komponen utama, yaitu perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Penelitian ini dilaksanakan dalam dua siklus dengan tahapan yang terstruktur. Berikut penjelasan dari masing-masing siklus:

Siklus I

Perencanaan

Pada tahap ini, dilakukan berbagai persiapan yang meliputi penyusunan silabus, Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), lembar observasi guru dan siswa, serta lembar kerja Peserta didik (LKPD). Selain itu, disiapkan sumber belajar yang diperlukan dan alat evaluasi berupa tes tertulis berbentuk uraian. Pembelajaran menggunakan model *discovery learning* dengan media kontekstual berupa gambar untuk menyelesaikan soal cerita matematika terkait bilangan cacah. Tahap ini selesai pada 6 November 2024.

Pelaksanaan

Tahap pelaksanaan dimulai dari kegiatan pembuka, inti, hingga penutup. Proses pembelajaran mengikuti langkah-langkah model *discovery learning* dengan fokus pada penyelesaian masalah sehari-hari terkait bilangan cacah menggunakan media gambar. Pelaksanaan ini berlangsung pada 11 dan 12 November 2024. Berdasarkan evaluasi, dari 28 siswa, hanya 10 siswa (36%) yang mencapai ketuntasan, sedangkan 18 siswa (64%) belum tuntas.

Observasi

Pada tahap observasi, dilakukan pemantauan terhadap proses pembelajaran, khususnya keaktifan siswa dan guru. Pengamatan dilakukan melalui lembar observasi aktivitas siswa dan guru. Selain itu, peningkatan hasil belajar siswa diukur melalui tes evaluasi.

Refleksi

Refleksi dilakukan dengan menganalisis dan mengevaluasi data hasil pembelajaran pada siklus I. Hasil refleksi menunjukkan bahwa pemahaman siswa masih rendah dan keaktifan dalam menyelesaikan soal cerita perlu ditingkatkan. Berdasarkan temuan ini, tindakan perbaikan dirancang untuk siklus II agar pembelajaran lebih efektif. Halawa (2022) menekankan bahwa refleksi bertujuan untuk mengevaluasi hasil pembelajaran sekaligus menyusun rencana perbaikan untuk siklus berikutnya.

Siklus II**Perencanaan**

Tahap ini bertujuan memperbaiki kelemahan pada siklus I. Persiapan meliputi penyusunan silabus, RPP, lembar observasi, lembar kerja siswa, dan alat evaluasi berbentuk tes uraian. Pada siklus ini, digunakan model role playing sebagai metode pembelajaran, dengan media uang mainan untuk menyelesaikan soal cerita matematika. Perencanaan ini diselesaikan pada 18 November 2024.

Pelaksanaan

Proses pembelajaran dilakukan mengikuti langkah-langkah model role playing, di mana siswa memainkan peran untuk memahami penyelesaian masalah terkait bilangan cacah dengan bantuan media uang mainan. Tahap ini dilaksanakan pada 19 dan 20 November 2024. Hasil evaluasi menunjukkan peningkatan yang signifikan, di mana dari 28 siswa, sebanyak 25 siswa (90%) tuntas, sementara hanya 3 siswa (10%) yang belum tuntas.

Observasi

Pada tahap observasi siklus II, aspek yang diamati meliputi aktivitas siswa dan guru dalam proses pembelajaran. Lembar observasi digunakan untuk memantau keaktifan siswa selama penerapan model role playing. Hasil belajar siswa diukur kembali melalui tes evaluasi.

Refleksi

Refleksi dilakukan dengan mengevaluasi proses pembelajaran pada siklus II. Berdasarkan hasil yang diperoleh, penelitian dihentikan karena kemampuan siswa dalam menyelesaikan soal cerita matematika telah meningkat secara signifikan. Peningkatan ini terlihat dari hasil belajar siswa yang jauh lebih baik dibandingkan siklus sebelumnya.

Hasil Belajar Siswa

Perbandingan hasil belajar antara siklus I dan siklus II menunjukkan peningkatan yang signifikan. Pada siklus I, hanya 36% siswa yang mencapai ketuntasan, sedangkan pada siklus II, ketuntasan siswa meningkat menjadi 90%. Hal ini membuktikan bahwa penerapan model pembelajaran role playing efektif dalam meningkatkan kemampuan siswa kelas 5 SDN Dukuh Kupang V Surabaya dalam menyelesaikan soal cerita matematika.

PEMBAHASAN

Pada tahap awal pembelajaran dengan menggunakan model discovery learning, kemampuan siswa dalam menyelesaikan soal cerita matematika terkait masalah jual beli dengan bilangan cacah masih tergolong rendah. Dari 28 siswa, hanya 36% atau 10 siswa yang mencapai

ketuntasan, sementara 18 siswa (64%) belum tuntas. Nilai rata-rata yang diperoleh siswa pada tahap ini adalah 70,91.

Hasil pada Siklus I menunjukkan bahwa tingkat pemahaman siswa masih perlu ditingkatkan. Oleh karena itu, dilakukan perbaikan pembelajaran dengan menerapkan model role playing pada siklus berikutnya.

Peningkatan Hasil pada Siklus II

Setelah perbaikan menggunakan model role playing didukung dengan media uang mainan, hasil belajar siswa mengalami peningkatan yang signifikan. Dari 28 siswa, sebanyak 25 siswa (90%) dinyatakan tuntas, sedangkan 3 siswa (10%) masih belum tuntas. Nilai rata-rata pada siklus II meningkat menjadi 92,73.

Peningkatan ini membuktikan bahwa penerapan model role playing dapat secara efektif meningkatkan kemampuan siswa dalam menyelesaikan soal cerita matematika yang berhubungan dengan jual beli. Dengan pendekatan ini, siswa dapat lebih mudah memahami konsep penjumlahan dan pengurangan melalui praktik langsung. Selain itu, aktivitas bermain peran menjadikan siswa lebih aktif dan antusias dalam proses pembelajaran, di mana mereka berpartisipasi sebagai penjual dan pembeli.

Dampak Model Role Playing

Keberhasilan penelitian ini menunjukkan bahwa model pembelajaran role playing efektif dalam meningkatkan kemampuan siswa. Dukungan media uang mainan membantu siswa menghubungkan konsep matematika dengan kehidupan sehari-hari, sehingga penyelesaian soal cerita menjadi lebih mudah dipahami.

Menurut Yusnarti & Suryaningsih (2021), model bermain peran dalam pembelajaran merupakan metode untuk memecahkan masalah melalui peragaan yang melibatkan langkah-langkah seperti identifikasi masalah, analisis, pemeranan, dan diskusi. Dengan bermain peran, siswa dapat mengasah imajinasi dan menggali pengalaman nyata dari aktivitas sehari-hari atau dari tokoh yang mereka idolakan.

KESIMPULAN

Penerapan model role playing pada siswa kelas 5 di SDN Dukuh Kupang V Surabaya terbukti mampu meningkatkan kemampuan siswa dalam menyelesaikan soal cerita matematika terkait jual beli. Hal ini ditandai dengan peningkatan signifikan hasil belajar siswa antara siklus I dan siklus II. Aktivitas bermain peran juga mendorong siswa untuk lebih aktif, kreatif, dan memahami materi dengan lebih baik melalui pendekatan kontekstual yang menyenangkan.

DAFTAR PUSTAKA

- Ambari, H. M. (2019). PENINGKATAN KEMAMPUAN MENYELESAIKAN SOAL CERITA MATEMATIKA MENGGUNAKAN MODEL ROLE PLAYING. *BASIC EDUCATION*, 8(13), 1–283.
- Baeti, N. N., Prasetiyawati, D., & Priyanto, W. (2020). Keefektifan Model Pembelajaran Role Playing dengan Media Video Animasi Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika. *Jurnal PGSD: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 13(1), 58–65.
- Chadijah, S. (2023). Upaya Guru Meningkatkan Kemampuan Berbicara Siswa Melalui Penerapan Metode Role Playing Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia. *Jurnal Al-Amar: Ekonomi Syariah, Perbankan Syariah, Agama Islam, Manajemen Dan Pendidikan*, 4(2), 161–174.

- Dumaini, N. K. D., & Nanik Ardhiani, G. A. (2023). Pengaruh Model Pembelajaran Role Playing Berbantuan Media Wayang Kertas Terhadap Keterampilan Berbicara Bahasa Indonesia. *Lampuhyang*, 14(2), 160–176. <https://doi.org/10.47730/jurnallampuhyang.v14i2.356>
- Febrianto, M. V., & Yulianto, D. E. (2024). PENGARUH MODEL ROLE PLAYING TERHADAP KEMAMPUAN NUMERASI DALAM PEMBELAJARAN MATEMATIKA KELAS 5 SDN 2 PATOKAN. *CENDEKIA PENDIDIKAN*, 3(4), 8–12.
- Isral, I., Sutarman, S., Jarudin, J., & Ramadhan, F. (2024). Pengembangan Media Pengenalan Cerita Rakyat “Keong Mas” Berbasis Role Playing Game. *Academic Journal of Computer Science Research*, 6(1), 53–61.
- Maria Naldince, Yufrinalis, Marianus, N.S., F., & Timba. (2024). Penggunaan Model Role Playing Untuk Meningkatkan Hasil Belajar. *Jurnal Review Pendidikan Dan Pengajaran*, 7, 600–608.
- Myrela, A. C., & Khuzaini, N. (2024). Pengaruh Pembelajaran Matematika Berbasis Drama (Roleplaying) untuk Meningkatkan Kemampuan Literasi Numerasi Siswa Kelas XI. *Indonesian Research Journal on Education*, 4(2), 689–703.
- Said, S. (2019). Penerapan Model Pembelajaran Role Playing Untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Dan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Pada Siswa Kelas VI SD 2 Padurenan. *INOPENDAS: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 2(1).
- Sari, R. K. (2020). Efektivitas Penggunaan Model Pembelajaran Role Playing Terhadap Keterampilan Berbicara Pada Bahasa Indonesia Tingkat Sd. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling (JPDK)*, 2(1), 61–67. <https://doi.org/10.31004/jpdk.v1i2.582>
- Warsinah, W. (2023). Peningkatan Hasil Belajar Siswa pada Pelajaran Matematika dengan Menggunakan Metode Bermain Peran Siswa Kelas 1 SD. *Jurnal Bima: Pusat Publikasi Ilmu Pendidikan Bahasa Dan Sastra*, 1(3), 328–337.