

**UPAYA MENINGKATKAN HASIL BELAJAR
MATEMATIKA SISWA MELALUI MODEL
PEMBELAJARAN *ROLE PLAYING*
DIKELAS IV SD**



SKRIPSI

*Diajukan sebagai Syarat
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan
dalam Bidang Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*

Oleh

AFLAH OLFA SYFANY
NIM. 2020500220

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH

**FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY
PADANGSIDIMPUAN**

2025

**UPAYA MENINGKATKAN HASIL BELAJAR
MATEMATIKA SISWA MELALUI MODEL
PEMBELAJARAN *ROLE PLAYING*
DIKELAS IV SD**



Skripsi

*Diajukan sebagai Syarat
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan
dalam Bidang Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*

Oleh

AFLAH OLFA SYFANY
NIM. 2020500220

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH

**FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY
PADANGSIDIMPUAN
2025**

**UPAYA MENINGKATKAN HASIL BELAJAR
MATEMATIKA SISWA MELALUI MODEL
PEMBELAJARAN *ROLE PLAYING*
DIKELAS IV SD**



Skripsi

*Diajukan sebagai Syarat
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan
dalam Bidang Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*

Oleh

AFLAH OLFA SYFANY

NIM. 2020500220

Pembimbing I

Dr. Ljs Yulianti Syafrida Siregar, S.Psi, M.A
NIP.19801224 200604 2 001

Pembimbing II

Diyah Hoiriyah, M.Pd
NIP. 19881012 202321 2 043

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH

**FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY
PADANGSIDIMPUAN**

2025

SURAT PERNYATAAN PEMBIMBING

Hal : Skripsi
a.n. Aflah Olfa Syfany

Padangsidempuan, 2025
Kepada Yth:
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu
Keguruan UIN Syekh Ali Hasan Ahmad
Addary Padangsidempuan
di-
Padangsidempuan

Assalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh.

Setelah membaca, menelaah dan memberikan saran-saran perbaikan sepenuhnya terhadap skripsi a.n Aflah Olfa Syfany yang berjudul "**Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Melalui Model Pembelajaran *Role Playing* Dikelas IV SD**" maka kami berpendapat bahwa skripsi ini telah dapat diterima untuk melengkapi tugas dan syarat-syarat mencapai gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) dalam bidang Ilmu Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah pada Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan UIN Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan.

Seiring dengan hal di atas, maka saudari tersebut dapat menjalani sidang munaqosyah untuk mempertanggungjawabkan skripsi ini.

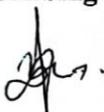
Demikian kami sampaikan, semoga dapat dimaklumi dan atas perhatiannya diucapkan terimakasih.

Wassalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh.

Pembimbing I


Dr. Lis Yulianti Syafri Siregar, S.Psi, M.A
NIP. 19801224 200604 2 001

Pembimbing II


Diyah Hoiriyah, M.Pd
NIP. 19881012 202321 2 043

LEMBAR PERNYATAAN MENYUSUN SKRIPSI SENDIRI

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Aflah Olfa Syfany

NIM : 2020500220

Fakultas/Jurusan : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan/PGMI

Judul Skripsi : **Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Metematika Siswa Melalui Model Pembelajaran *Role Playing* Dikelas IV SD**

Dengan ini menyatakan bahwa menyusun skripsi tanpa bantuan yang tidak sah dari pihak manapun, kecuali arahan dari tim pembimbing dan tidak melakukan plagiasi sesuai dengan kode etik mahasiswa pasal 14 ayat 2.

Pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan apabila di kemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidak benaran pernyataan ini, maka saya bersedia menerima sanksi sebagaimana tercantum dalam pasal 19 ayat 4 tentang kode etik mahasiswa yaitu pencabutan gelar akademik dengan tidak hormat dan sanksi lainnya sesuai dengan norma dan ketentuan yang berlaku.

Padangsidempuan, Januari 2025
Pembuat Pernyataan



Aflah Olfa Syfany
NIM 2020500220

SURAT PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Aflah Olfa Syfany
NIM : 2020500220
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Jenis Karya : Skripsi

Demi pengembangan ilmu pengetahuan teknologi dan seni, menyetujui untuk memberikan kepada pihak UIN Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidimpuan Hak Bebas Royalti Noneklusif atas karya ilmiah Saya yang berjudul **“Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Melalui Model Pembelajaran *Role Playing* Dikelas IV SD”** bersama perangkat yang ada (jika diperlukan). Dengan Hak Bebas Royalti Noneklusif ini pihak Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidimpuan berhak menyimpan, mengalih media/formatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (*data base*), merawat, dan mempublikasikan karya ilmiah Saya selama tetap mencantumkan nama Saya sebagai penulis dan sebagai pemilik hak cipta.

Demikian surat pernyataan ini Saya buat dengan sebenarnya.

Padangsidimpuan, Januari 2025
Pembuat Pernyataan



Aflah Olfa Syfany
NIM. 2020500220



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY PADANGSIDIMPUAN
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
Jalan T. Rizal Nurdin Km. 4,5SihitangKota Padangsidempuan22733
Telephone (0634) 22080 Faximile (0634) 24022

DEWAN PENGUJI
SIDANG MUNAQASYAH SKRIPSI

Nama : Aflah Olfa Syfany
NIM : 2020500220
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)
Fakultas : Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Judul Skripsi : Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Melalui Model Pembelajaran *Role Playing* Dikelas IV SD.

Ketua

Dr. Almira Amir, M.Si.
NIP. 19730902 200801 2 006

Sekretaris

Diyah Hoiriyah, M.Pd
NIP. 19881012 202321 2 043

Anggota

Dr. Almira Amir, M.Si.
NIP. 19730902 200801 2 006

Diyah Hoiriyah, M.Pd
NIP. 19881012 202321 2 043

Ade Suhendra, M.Pd.I.
NIP. 19881122 202321 1 017

A. Naashir M. Tuah Lubis, M.Pd.
NIP. 19931010 202321 1 031

Pelaksanaan Sidang Munaqasyah

Di : Ruang Sidang FTIK Lantai 2
Tanggal : 09 Januari 2025
Pukul : 13.30 WIB s/d Selesai
Hasil/Nilai : Lulus/82 (A)
Indesk Prediksi Kumulatif : 3.77
Predikat : Pujian



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY PADANGSIDIMPUAN
FAKULTAS TARBİYAH DAN ILMU KEGURUAN
Jalan T. Rizal Nurdin Km. 4,5 Sihitang Kota Padangsidempuan 22733
Telepon (0634) 22080 Faximile (0634) 24022

PENGESAHAN

Judul Skripsi : Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Melalui Model Pembelajaran *Role Playing* Dikelas IV SD.
Nama : AFLAH OLFA SYFANY
NIM : 2020500220
Fakultas/Prodi : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan/PGMI

Telah dapat diterima untuk memenuhi salah satu tugas dan persyaratan dalam memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd).

Padangsidempuan, Januari 2025
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu keguruan

Hilda, M.Si
NIP. 197209202000032002

ABSTRAK

Nama : Aflah Olfa Syfany
NIM : 2020500220
Judul : **Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Melalui Model Pembelajaran Role Playing di Kelas IV SD.**

Penelitian ini dilakukan untuk mengatasi permasalahan rendahnya hasil belajar matematika siswa, karena proses pembelajaran yang dilaksanakan belum optimal dan kurangnya penggunaan model pembelajaran oleh pendidik. Termasuk mengenai materi operasi hitung bilangan yang menggunakan model pembelajaran yang masih berpusat pada guru. Rendahnya hasil belajar matematika siswa menjadi perhatian serius. Berdasarkan permasalahan tersebut peneliti bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar matematika siswa dengan menggunakan model pembelajaran *role playing* (bermain peran) dalam proses pembelajaran. Rumusan masalah dalam penelitian untuk mengetahui penerapan model pembelajaran *role playing* dapat meningkatkan hasil belajar Matematika pada siswa kelas IV SDN 100603 Sidadi II. Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (PTK) pada tahap perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi di SDN 100603 Sidadi II, subjek penelitian ini adalah siswa kelas IV. Instrumen pengumpulan data yang digunakan adalah tes, observasi dan wawancara. Dari hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran *role playing* dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Hal ini dibuktikan dengan meningkatnya nilai persentase ketuntasan hasil belajar siswa, yaitu pada prasiklus persentase ketuntasan sebesar 33,33% (9 dari 27 siswa). Pada siklus I pertemuan I menjadi ketuntasan sebesar 55,55% (15 dari 27 siswa). Pada siklus I pertemuan II meningkatkan signifikan dengan ketuntasan siswa 74,07% (20 dari 27 siswa). Pada siklus II pertemuan I persentase ketuntasan sudah mencapai 92,59 % Dapat disimpulkan bahwa, penerapan model pembelajaran *role playing* dapat meningkatkan hasil belajar Matematika di SDN 100603 Sidadi II. Untuk penelitian selanjutnya peneliti berharap agar melakukan tinjauan pustaka yang lebih mendalam dan proses pembelajaran lebih di tingkatkan agar tercapainya tujuan pembelajaran, serta waktunya diperpanjang dalam penerapan model pembelajaran *role playing*.

Kata Kunci : Hasil Belajar; *Role Playing*; Matematika

ABSTRACT

Name : *Aflah Olfa Syfany*
Reg. Number : *2020500220*
Thesis Title : *Efforts to Improve Students' Mathematics Learning Outcomes through Role Playing Learning Model in Class IV Elementary School.*

This study was conducted to overcome the problem of low mathematics learning outcomes of students, because the learning process implemented has not been optimal and the lack of use of learning models by educators. Including the material on arithmetic operations using a learning model that is still centered on the teacher. The low mathematics learning outcomes of students are a serious concern. Based on these problems, the researcher aims to improve students' mathematics learning outcomes by using the role playing learning model in the learning process. The formulation of the problem in the study was to determine the application of the role playing learning model to improve mathematics learning outcomes in grade IV students of SDN 100603 Sidadi II. This type of research is classroom action research (CAR) at the planning, action, observation, and reflection stages at SDN 100603 Sidadi II, the subjects of this study were grade IV students. The data collection instruments used were tests, observations and interviews. The results of the study showed that the application of the role playing learning model can improve student learning outcomes. This is evidenced by the increasing percentage of student learning outcomes, namely in the pre-cycle the percentage of completion was 33.33% (9 out of 27 students). In cycle I, meeting I became completeness of 55.55% (15 out of 27 students). In cycle I, meeting II increased significantly with student completeness of 74.07% (20 out of 27 students). In cycle II, meeting I, the percentage of completeness had reached 92.59%. It can be concluded that the application of the role playing learning model can improve Mathematics learning outcomes at SDN 100603 Sidadi II. For further research, the researcher hopes to conduct a more in-depth literature review and the learning process is further improved in order to achieve learning objectives, and the time is extended in the application of the role playing learning model.

Keywords: *Learning Outcomes; Role Playing; Mathematics*

ملخص البحث

الاسم	:أفصح ألفة السيفاني
رقم التسجيل	: ٢٠٢٠٥٠٠٢٢٠:
عنوان البحث	: الجهود المبذولة لتحسين نتائج تعلم الطلاب في الرياضيات من خلال نموذج تعلم تقمص الأدوار في الصف الرابع الابتدائي.

تم إجراء هذا البحث للتغلب على مشكلة انخفاض نتائج تعلم الرياضيات لدى الطلبة، وذلك لأن عملية التعلم المنفذة لم تكن مثالية وكان هناك نقص في استخدام نماذج التعلم من قبل المعلمين. بما في ذلك المواد الخاصة بالعمليات الحسابية باستخدام نموذج التعلم الذي لا يزال يركز على المعلم. إن انخفاض نتائج تعلم الطلاب في مادة الرياضيات يشكل مصدر قلق خطير. وبناءً على هذه المشكلات، يهدف الباحثون إلى تحسين نتائج تعلم الطلاب للرياضيات من خلال استخدام نموذج التعلم القائم على لعب الأدوار في عملية التعلم. تتلخص مشكلة البحث في معرفة كيف يمكن لتطبيق نموذج التعلم بالتمثيل الأدوار أن يحسن من نتائج التعلم في مادة الرياضيات لدى طلاب الصف الدراسي ٤ سدن ١٠٠٦٠٣ صديق٢. هذا النوع من البحث هو بحث عملي صفي (بتك) في مراحل التخطيط والعمل والملاحظة والتأمل سدن ١٠٠٦٠٣ صديق٢، كانت موضوعات هذه الدراسة طلابًا في الفصل ٤. تم استخدام أدوات جمع البيانات وهي الاختبارات والملاحظة والمقابلات. وتظهر نتائج البحث أن تطبيق نموذج التعلم يمكن أن يؤدي لعب الأدوار إلى تحسين نتائج التعلم لدى الطلاب. ويتجلى ذلك من خلال ارتفاع نسبة مخرجات التعلم لدى الطلبة، إذ بلغت نسبة الإنجاز في الدورة التمهيديّة ٣٣,٣٣٪ (٩ من أصل ٢٧ طالبًا). في الدورة ١ مقابلة ١ إلى معدل إكمال قدره ٥٥,٥٥٪ (١٥ من أصل ٢٧ طالبًا). في الدورة ١ مقابلة ٢ ارتفعت بشكل ملحوظ مع إكمال الطلاب بنسبة ٧٤,٠٧٪ (٢٠ من ٢٧ طالبًا). في الدورة ٢ مقابلة ١ وقد بلغت نسبة الإنجاز ٩٢,٥٩٪، ويمكن الاستنتاج أن تطبيق نموذج التعلم عن طريق لعب الأدوار يمكن أن يحسن من نتائج تعلم الرياضيات في سدن ١٠٠٦٠٣ صديق٢. ولإجراء المزيد من البحث يأمل الباحث إجراء مراجعة أكثر عمقا للأدبيات وتحسين عملية التعلم لتحقيق أهداف التعلم، وتمديد الوقت في تطبيق نموذج التعلم من خلال لعب الأدوار.

الكلمات المفتاحية نواتج التعلم؛ نموذج تعلم لعب الأدوار؛ الرياضيات

KATA PENGANTAR

Syukur Alhamdulillah penulis ucapkan kehadiran Allah SWT yang telah memberikan hidayah, kesehatan dan kesempatan kepada penulis dalam menyusun skripsi ini. Shalawat dan salam kepada Nabi Muhammad SAW, yang telah membawa petunjuk dan hidayah untuk umat manusia.

Skripsi ini berjudul **“UPAYA MENINGKATKAN HASIL BELAJAR MATEMATIKA SISWA MELALUI MODEL PEMBELAJARAN *ROLE PALLYING* DI KELAS IV SD”** Disusun untuk melengkapi tugas-tugas dan memenuhi syarat-syarat untuk mencapai gelar sarjana Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (S.Pd) pada Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan dalam bidang Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah dan juga dengan harapan bermanfaat bagi kita semua.

Penulisan skripsi ini dapat diselesaikan berkat bimbingan dan doa dari orang tua dan arahan dosen pembimbing, serta bantuan dan motivasi semua pihak, skripsi ini dapat diselesaikan. Maka penulis menyampaikan ucapan terima kasih kepada:

1. Ibu Dr. Lis Yulianti Syafrida Siregar, S.Psi,M.A. Selaku pembimbing I yang telah banyak memberikan arahan serta kebijaksanaan pada penulis dalam menyusun dan menyelesaikan skripsi ini. Ibu Diyah Hoiriyah, M.Pd Selaku pembimbing II yang telah banyak memberikan arahan, bimbingan dengan penuh kesabaran serta kebijaksanaan pada penulis dalam menyusun dan menyelesaikan skripsi ini.
2. Bapak Dr. H. Muhammad. Darwis Dasopang, M.Ag. Selaku Rektor Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addary

Padangsidempuan. Bapak Dr. Erawadi, M.Ag. Wakil rektor Bid. Akademik dan Pengembangan Lembaga. Bapak Dr Anhar, M.A. Wakil rektor Bid. Administrasi umum, Perencanaan dan Keuangan. Bapak Dr. Ikhwanuddin Harahap, M.Ag. Wakil rektor Bid. Kemahasiswaan dan Kerjasama Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan.

3. Ibu Dr. Lelya Hilda, M.Si. Selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan.
4. Ibu Nursyaidah, M.Pd. Selaku ketua jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Ibu rahmadani tanjung M.Pd selaku sekretaris jurusan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan.
5. Bapak/Ibu Dosen Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan.
6. Bapak kepala perpustakaan serta pegawai perpustakaan Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan yang telah memberikan kesempatan dan fasilitas bagi penulis untuk memperoleh buku-buku dalam penyelesaian skripsi ini.
7. Yang paling istimewa kepada Alm. Ibu Nurhakimah Pulungan dan Alm. Nenek Maslan Lubis yang menjadi semangat terbesar saya untuk

terus berjuang dalam menempuh pendidikan dengan mengenang kebaikan dan pesan-pesan bermoral dari ibu dan nenek penulis.

8. Teristimewa kepada Ibunda tercinta Nuriyani dan ayahanda Aminuddin atas doa yang tiada henti, atas cinta dan kasih sayang yang begitu dalam, atas budi dan pengorbanan yang tak terhingga yang selalu memberikan motivasi, dukungan dan material demi keberhasilan dan kesuksesan penulis dalam menyelesaikan penelitian ini.
9. Tidak lupa juga penulis ucapkan terima kasih kepada abang dan adik saya, abang Ahmad Rozy Hidayat, abang Fauzan Harif yang selalu andil dalam memberikan yang terbaik kepada penulis selama penelitian. Dan adik saya Rafly Zulkarnaen, adik Khoirul Fahmi yang selalu menyemangati saya dengan sifat dan perilaku baik dan terpuji mereka yang mendorong penulis untuk tetap optimis dalam pengerjaan skripsi ini.
10. Terkhususnya kepada pemilik MMJ (Minolta Maju Jaya), abang Beni Syaputra, Kakak Fitriani, Oma Alma serta Alma Syira Omira Maryam yang selalu mendukung penulis baik secara materi dan nonmateri yang memberikan semangat kepada penulis untuk dapat menyelesaikan skripsi.
11. Sahabat-sahabat terbaik (Revi Resita Dewi, Nurhafifah, dan Nuhhasanah) yang selalu *support* dalam setiap tahapan penelitian dan

teman-teman seperjuangan khususnya Mahasiswa Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Angkatan 2020.

Dengan Penuh harap semoga jasa kebaikan mereka diterima Allah SWT dan tercatat dengan amal shalih. Akhirnya karya ini penulis suguhkan kepada pembaca dengan harapan adanya saran dan kritik yang bersifat konstruktif demi perbaikan. Semoga karya ini dapat bermanfaat dan mendapat Ridho dari Allah SWT.

Pintupadang, Januari 2025

Aflah Olfa Sifany
2020500220

DAFTAR ISI

SAMPUL DEPAN	
HALAMAN JUDUL	
HALAMAN PENGESAHAN PEMBIMBING	
SURAT PERNYATAAN PEMBIMBING	
LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI	
HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI	
BERITA ACARA UJIAN MUNAQOSYAH	
HALAMAN PENGESAHAN DEKAN	
ABSTRAK.....	i
KATA PENGANTAR	iv
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL.....	x
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR LAMPIRAN	xii

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	13
C. Batasan Masalah.....	14
D. Batasan Istilah	14
E. Rumusan Masalah	18
F. Tujuan Penelitian.....	19
G. Manfaat Penelitian.....	19
H. Indikator Tindakan	20
I. Sistematika Pembahasan	20

BAB II KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori.....	22
1. Hasil Belajar	22
a. Pengertian Hasil Belajar	22
b. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar.....	25
c. Jenis-jenis Hasil Belajar	25
d. Tipe Hasil Belajar Kognitif	26

e. Kategori Dalam Dimensi Kognitif.....	28
2. Model Pembelajaran <i>Role Playing</i>	31
a. Pengertian Model Pembelajaran.....	31
b. Pengertian Model Pembelajaran <i>Role Playing</i>	33
c. Karakteristik Model Pembelajaran <i>Role Playing</i>	36
d. Kelebihan dan Kelemahan Model Pembelajaran <i>Role Playing</i>	36
e. Langkah-Langkah Model Pembelajaran <i>Role Playing</i>	37
3. Pembelajaran Matematika.....	39
4. Bahan Ajar	40
B. Penelitian Terdahulu	42
C. Hipotesis Tindakan	44
BAB III METODE PENELITIAN	
A. Lokasi dan Waktu Penelitian	45
B. Jenis Penelitian	45
C. Subjek Penelitian	47
D. Instrumen Pengumpulan Data.....	48
E. Langkah-langkah Prosedur Penelitian	51
F. Teknik Analisis Data	57
BAB IV HASIL PENELITIAN	62
A. Analisis Data Prasiklus	62
B. Pelaksanaan Siklus I	63
C. Pelaksanaan Siklus II	74
D. Analisis Data.....	79
E. Pembahasan Hasil Penelitian	84
F. Keterbatasan Penelitian.....	89
BAB V PENUTUP	91
A. Kesimpulan	91
B. Implikasi Penelitian	93
C. Saran	93

DAFTAR PUSTAKA
LAMPIRAN -LAMPIRAN

DAFTAR TABEL

Tabel I. 1 Hasil belajar studi pendahuluan	10
Tabel II. 1 Penelitian Relevan.....	42
Tabel III. 1 Daftar Jadwal Penelitian	45
Tabel III. 2 Subyek Penelitian	47
Tabel IV. 1 Data Lembar Observasi Aktivitas Siswa Siklus I Pertemuan I	81
Tabel IV. 2 Data Lembar Observasi Aktivitas Guru Siklus I Pertemuan I	81
Tabel IV. 3 Data Lembar Observasi Aktivitas Siswa Siklus I Pertemuan II....	82
Tabel IV. 4 Data Lembar Observasi Aktivitas Guru Siklus I Pertemuan II	82
Tabel IV. 5 Data Lembar Observasi Aktivitas Siswa Siklus II Pertemuan I...	83
Tabel IV. 6 Data Lembar Observasi Aktivitas Guru Siklus II Pertemuan I	83
Tabel IV. 7 Rekapitulasi Hasil Belajar Pra-siklus, Siklus I dan Siklus II	83
Tabel V. 1 data peningkatan hasil belajar kognitif siswa	92

DAFTAR GAMBAR

Gambar III. 1 Tahapan PTK Menurut Kurt Lewin.....	52
Gambar IV. 1 Ketuntasan Hasil Belajar Pra Siklus	80
Gambar IV. 2 Diagram Hasil Belajar Siklus I Pertemuan I.....	80
Gambar IV. 3 Diagram Hasil Belajar Siklus I Pertemuan II	81
Gambar IV. 4 Diagram Hasil Belajar Siklus II Pertemuan I	82
Gambar IV. 5 Rekapitulasi Hasil Belajar Kognitif Siswa,	84

DAFTAR LAMPIRAN

Daftar Riwayat Hidup
Teori KKO Taksonomi Bloom
Studi Pendahuluan
Lembar Hasil Tes Harian Peserta Didik
Transkrip Wawancara Peserta Didik
Transkrip Wawancara Wali Kelas IV
Modul Ajar Operasi Hitung Bilangan Cacah
Kisi-kisi Instrumen Test Soal Kognitif
Lembar Validasi Modul Ajar
Lembar Validasi Butir Soal
Surat Keterangan Validasi
Lembar Observasi Aktivitas Penelitian

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan yang terus berkembang dan bersifat dinamis merupakan tuntutan kepada para pendidik untuk lebih kreatif dan inovatif dalam mengimbangi perkembangannya. Di era serba digital sekarang pendidik tidak hanya ahli dalam materi tetapi juga ahli dalam mengatur suasana pembelajaran, melalui teknologi dapat memberikan informasi mengenai prosedur pembelajaran ataupun model-model pembelajaran yang terbaru.¹ Perkembangan dunia pendidikan memberikan perubahan yang sangat signifikan pada pendidikan, mulai dari perubahan prosedur pembelajaran, tingkatan validasi materi, dan model-model pembelajaran yang semakin berinovatif. Pendidikan sebagai salah satu bidang yang memiliki peran penting dan strategis dalam pembangunan suatu bangsa.

Bahkan menjadi faktor dominan di dalam proses peningkatan kecerdasan bangsa. Betapa penting dan strategis peranan pendidikan di dalam pembangunan bangsa, hal tersebut telah diakuai sejak dirumuskannya UUD 1945. Dengan memberikan pendidikan di harapkan peserta didik dapat ikut serta dalam percaturan global. Cita-cita bangsa tentu bergantung kepada para pendidik dalam prosedur pembelajaran. Dengan pendidikan peserta didik diharapkan dapat

¹ Putri Tsania Azzahra, Masduki Asbari, and Devina Evifa Nugroho, 'Urgensi Peran Generasi Muda Dalam Meningkatkan Pendidikan Berkualitas', *Journal of Information Systems and Management (JISMA)*, 3.1 (2024), pp. 90–92.

belajar menjadi lebih ingin tahu. Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.¹ Pendidikan bukan hanya menyiapkan masa depan, tetapi juga bagaimana menciptakan masa depan. Pendidikan harus membantu perkembangan terciptanya individu yang kritis dengan tingkat kreativitas yang sangat tinggi dan tingkat keterampilan berpikir yang lebih tinggi pula.² Dalam mencapai pendidikan tidak lepas dari proses belajar mengajar. Pembelajaran di SD/MI, dari sisi proses pembelajaran yang dikembangkan dan dilaksanakan oleh para guru SD/MI tampak belum kondusif bagi perkembangan kemampuan siswa. Hal ini tampak dari intensitas kegiatan pembelajaran yang mendorong pengembangan saintifik sains siswa.

Pembelajaran merupakan serangkaian kegiatan jiwa raga untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku sebagai hasil dari pengalaman individu dalam interaksi dengan lingkungannya menyangkut kognitif, afektif, dan psikomotorik.² Dalam belajar, siswa mengalami sendiri proses dari tidak tahu menjadi tahu. Belajar adalah perubahan tingkah laku yang relative tetap yang terjadi karena latihan dan pengalaman. Sehingga belajar adalah suatu aktivitas atau usaha yang disengaja.

² Maulana Arafat dan Nashran Azizan, *Pembelajaran Tematik SD/MI* (Samudra Biru, 2021).

Aktivitas tersebut menghasilkan perubahan, berupa sesuatu yang baru baik yang nampak atau tersembunyi tetapi juga hanya berupa penyempurnaan terhadap sesuatu yang pernah dipelajari.

Pembelajaran pada kurikulum 2013 di sekolah dasar dengan menggunakan pendekatan saintifik, pendekatan saintifik adalah pembelajaran yang berpusat pada siswa, bukan kepada guru melainkan guru hanya sebagai fasilitator.³ Pendekatan saintifik meliputi aspek mengamati, menanya, mencoba, mengasosiasi, dan mengkomunikasi. Penerapan pembelajaran tematik dapat memberikan keterhubungan antara satu mata pelajaran dengan mata pelajaran lainnya dalam rangka memperbaiki dan meningkatkan kualitas belajar peserta didik. Dalam pembelajaran tematik terdapat 7 mata pelajaran yang dikemas dalam satu kesatuan dan kemudian dikemas dalam satu tema. Salah satu matapelajaran dalam pembelajaran tematik yaitu mata pelajaran matematika (MM). Hal ini berarti bahwa tercapai atau tidaknya tujuan pembelajaran (belajar mengajar) yang dilakukan sangat tergantung pada bagaimana proses belajar mengajar yang dialami oleh siswa sebagai anak didik dan guru sebagai pendidik. Peningkatan dan pengembangan kualitas sumber daya manusia dapat dilakukan melalui proses pendidikan.

Melalui pendidikan yang berkualitas, akan mampu untuk melahirkan generasi muda yang memiliki kompetensi yang dibutuhkan

³ Epon Ningrum, 'Pengembangan Sumber Daya Manusia Bidang Pendidikan', *Jurnal Geografi Gea*, 9.1 (2016), doi:10.17509/gea.v9i1.1681.

demi kemajuan dan kemandirian bangsa Indonesia di masa depan.⁴ Menurut UU RI No. 20 Tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional pasal 1 menyatakan bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dalam proses pembelajaran agar siswa secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara.⁵ Dalam proses pendidikan tidak lepas dari sebuah proses belajar. Untuk itu dapat ditarik kesimpulan bahwa belajar sangat berperan penting dalam proses pembelajaran. Faktor yang menentukan keberhasilan proses pembelajaran salah satunya ditentukan oleh kurikulum yang berlaku di sekolah dasar. Kurikulum dapat diartikan sebagai serangkaian perencanaan pembelajaran sebagai sebuah program atau lembaga pendidikan yang berbentuk dokumen beserta pengalaman implementasi dokumen tersebut.⁶

Menurut Depdiknas kata matematika berasal dari bahasa Latin, *mathanein* atau *mathema* yang berarti “ belajar atau hal yang dipelajari,” sedangkan dalam bahasa Belanda, matematika disebut *wiskunde* atau ilmu pasti, yang semuanya berkaitan dengan penalaran.⁷ Berdasarkan

⁴ Syafrilianto, ‘Pembelajaran Terpadu Tip Webbed: Suatu Pendekatan Pembelajaran Tematik Di Mi/SD’, *Forum Paedagogik*, Vol.11 No., p. hlm 64.

⁵ Sudarwan danim, *Pengantar Kependidikan Landasan Teori, Dan 234 Metafora Pendidikan* (Alfabeta, 2017).

⁶ Ade Suhendra, *Implementasi Kurikulum 2013 Dalam Pembelajaran SD/MI* (pramedia group, 2019).

⁷ Syafrilianto Syafrilianto, Mariam Nasution, and Melda Juniati, ‘Peningkatan Hasil Belajar Siswa Melalui Model Quantum Teaching Di Sd Negeri 033 Hutabaringin Mandailing Natal’, *Forum Paedagogik*, 13.1 (2022), pp. 130–42, doi:10.24952/paedagogik.v13i1.5339.

pernyataan tersebut Pembelajaran matematika adalah pembelajaran yang mengasah logika berfikir, karna ketika logika berpikir dapat berjalan dengan baik maka seseorang mampu untuk menyelesaikan permasalahan matematika dengan baik tetapi sebaliknya jika logika tidak berjalan dengan baik maka akan menghambat seseorang untuk berfikir oleh karena itu perlu adanya stimulus untuk dapat menjalankan logika berfikir. Proses pembelajaran dikatakan berhasil jika hasil belajar siswa tinggi dan mencapai nilai maksimum.

Kemampuan yang diperoleh menyangkut pengetahuan, pengertian, dan pekerjaan yang dapat dilakukan oleh siswa merupakan pengertian hasil belajar.⁸ Revisi Taksonomi Bloom terdiri dari dua dimensi, yaitu dimensi proses kognitif dan dimensi pengetahuan. Namun, ranah kognitif tersebut dikembangkan oleh Anderson dan Karthwohl pada ranah kognitif, meliputi: mengingat (C_1), memahami (C_2), menerapkan (C_3), menganalisis (C_4), mengevaluasi (C_5), dan berkreasi (C_6).⁹ Penerapan pembelajaran tematik dapat memberikan keterhubungan antara satu mata pelajaran dengan mata pelajaran lainnya dalam rangka memperbaiki dan meningkatkan kualitas belajar peserta didik.¹⁰ Keberhasilan siswa dalam memahami matematika dan menggunakan pemahaman ini untuk menyelesaikan masalah dalam bidang matematika dan bidang lainnya

⁸Pudyo Susanto, *Belajar Tuntas* (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2018), hlm. 56.

⁹Maulana Arafat dan Nashran Azizan, *Pembelajaran Tematik SD/MI* (Yogyakarta: Samudra Biru, 2021), hlm. 39.

¹⁰Maulana Arafat dan Nashran Azizan, *Pembelajaran Tematik SD/MI* (Yogyakarta: Samudra Biru, 2021)

dapat menentukan apakah tujuan pendidikan dan pembelajaran matematika tercapai atau tidak.

Penguasaan materi dan kesulitan yang dihadapi siswa dalam matematika dapat menunjukkan bahwa lemahnya kemampuan mereka. Kesulitan siswa dalam memahami pemecahan masalah matematika telah dilakukan tindakan yang memberikan solusi alternatif guna mengatasi kesulitan siswa dalam memahami masalah matematika antara lain (1) guru harus mengubah cara mengajar serta mempelajari cara memberi motivasi kepada siswa; (2) siswa harus meningkatkan kemampuan literasi matematika; (3) guru harus belajar dari guru lain yang telah berhasil melaksanakan pemecahan masalah matematika; (4) keterlibatan siswa sangat penting untuk pemecahan masalah yang sukses; serta (5) guru diharapkan untuk mempelajari model pembelajaran dan kemudian membawa mereka untuk mengelola kegiatan di kelas. Penelitian terkait identifikasi kesulitan dalam memecahkan masalah matematika yang menyatakan bahwa sebagian besar siswa mengalami kesulitan pada kemampuan verbal yaitu memahami dan menafsirkan soal dalam bentuk matematika.

Selain itu, rasa percaya diri yang kurang terhadap kemampuan yang dimiliki oleh siswa itu sendiri. *Problem* pembelajaran yang terletak pada hasil belajar siswa ,terutama pada pembelajaran matematika yang masih rendah disebabkan karena berbagai permasalahan. Salah satu permasalahan dalam pembelajaran matematika yaitu anggapan dari

sebagian besar siswa bahwa matematika adalah pelajaran yang sulit dan membosankan, sehingga banyak siswa yang kurang menyukai pelajaran matematika bahkan menjadikan matematika sebagai salah satu pelajaran yang harus dihindari. Padahal siswa yang kurang menyukai pelajaran matematika dapat mengalami kesulitan dalam memahami materi yang disampaikan dan berdampak pada rendahnya hasil belajar matematika siswa. Maka peran guru sangat penting dalam memberikan inovasi pembelajaran, tidak ada seorang guru yang tidak mengharapkan demikian, karena setiap individu guru masih mempunyai nurani yang peka terhadap anak didiknya. Tidak ada guru yang menginginkan kondisi proses pembelajaran yang kacau dengan hasil belajar yang jelek, sehingga setiap guru pasti akan mempersiapkan strategi pembelajaran yang matang dan tepat, agar hasil belajar siswa terus meningkat dengan baik.¹¹

Pembelajaran matematika di kelas IV SD merupakan tahap penting dalam mengembangkan pemahaman siswa terhadap konsep-konsep matematika yang lebih kompleks. Pada tahap ini, siswa diajak untuk:

1. Menguasai operasi hitung: Penjumlahan, pengurangan, perkalian, dan pembagian dengan bilangan yang lebih besar, serta memahami sifat-sifat operasi hitung.
2. Memahami bilangan bulat dan pecahan: Mengenal bilangan bulat positif dan negatif, membandingkan pecahan, serta melakukan operasi hitung sederhana pada pecahan.

¹¹ Asriana Harahap dkk, strategi Pembelajaran Dipendidikan, 'Kewarganagaraan Melalui Metode Active Learning Tipe Quiz Team', 2.1 (2022), pp. 108–22.

3. Mengenal bangun datar dan bangun ruang: Mempelajari sifat-sifat bangun datar (persegi, persegi panjang, segitiga, lingkaran) dan bangun ruang sederhana (kubus, balok), serta menghitung luas dan keliling bangun datar.
4. Mempelajari pengukuran: Mengukur panjang, berat, waktu, dan kapasitas menggunakan satuan baku.
5. Memecahkan masalah: Melatih siswa untuk menyelesaikan masalah matematika yang disajikan dalam berbagai bentuk, baik secara lisan maupun tertulis.¹²

Matematika tidak hanya ada di dalam buku pelajaran, tetapi juga sangat relevan dengan kehidupan sehari-hari. Singkatnya, mempelajari matematika di sekolah adalah investasi untuk masa depan. Dengan memahami konsep-konsep matematika, kita akan lebih siap menghadapi tantangan dan peluang yang ada di dunia yang terus berkembang. Dalam kehidupan sehari-hari peserta didik akan banyak yang berkaitan dengan bilangan, misalnya dalam berbelanja, menghitung dan mengurangi nominal harga ataupun barang. Sehingga dengan memahami dengan baik tentang bilangan mutlak sangat diperlukan. Khususnya kelas IV merupakan jenjang kelas tinggi yang akan menghadapi berbagai model pembelajaran matematika yang lebih rumit. Dalam buku ajar matematika kelas IV peserta didik harus mampu menyajikan, memodelkan operasi hitung bilangan cacah serta menyelesaikan permasalahan yang berkaitan

¹² wono setya Budhi, *Matematika* (penerbit erlangga, 2022).

dengan bilangan cacah. Sehingga kelas IV SD diharapkan dapat memahami dengan baik mengenai Operasi Hitung bilangan cacah sebelum melangkah ke pembelajaran selanjutnya.

Proses pembelajaran juga belum optimal dilaksanakan di kelas IV SDN 100603 Sidadi II, sehingga hasil pembelajaran peserta didik yang masih rendah. Hal ini dibuktikan dari studi pendahuluan yang telah dilakukan peneliti melalui observasi langsung bersifat non partisipan dan wawancara dengan peserta didik kelas IV SDN 100603 Sidadi II, hari Senin tanggal 22 Mei 2024 pukul 09.34 WIB.¹³ Dapat diamati dari hasil belajar peserta didik pada pembelajaran Matematika kelas IV pada sub Bab Operasi Hitung Bilangan Cacah di SDN 100603 Sidadi II, bahwa masih banyak siswa yang nilainya belum mencapai ketuntasan. Dari 27 siswa hanya 1 siswa yang tuntas dan mencapai hasil belajar per sub bab, pada materi “operasi hitung bilangan cacah. Dengan nilai diatas 75, sedangkan masih ada 26 siswa yang belum tuntas dengan nilai di bawah kriteria ketuntasan.¹⁴

Berdasarkan persentase nilai di ketuntasan yang diperoleh peserta didik hanya 0,037 % siswa yang tuntas dan 96,296% siswa tidak tuntas. Hal ini membuktikan bahwa pemahaman siswa pada mata pelajaran masih rendah disebabkan karena siswa masih kurang memahami materi pembelajaran, serta kurangnya variasi proses pembelajaran, seperti

¹³ dokumentasi di IV SDN 100603 Sidadi II.22 Mei 2024., *Hasil Obeservasi dan Wawancara Studi Pendahuluan.senin.*

¹⁴ SDN 100603 Sidadi, 22 Mei 2024. 09:34 WIB. *Lampiran 4 Dalam Bentuk Tabel*, (Mata Pelajaran Matematika).

penggunaan model pada mata pelajaran matematika di kelas IV masih termasuk rendah. Hasil Observasi di kelas IV SDN 100603 Sidadi II pada hari Senin tanggal 22 Mei 2024 pukul 09.34 WIB peneliti menemukan bahwa masih terdapat siswa yang masih menganggap pembelajaran matematika merupakan mata pelajaran yang sulit dan membosankan, dibuktikan dengan hasil transkrip wawancara dengan peserta didik yang dimuat dalam lampiran. Ditemukan bahwa nilai hasil belajar siswa yang masih rendah karena kegiatan proses belajar-mengajar yang diterapkan dalam kelas ialah pembelajaran yang utamanya adalah guru, adapun model yang digunakan model ceramah, tanya jawab, pemberian tugas, sehingga kegiatan belajar mengajar tidak semua siswa aktif pada saat proses pembelajaran berlangsung. Karena siswa hanya terfokus mendengarkan penjelasan guru, sehingga pembelajaran terasa membosankan bagi peserta didik.

Tabel I. 1
Hasil Belajar Studi Pendahuluan

No	Tahun Pelajaran	Kriteria Ketuntasan	Kategori	Jumlah Siswa	Persentase
1	2023-2024	<75	Tidak Tuntas	26	96,296%
2		>=75	Tuntas	1	0,037%
Jumlah				27	100 %

Sumber : observasi penelitian di kelas IV SDN 100603 Sidadi II tgl 22 Mei 2024¹⁵

Mempekuat *problem* yang terjadi dalam proses pembelajaran Matematika di kelas IV SDN 100603 Sidadi II , dan sebagai bahan

¹⁵ *Dokumentasi Observasi. bentuk tabel.22 Mei.2024. 09:34 WIB. (dikelas IV SDN 100603 SIDADI II, 2024).*

tambahan *refleksi* peneliti melakukan Observasi lanjutan pada 11 Juli 2024, dan menemukan fakta bahwa hasil belajar peserta didik yang masih rendah, yaitu dibuktikan dengan test soal pilihan berganda yang berada di buku pegangan peserta didik, menunjukkan bahwa hasil belajar peserta didik yang masih rendah dan proses pembelajaran yang membosankan di kelas IV SDN 100603 Sidadi II pada materi pembelajaran Operasi Hitung Bilangan Cacah, terbukti pada lampiran.¹⁶ Siswa yang mampu menjawab Soal atau sebagai kategori TUNTAS hanya 9 siswa, dan TIDAK TUNTAS 18 Siswa. Sehingga dengan keadaan tersebut, maka diperlukan pembaruan proses model pembelajaran inovatif yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa dan sekaligus dapat meningkatkan keaktifan peserta didik serta memberikan iklim yang kondusif dalam perkembangan daya nalar dan kreativitas peserta didik. Kurangnya ketersediaan sarana dan prasarana di sekolah juga menyebabkan proses pembelajaran tidak berjalan dengan baik.¹⁷ Proses pembelajaran yang terus menerus berpusat pada guru dapat menyebabkan suasana yang membosankan bagi peserta didik,

Wawancara tersebut diambil pada saat pergantian jam pembelajaran kedua, tertanggal 11 juli 2024, peneliti mengemukakan model pembelajaran *Role Playing* dalam mengatasi permasalahan di kelas IV SDN 100603 SIDADI II. Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan maka dapat disimpulkan bahwa, secara umum permasalahan

¹⁶Observasi Lanjutan, 11 Juli 2024, 09:10 WIB. Lampiran 5. di kelas IV SDN 100603 Sidadi II. Kamis.

¹⁷ Megawati Guru Wali Kelas IV-A, Wawancara (21 September 2023, Pukul 09:34 WIB).

yang dihadapi peserta didik ialah proses pembelajaran yang kurang menyenangkan, kurangnya partisipan siswa dalam pembelajaran menyebabkan siswa menjadi kurang aktif dalam kelas sehingga proses pembelajaran yang tidak dapat berjalan dengan baik menjadi penyebab nilai hasil belajar matematika rendah. Model pembelajaran yang masih konvensional atau kurang bervariasi menjadikan kelas kurang kondusif karena setiap pembelajaran pasti memerlukan model pembelajaran yang tepat untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Analisis peneliti terhadap masalah yang berada di kelas IV SDN 100603 Sidadi II disertai bimbingan dengan dosen UIN SYAHADA yaitu ibu Dr. Lis Yulianti Syafrida Siregar, S.Psi, M.A dan ibu Diyah Hoiriyah M.Pd, mengemukakan Model pembelajaran *Role Playing* yang dapat memberikan pengalaman langsung dari persoalan dunia nyata melalui penghayatan yang dilakukan peserta didik. Hal ini sejalan dengan pendapat Sugihartono yang dalam menyatakan bahwa Model *Role Playing* merupakan model pembelajaran yang memberikan suasana yang menyenangkan karena memiliki unsur bermain sehingga mengarahkan peserta didik untuk pengembangan imajinasi dan penghayatan anak didik dengan cara anak didik memerankan suatu tokoh baik tokoh hidup atau benda mati¹⁸. Model ini dapat mengembangkan penghayatan, tanggung jawab, dan terampil dalam memaknai materi yang dipelajari.

¹⁸ Sugihartono, *Psikologi Pendidikan* (university press, 2007).

Pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *Role Playing* merupakan aktifitas belajar siswa dengan memainkan peran dalam cerita yang menggambarkan suatu peristiwa dan solusi yang dirancang dalam scenario. Pembelajaran ini diterapkan secara kelompok, dimana setiap siswa melakukan improvisasi bersama teman sekelompoknya. Sehingga *Role Playing* berfungsi sebagai sarana mentransfer materi, untuk mengeksplorasi perasaan siswa, serta melatih kemampuan percaya diri siswa, serta mengembangkan kemampuan pemecahan masalah dan perilaku siswa. Berdasarkan pendapat Fogg juga menyatakan bahwa *Role Playing* adalah sejenis permainan gerak yang didalamnya ada tujuan, aturan dan edukasi¹⁹. Model pembelajaran yang menggunakan drama untuk mencapai tujuan pembelajarannya.

Berdasarkan uraian dari latar belakang tersebut serta peninjauan *problem* dalam kelas maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian pembelajaran penggunaan model pembelajaran *Role Playing* di kelas IV SD 100603 Sidadi II dalam pembelajaran matematika untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada materi “Bilangan Cacah Besar Besar” karena model pembelajaran *Role playing* memiliki potensi dalam mengubah mindset peserta didik dalam menghadapi matematika.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan di atas maka identifikasi masalah dalam penelitian ini adalah

¹⁹ Huda.M.2014. *Model-Model Pembelajaran Dan Pengajaran* .Yogyakarta. Pustaka Pelajar.

1. Hasil belajar matematika siswa di kelas IV SD 100603 Sidadi II masih tergolong rendah.
2. Minimnya ketertarikan siswa dalam proses pembelajaran matematika siswa di kelas IV SD 100603 Sidadi II.
3. Kurangnya penggunaan model pembelajaran yang lebih bervariasi dalam proses pembelajaran matematika siswa di kelas IV SD 100603 Sidadi II.
4. Model yang digunakan masih menggunakan metode konvensional atau masih berpusat pada guru.
5. Anggapan dari sebagian besar siswa bahwa matematika adalah pelajaran yang sulit dan membosankan sehingga siswa tidak tertarik untuk memulai pembelajaran.
6. Kurangnya ketersediaan sarana dan prasarana di sekolah menyebabkan proses pembelajaran tidak berjalan dengan baik.

C. Batasan Masalah

Karena keterbatasan penulis dalam hal waktu, tenaga dan finansial maka peneliti membatasi permasalahan yang akan diteliti hanya pada peningkatan hasil belajar siswa dalam penggunaan model pembelajaran, yaitu dengan penggunaan model pembelajaran *Role Playing* di saat proses Pembelajaran Matematika untuk meningkatkan hasil belajar pada pokok bahasan “Operasi Hitung Bilangan Cacah Besar “di kelas IV SD 100603 Sidadi II.

D. Batasan Istilah

Berdasarkan identifikasi masalah yang diperoleh, adapun batasan istilah dalam penelitian ini adalah penggunaan model pembelajaran *Role Playing*

untuk meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran matematika pada pokok bahasan “Operasi Hitung Bilangan Cacah “di kelas IV SD 100603 Sidadi II.

1. Model pembelajaran adalah suatu gambaran tentang sesuatu yang dapat memperjelas berbagai kaitan diantara unsur-unsur yang ada. Secara lebih luas. Model Pembelajaran adalah tindakan memperjelas tentang berbagai komponen diantaranya aksi, reaksi dan efek.²⁰ Sehingga model pembelajaran menjadi pedoman yang akan mengarahkan guru dalam proses pembelajaran mengajar dalam kelas dengan searah tujuan pembelajaran. Dengan memahami model pembelajaran maka guru akan lebih dekat dengan tujuan pembelajaran yang akan dicapai karena guru sudah dapat gambaran proses pembelajaran mulai dari awal pembelajaran sampai akhir pembelajaran.
2. *Role playing* atau bermain peran adalah sejenis permainan peran yang didalamnya ada tujuan, aturan dan sekaligus melibatkan edukasi.²¹ Dalam *role playing* murid dikondisikan pada situasi tertentu di luar kelas, meskipun saat itu pembelajaran terjadi didalam kelas. Selain itu, *role playing* sering kali dimaksudkan sebagai suatu bentuk aktivitas dimana pelajar membayangkan dirinya seolah-olah berada di luar kelas dan memainkan peran orang lain. Model pembelajaran *Role Playing* juga dikenal dengan nama model pembelajaran bermain peran, pengorganisasian kelas secara

²⁰ Huda.M. 2014 Model-model Pembelajaran dan Pengajaran Pustaka Pelajar.

²¹ Hasan Basri, ‘Penerapan Model Pembelajaran Role Playing Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa Kelas V Sdn 032 Kualu Kecamatan Tambang’, *Jurnal Pendidikan Dan Pengajaran Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 1 (2017), pp. 38–53.

berkelompok, masing-masing kelompok memperagakan / menampilkan scenario yang telah disiapkan guru. Siswa diberi kebebasan berimprovisasi namun masih dalam batas-batas scenario dari guru.

Bermain peran dalam pembelajaran 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. Pada metode bermain peranan, titik tekanannya terletak pada keterlibatan emosional dan pengamatan indera kedalam suatu situasi masalah yang secara nyata dihadapi.

Murid diperlakukan sebagai subyek pembelajaran, secara aktif melakukan praktik - praktik berbahasa (bertanya dan menjawab) bersama teman-temannya pada situasi tertentu. Belajar efektif dimulai dari lingkungan yang berpusat pada diri murid. Lebih lanjut prinsip pembelajaran memahami kebebasan berorganisasi, dan menghargai keputusan bersama, murid akan lebih berhasil jika mereka diberi kesempatan memainkan peran dalam bermusyawarah, melakukan pemungutan suara terbanyak dan bersikap mau menerima kekalahan sehingga dengan melakukan berbagai kegiatan tersebut dan secara aktif berpartisipasi, mereka akan lebih mudah menguasai apa yang mereka pelajari. Jadi, dalam pembelajaran murid harus aktif, karena tanpa adanya aktivitas, maka proses pembelajaran tidak mungkin terjadi.

3. Matematika adalah ilmu yang mempelajari perhitungan suatu bilangan, perhitungan suatu besaran, geometri dan lain-lain. Matematika perlu dipahami dan dikuasai oleh semua manusia karena matematika membantu manusia untuk menyelesaikan berbagai permasalahan kehidupan.²² Hal tersebut membuktikan bahwa pelajaran matematika sangatlah penting untuk dipelajari manusia. Jika minat belajar siswa tinggi maka hasil belajarpun meningkat. Siswa yang memiliki minat belajar tinggi akan tekun dan termotivasi untuk mempelajari materi yang diminati. Matematika merupakan salah satu pelajaran dasar yang diberikan dengan maksud untuk meningkatkan dan mempertinggi kualitas mutu pengajaran dalam proses belajar mengajar.
4. Mata pelajaran matematika merupakan mata pelajaran yang dipenuhi oleh simbol-simbol, angka-angka, grafik, gambar bangun datar, gambar bangun ruang, dan hitungan-hitungan yang memerlukan pemahaman yang mendasar agar peserta didik dapat memanfaatkan matematika itu sebagai dasar pola pikir yang logis, analitis, sistematis, kritis dan kreatif serta memiliki kemampuan bekerja sama. Matematika berasal dari kata “*mathematica*” yunani yang artinya “belajar”, pengetahuan atau sains.²³
5. Hasil belajar (*learning outcomes*) adalah kemampuan yang diperoleh siswa selama melakukan kegiatan belajar, kemampuan yang diperoleh itu

²² Frederikus Yosafat Balaweling,dkk, ‘Peningkatan Hasil Belajar Matematika Materi Satuan Panjang Melalui Media Tangga Pintar Pada Peserta Didik Kelas III SD’, *Journal on Education*, Vol. 05, N (2023)

²³ Ahmad Susanto, *Teori Beljar Dan Pembelajaran Disekolah Dasar* (pramedia group, 2013).

menyangkut pengetahuan²⁴. Hasil belajar terbagi menjadi tiga ranah yaitu kognitif, afektif, dan psikomotorik. Adapun hasil belajar yang diteliti hanya dari ranah kognitifnya saja. Revisi Taksonomi Bloom dalam ranah kognitif yaitu, mengingat (C₁), memahami (C₂), menerapkan (C₃), menganalisis (C₄), mengevaluasi (C₅), dan berkreasi (C₆).²⁵

Dalam penelitian ini peneliti memfokuskan pada pembelajaran matematika kelas IV SD/MI semester I pada pokok bahasan “Operasi Hitung Bilangan Cacah “di kelas IV SD 100603 Sidadi II.

E. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah disampaikan, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah :

1. Bagaimana hasil belajar matematika siswa setelah menggunakan model pembelajaran *Role Playing* di kelas IV SD 100603 Sidadi II ?
2. Bagaimana cara meningkatkan hasil belajar Matematika siswa pada materi “Operasi Hitung Bilangan Cacah “ di kelas IV SD 100603 Sidadi I melalui model pembelajaran *Role Playing* ?
3. Apakah ada hasil yang signifikan sebelum dan sesudah penerapan model pembelajaran *Role Playing* di kelas IV SD 100603 Sidadi II melalui model pembelajaran *Role Playing* ?

²⁴ Pudyo Susanto.2018.belajar tuntas filosofi.konsep dan implementasi.jakarta.PT.Bumi Aksara.

²⁵Fauzan Maulana Arafat , Syafrilianto, *Microteaching Di SD/MI* (Kencana, 2020) .*Microteaching di SD/MI...*, hlm. 31.

F. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka tujuan penelitian ini dapat disampaikan ialah :

1. Untuk mengetahui hasil belajar matematika siswa setelah menggunakan model pembelajaran *Role Playing* di kelas IV SD 100603 Sidadi II.
2. Untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa penggunaan model pembelajaran *Role Playing* dalam meningkatkan hasil pembelajaran Matematika pada pokok bahasan “Operasi Hitung Bilangan Cacah “di kelas IV SD 100603 Sidadi II .
3. Untuk mengetahui perbedaan signifikan sebelum dan sesudah penggunaan model pembelajaran *Role Playing* dalam peningkatan nilai hasil belajar matematika di kelas IV SD 100603 Sidadi II.

G. Manfaat Penelitian

1. Manfaat secara teoritis

Dapat menambah khazanah keilmuan tentang penerapan model pembelajaran *Role Playing* dalam proses pembelajaran terutama dalam peningkatan hasil belajar matematika siswa, serta sebagai bahan kajian peneliti yang akan meneliti yang sama dengan temannya sebagai bahan pertimbangan atau kajian terdahulu.

2. Manfaat secara praktis

a. Bagi Guru

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan masukan bagi guru dalam meningkatkan kreativitas dalam proses belajar-mengajar dan menarik bagi siswa.

b. Bagi Siswa

Untuk meningkatkan hasil belajar siswa khususnya pada mata pelajaran matematika. Serta mendapatkan proses pembelajaran yang menyenangkan

c. Bagi Peneliti

Hasil penelitian ini dapat menjadi bahan masukan bagi pengembangan wawasan dalam ilmu pengetahuan serta dapat menyikapi secara profesional kondisi nyata di SD 100603 Sidadi II

H. Indikator Tindakan

Indikator tindakan dalam penelitian ini ditentukan berdasarkan perolehan nilai tes hasil belajar siswa dalam pembelajaran matematika yang mencapai nilai ketuntasan sebesar 75. Penelitian ini dikatakan berhasil apabila sebanyak 80 % dari 27 siswa mencapai nilai ketuntasan pada sub bab “Operasi Hitung Bilangan Cacah” dan nilai ketuntasan belajar adalah 75.

I. Sistematika Pembahasan

Agar mempermudah pembahasan dalam proposal ini dibuat sistematika pembahasan sebagai berikut:

Bab I pendahuluan membahas tentang tentang latar belakang masalah, identifikasi masalah, batasan masalah, batasan istilah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian dan sistematika pembahasan.

Bab II kajian pustaka membahas tentang kajian teori, penelitian terdahulu, kerangka berpikir dan hipotesis tindakan.

Bab III metodologi penelitian membahas tentang lokasi dan waktu penelitian, jenis penelitian, subjek penelitian, instrumen pengumpulan data, prosedur penelitian dan analisis data.

Bab IV membahas tentang deskripsi data hasil penelitian, pembahasan dan keterbatasan penelitian.

Bab V membahas tentang kesimpulan dan saran-saran

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Landasan Teori

1. Hasil Belajar

a. Pengertian Hasil Belajar

Belajar adalah suatu kemajuan yang diwujudkan dalam perubahan tingkah laku, dan keadaannya tidak sama seperti sebelum individu berada dalam keadaan belajar dan setelah menyelesaikan kegiatan-kegiatan serupa.²⁶ Perubahan terjadi karena keterlibatan atau persiapan, salah satu variabel yang menyebabkan perubahan peserta didik tidak seluruhnya ditetapkan oleh pendidik. Pendidik merupakan individu yang bertugas untuk menghasilkan Sumber Daya Manusia (SDM) berkualitas yang mampu bersaing dalam masa yang serba cepat, maju selalu menggunakan model, teknik, dan strategi pembelajaran yang dapat membantu siswa dalam memahami materi yang diperkenalkan. Diangkat dari pendapat ahli yaitu Menurut Robert M. Gagne belajar adalah ada empat fase penerimaan siswa dalam belajar diantaranya fase penerimaan, fase penguasaan, fase pengendapan dan fase pengungkapan kembali.²⁷ Keempat fase tersebut akan terjadi pada siswa yang sedang dalam proses belajar. Fase penerimaan belajar siswa dengan teori S-R, dimana S

²⁶ Syafrilianto Syafrilianto, Miftah Khairani Tanjung, and Siti Zubaidah Siregar, 'Peningkatan Hasil Belajar Siswa Melalui Model Contextual Teaching And Learning Madrasah Ibtidaiyah Model Panyabungan', *Gravity Journal*, 1.1 (2022), pp. 1–10, doi:10.24952/gravity.v1i1.5363.

²⁷ Lubis Arafat Maulana, *Pembelajaran Pendidikan Pancasila Dan Kewarganegaraan* (Kencana, 2020).

merupakan stimulus dan R merupakan respon dari stimulus dan garis penghubung merupakan transformasi perangsang stimulus respon.²⁸

Gagne mengemukakan lima kategori hasil belajar atau kemampuan yang terdiri dari tiga sifat kognitif, satu yang bersifat psikomotor, dan satu yang bersifat afektif: (1) Informasi lisan. Kemampuan untuk mengkomunikasikan pengetahuan tentang fakta secara lisan dikenal sebagai kapasitas informasi verbal. Ini dapat diperoleh melalui berbicara, membaca buku, dan metode lainnya. (2) Keterampilan intelektual adalah kemampuan untuk memahami dan membedakan ide, aturan, dan masalah. Kemampuan-kemampuan ini diperoleh melalui pendidikan. (3) Strategi Kognitif: Kapasitas strategi kognitif mencakup kemampuan untuk mengatur dan mengembangkan proses berpikir melalui rekaman, analisis, dan sintesis.²⁹

Ada beberapa konsep pembelajaran matematika menurut Gagne, yaitu informasi verbal, Keterampilan intelektual, Strategi kognitif, satu psikomotorik dan satu lagi afektif. Dalam penelitian ini mengangkat 3 dari teori beliau yaitu Informasi verbal, keterampilan Intelektual dan Strategi Kognitif. Informasi verbal misalnya: (1) sebutkan yang anda ketahui tentang cara

²⁸ Mariam Nasution, 'Konsep Pembelajaran Matematika Dalam Mencapai Hasil Belajar Menurut Teori Gagne', *Logaritma: Jurnal Ilmu-Ilmu Pendidikan Dan Sains*, 6.02 (2018), p. 112, doi:10.24952/logaritma.v6i02.1280.

²⁹ Nasution.mariam.2018..konsep belajar matematika dalam mencapai hasil belajar menurut teori gagne.

menjumlahkan bilangan dalam catatanmu (2) dalam bilangan 2.934 yang merupakan bilangan puluhan adalah 3, maka 9 merupakan bilangan adalah. Jadi dapat disimpulkan kemampuan verbal adalah suatu kemampuan yang harus di kuasai siswa dalam belajar matematika dan dapat mengekspresikannya bentuk lisan, tulisan dan gambar. Keterampilan intelektual ini sering disebut Ranah kognitif. Ranah kognitif adalah ranah yang mencakup kegiatan mental (otak). Segala upaya yang menyangkut aktivitas otak adalah termasuk dalam ranah kognitif. Ranah kognitif memiliki enam jenjang atau aspek, yaitu: 1. Pengetahuan/hafalan/ingatan (knowledge) 2. Pemahaman (comprehension) 3. Penerapan (application) 4. Analisis (analysis) 5. Sintesis (synthesis) 6. Penilaian/penghargaan/evaluasi (evaluation).

strategi kognitif disematkan pada pembelajaran matematika terdapat kompetensi yang harus ditanamkan pada siswa. Pembelajaran ditujukan agar siswa tidak hanya menghafal rumus matematika saja, tetapi juga dapat mengaitkan pokok bahasan sebelumnya menjadi kategori yang bermakna; misal materi geometri dimensi satu yaitu titik, dimensi dua yaitu titik dan garis yang membentuk bangun datar, dan dimensi tiga yaitu titik, garis, bidang, bangun ruang., kemudian belajar dengan mengetahui proses yang sedang dilakukan yang terakhir belajar dan memusatkan perhatian. Dalam upaya untuk mengembangkan strategi kognitif

anak, maka guru melakukan perencanaan pembelajaran dengan memperhatikan hal-hal berikut; kinerja, kondisi internal dan kondisi eksternal.

b. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Carrol berpendapat dalam buku Ahmad Sabri bahwa hasil belajar siswa dipengaruhi oleh lima faktor,yaitu:

1. Bakat pelajar
2. Waktu yang tersedia untuk belajar
3. Waktu yang diperlukan siswa untuk menjelaskan pelajaran
4. Kualitas pengajaran
5. Kemampuan individu³⁰

c. Jenis-jenis Hasil Belajar

Dalam sistem pendidikan nasional rumusan tujuan pendidikan menggunakan klasifikasi hasil belajar dari Benyamin Bloom yang secara garis besar membaginya menjadi tiga ranah, yaitu :

1) Ranah kognitif

Ranah kognitif adalah ranah yang mencakup kegiatan mental (otak). Dalam ranah kognitif terdapat enam jenjang proses berfikir, mulai dari jenjang terendah sampai dengan jenjang yang paling tinggi. Keenam jenjang yang dimaksud adalah: Pengetahuan, Pemahaman, Penerapan, Analisis, Sintesis, dan Penilaian.

³⁰ Ahmad Sabri, Strategi Belajar mengajar dan Microteaching,(Ciputat: Press,2005).

2) Ranah afektif

Ranah afektif adalah ranah yang berkaitan dengan sikap dan nilai. Ciri- ciri hasil belajar afektif akan tampak pada peserta didik dalam berbagai tingkah laku seperti: perhatiannya terhadap mata pelajaran pendidikan agama di sekolahnya. Ranah Afektif ini dibagi menjadi 5 jenjang diantaranya: *Receiving, Responding, Valuing, Organization, Characterization by a value or value complex.*

3) Ranah Psikomotorik

Ranah Psikomotorik adalah ranah yang berkaitan dengan keterampilan (skill) atau kemampuan bertindak setelah seseorang menerima pengalaman belajar tertentu. Hasil belajar psikomotor sebenarnya merupakan kelanjutan dari hasil belajar kognitif (memahami sesuatu) dan hasil belajar afektif (yang baru tampak dalam bentuk kecenderungan-kecenderungan untuk berperilaku).³¹

Hasil belajar dalam ranah kognitif tercermin atau terwujud dalam aneka kemampuan intelektual murid. Selain itu, hasil belajar yang menjadi objek penilaian kelas berupa kemampuan-kemampuan baru yang diperoleh murid sesudah mereka mengikuti proses belajar-mengajar tentang mata pelajaran tertentu.

d. Tipe Keberhasilan Belajar Kognitif

Adapun tipe keberhasilan belajar kognitif meliputi:

³¹ Anas Sudijono, *Pengantar Evaluasi Pendidikan* (Rajawali Pers, 2013).

- 1) Hasil belajar pengetahuan terlihat dari kemampuan: Mengetahui tentang hal-hal khusus, peristilahan, fakta-fakta khusus, dsb.
- 2) Hasil belajar pemahaman terlihat dari kemampuan: Mampu menerjemakan, menafsirkan, menentukan, memperkirakan, mengartikan.
- 3) Hasil belajar penerapan terlihat dari kemampuan: Mampu memecahkan masalah, membuat bagan/grafik, menggunakan istilah atau konsep- konsep.
- 4) Hasil belajar analisis terlihat pada siswa dalam bentuk kemampuan: Mampu mengenali kesalahan, membedakan, menganalisis unsur, hubungan-hubungan, dsb.
- 5) Hasil belajar sintesis terlihat pada diri siswa berupa kemampuan-kemampuan: mampu menghasilkan, menyusun kembali dan merumuskan.
- 6) Hasil belajar evaluasi dapat dilihat pada diri siswa sejumlah kemampuan-kemampuan: Mampu menilai berdasarkan norma tertentu, mempertimbangkan, memilih alternatif.³²

Dengan adanya tipe-tipe keberhasilan belajar kognitif tersebut, maka guru dengan melihat pencapaian hasil belajar kognitif yang telah diterapkan dalam proses pembelajaran.

³² Supardi, *Penilaian Autentik (Konsep Dan Aplikasi)* (PT Raja Grafindo Persada, 2015).

e. Kategori Dalam Dimensi Proses Kognitif

Hasil belajar ranah kognitif menurut Taksonomi Bloom edisi revisi dibatasi pada tingkatan :Mengingat (C1), Memahami (C2), Mengaplikasikan (C3), Menganalisis (C4), Mengevaluasi (C5), dan Mencipta (C6). Adapun penjelasan mengenai keenam ranah kognitif sebagai berikut:

1) Mengingat

Proses mengingat adalah mengambil pengetahuan yang dibutuhkan dari memori jangka panjang. Untuk mengakses pembelajaran siswa dalam kategori proses kognitif yang paling sederhana ini, guru memberikan pertanyaan, mengenali, atau mengingat kembali dalam kondisi yang sama persis dengan kondisi ketika siswa belajar materi yang diujikan. Pada kategori mengingat, tahapan ini memiliki proses yang meliputi proses mengenali yaitu mengambil pengetahuan yang dibutuhkan dari pemikiran jangka panjang untuk membandingkannya dengan informasi yang baru saja diterima.

2) Memahami

Jika tujuan utama pembelajarannya adalah menumbuhkan kemampuan transfer, fokusnya ialah 5 proses kognitif lainnya, Memahami sampai Mencipta. Dari kelimanya, proses kognitif yang berpijak pada kemampuan transfer dan ditekankan di sekolah-sekolah dan perguruan-perguruan tinggi ialah Memahami.

Siswa memahami ketika mereka mampu menghubungkan pengetahuan baru dan pengetahuan lama mereka. Selain itu, proses kognitif dalam kategori memahami meliputi: menafsirkan, mencontohkan, mengklasifikasikan, merangkum, menyimpulkan, membandingkan dan menjelaskan.

3) Mengaplikasikan

Proses kognitif mengaplikasikan melibatkan penggunaan prosedur-prosedur tertentu untuk mengerjakan soal latihan atau menyelesaikan. Mengaplikasikan berkaitan erat dengan pengetahuan prosedural. Soal latihan adalah tugas yang prosedur penyelesaiannya telah diketahui siswa, sehingga siswa menggunakannya secara rutin. Masalah adalah tugas yang prosedur penyelesaiannya belum diketahui siswa, sehingga siswa harus mencari prosedur penyelesaian masalah tersebut. Kategori mengaplikasikan terdiri dari dua proses kognitif yakni mengeksekusi (ketika tugasnya hanya soal latihan yang sudah familier dan nama lain dari mengeksekusi adalah melaksanakan).

4) Menganalisis

Menganalisis melibatkan proses memecah-mecah materi menjadi bagian-bagian kecil yang menentukan bagaimana hubungan antar bagian dan antara setiap bagian dan struktur keseluruhannya. Kategori proses menganalisis ini meliputi proses-proses kognitif membedakan, mengorganisasi, dan mengatribusikan. Tujuan-tujuan

pendidikan yang diklasifikasikan dalam menganalisis mencakup belajar untuk menentukan potongan-potongan informasi yang relevan atau penting (membedakan), menentukan cara-cara untuk menata potongan-potongan informasi tersebut, dan menentukan tujuan di balik informasi itu (mengatribusikan). Kategori –kategori proses memahami, menganalisis dan mengevaluasi saling terkait dan kerap kali digunakan untuk melakukan tugas-tugas kognitif.

5) Mengevaluasi

Mengevaluasi didefinisikan sebagai membuat keputusan berdasarkan kriteria dan standar. Kriteria –kriteria yang paling sering digunakan adalah kualitas, efektivitas, efisiensi, dan konsistensi. Kategori mengevaluasi mencakup proses-proses kognitif memeriksa (keputusan-keputusan yang diambil berdasarkan kriteria internal) dan mengkritik (keputusan-keputusan yang diambil berdasarkan kriteria eksternal).

6) Mencipta

Mencipta melibatkan proses menyusun elemen-elemen jadi sebuah keseluruhan yang koheren atau fungsional. Tujuan–tujuan yang diklasifikasikan dalam mencipta meminta siswa membuat produk baru dengan mengorganisasi sejumlah elemen atau bagian jadi suatu pola atau struktur yang tidak pernah ada sebelumnya. Mencipta bukanlah ekspresi kreatif yang bebas sama sekali dan tidak dihambat oleh tuntutan-tuntutan tugas atau situasi belajar. Dalam

mencipta, siswa harus mengumpulkan elemen-elemen dari banyak sumber dan menggabungkan mereka menjadi struktur atau pola baru yang berkaitan dengan pengetahuan siswa sebelumnya. Mencipta berisikan tiga proses kognitif yaitu merumuskan, merencanakan, dan memproduksi.³³

2. Model Pembelajaran *Role Playing*

a. Pengertian Model Pembelajaran

Model pembelajaran adalah kerangka konseptual yang digunakan sebagai pedoman dalam melakukan pembelajaran yang disusun secara sistematis untuk mencapai tujuan belajar yang menyangkut sintaksis, sistem sosial, prinsip reaksi dan sistem pendukung.³⁴ Sedangkan menurut Trianto model pembelajaran adalah suatu perencanaan atau pola yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran di kelas atau pembelajaran tutorial.³⁵ Dalam defenisi yang telah dicantumkan dapat diartikan bahwa model pembelajaran adalah suaru rancangan pendidik dalam meningkatkan keberhasilan peningkatan hasil belajar siswa, model juga dapa diartikan langkah yang diterapkan guru dalam meningkatkan hubungan interaksi guru dan peserta didik sehingga Model diartikan sebagai rancangan untuk melaksanakan suatu kegiatan pelmbelajaran.

³³ David R. Krathwohl, *Kerangka Landasan Untuk Pembelajaran, Pengajaran Dan Asesmen Lorin W Anderson* (Pustaka Pelajar, 2010).

³⁴ Rosmala Amelia Isrok'tun, *Model-Model Pembelajaran Matematika* (PT Bumi Aksara, 2018).

³⁵ Dr.Shilphy A.Octavia M.Pd, *Model-Model Pembelajaran* (Deepublish Publisher, 2020).

Menurut Maulana Arafat Model Pembelajaran merupakan bentuk pembelajaran yang menggambarkan proses kegiatan belajar-mengajar dari awal sampai akhir yang disajikan secara khas oleh guru³⁶. Selain itu model pembelajaran juga merupakan bungkus atau bingkai dari penerapan suatu pendekatan, metode, strategi, dan teknik pembelajaran. Model pembelajaran adalah cara yang digunakan guru untuk menyampaikan pelajaran kepada siswa. Karena penyampaian itu berlangsung dalam interaksi edukatif, model pembelajaran dapat diartikan sebagai cara yang dipergunakan oleh guru dalam mengadakan hubungan dengan siswa pada saat berlangsungnya pengajaran. Dalam proses belajar mengajar guru dapat menjadi Model Pembelajaran sebagai pedoman dalam melaksanakan pembelajaran guna mencapai tujuan.

Model pembelajaran dari pendapat Djamarah menyatakan bahwa model role playing merupakan model pembelajaran bermain peran dapat disamakan dengan kegiatan drama, yang pada dasarnya mendramatisasikan suatu tingkah laku dalam hubungannya dengan masalah bermasyarakat³⁷. Sistem pembelajaran adalah suatu rencana atau pola yang dibentuk untuk menggambarkan kegiatan pembelajaran yang akan dan dilaksanakan untuk dapat merancang suatu kurikulum. Sistem pembelajaran digunakan untuk membantuk proses pembelajaran yang bertujuan untuk mengatur semua kegiatan pembelajaran sesuai

³⁶ Maulana Arafat, *Pembelajaran PPKn Di SD/MI* (Akshara Sakti, 2018).

³⁷ Imanizar dkk.2021.jurnal ilmiah pendidikan matematika.volume 1.

dengan kurikulum yang berlaku. Pembelajaran yang dilakukan sesuai dengan gambaran maka akan menghasilkan kegiatan pembelajaran yang terkoordinasi dengan kurikulum.

Proses pembelajaran yang terpola dengan dengan maka akan lebih dekat dengan tujuan pembelajaran yang dituju. Sehingga model pembelajaran sangat dibutuhkan oleh setiap pendidik sebagai pedoman atau pegangan dalam mengelola suasana kelas selama pembelajaran berlangsung.

b. Pengertian Model Pembelajaran *Role Playing*

Pengembangan kemampuan siswa dalam pemecahan masalah dengan memberikan persepsi yang berbeda didalamnya terdapat perwujudan pandangan perilaku siswa dalam pengeskplor materi dengan menarik insting perasaan siswa, merupakan fungsi model pembelajaran *role playing*³⁸. Sistem pembelajaran menggunakan model *role playing* adalah gambaran dengan konsep dan tatanan yang di atur dalam model *role playing* dengan bermain peran. Bermain peran pada prinsipnya merupakan pembelajaran untuk dapat menghadirkan peran-peran yang ada dalam dunia nyata ke dalam suatu pertunjukan peran di dalam kelas dengan melibatkan pembelajran matematika.

Sistem pembelajaran dengan menggunakan model *role playing* berfungsi untuk dapat menyajikan suatu model, menguraikan, memberikan contoh dan memberi latihan kepada semua siswa untuk

³⁸ Huda.M.2014.Model-model Pembelajaran dan Pengajaran.yogyakarta.Pustaka Pelajar.

mencapai tujuan tertentu. Model pembelajaran *Role Playing* sangat berguna untuk meningkatkan stimulus interaksi sosial siswa didalam kelas, melalui kerja sama yang baik akan meningkatkan suasana pembelajaran yang menarik. Dengan Model pembelajaran *Role Playing* sangat membantu pembelajaran karena menarik minat dan semangat belajar peserta didik, Inovasi pembelajaran yang dilakukan dikenal dengan model pembelajaran bermain peran atau role palying. Santoso juga menguatkan bahwa role playing adalah jenis pembelajaran yang melakukan gerakan dalam pembelajarannya. Model pembelajaran yang diterapkan guru dengan mengajak peserta didik bermain peran dalam pembelajaran matematika seperti menganggap bilangan menjadi benda kongkret yang disukai peserta didik sehingga peserta didik dapat mudah memahi pembelajaran yang diberikan oleh guru.

Pembelajaran yang diberikan guru menambah semangat peserta didik dalam pembelajaran matematika dan mengurangi ketakutan peserta didik dalam belajar matematika³⁹. Pendidikan merupakan semua suatu pengalaman belajar yang berlangsung dalam setiap lingkungan dan sepanjang hidup. Pendidikan yaitu semua situasi hidup yang mempengaruhi pertumbuhan individu dengan tujuan untuk mengembangkan setiap potensi yang ada dan dimiliki oleh suatu

³⁹ Tamara Putri Wahyuni, 'Analisis Penggunaan Model Role Playing Dalam Pembelajaran Matematika Peserta Didik Kelas V Di Sekolah Dasar', *JiIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 6.5 (2023), pp. 3482–88, doi:10.54371/jiip.v6i5.1756.

individu” sesuai dengan pernyataan. Model pembelajaran bermain peran (*Role Playing*) dilakukan dengan beberapa siswa diberikan suatu kesempatan untuk menggambarkan atau mengekspresikan suatu tokoh yang diperankan. Arti *role* secara harfiah adalah peranan, atau akting, dan *play* adalah bermain. Bermain peran (*role playing*) merupakan salah satu dari pengajaran berdasarkan dari pengalaman.

Untuk memahami dasar Model Proses, ada gunanya memberikan deskripsi tentang bagaimana tindakan roleplaying terlihat dari sudut pandang model. Untuk mencapai hal ini, tindakan bermain peran harus dilakukan terlebih dahulu didefinisikan, bersama dengan beberapa formalisasi. Untuk tujuan model, permainan peran didefinisikan sebagai setiap tindakan di mana suatu realitas imajiner diciptakan, ditambahkan, dan diamati secara bersamaan, sedemikian rupa cara komponen ini bertindak saling memberi makan. Definisi *role playing* ini sengaja dibiarkan seterbuka mungkin, termasuk misalnya teater improvisasi, permainan anak-anak, kolaboratif bercerita dan berimajinasi sendirian. Namun, hal ini tidak mencakup semua hal. Persyaratan bahwa penciptaan dan observasi saling memberi aturan, misalnya permainan peran komputer (ketika mereka tidak digunakan sebagai alat bantu dalam berimajinasi) dan mendengarkan atau membaca sebuah cerita (walaupun bukan untuk improvisasi).

c. Karakteristik Model Pembelajaran *Role Playing*

- 1) Setiap kelompok bertanggung jawab atas masing-masing yang akan dikerjakan.
- 2) Terdapat sebuah tim yang akan bermain peran.
- 3) Setiap kelompok tim memilih tujuan yang sama yaitu memiliki tujuan penyampain pesan materi.
- 4) Setiap anggota tim akan di evaluasi untuk pertimbangan setiap kelompok.
- 5) Setiap kelompok terdiri dari ketua kelompok dan anggota.
- 6) Setiap anggota kelompok harus memahami materi yang akan disampaikan

d. Kelebihan dan kekurangan Model Pembelajaran *Role Playing*

Kelebihan Model pembelajaran *Role Playing* melibatkan seluruh siswa berpartisipasi, mempunyai kesempatan untuk memajukan kemampuannya dalam bekerja sama. Siswa juga dapat belajar menggunakan bahasa dengan baik dan benar. Selain itu, kelebihan metode ini adalah, sebagai berikut:

- 1) Siswa bebas mengambil keputusan dan berekspresi secara utuh.
- 2) Permainan merupakan penemuan yang mudah dan dapat digunakan dalam situasi dan waktu yang berbeda.
- 3) Guru dapat mengevaluasi pengalaman siswa melalui pengamatan pada waktu melakukan permainan.

- 4) Dapat berkesan dengan kuat dan tahan lama dalam ingatan siswa. Disamping merupakan pengaman yang menyenangkan yang saling untuk dilupakan. Sangat menarik bagi siswa, sehingga memungkinkan kelas menjadi dinamis dan penuh antusias.
- 5) Membangkitkan gairah dan semangat optimisme dalam diri siswa serta menumbuhkan rasa kebersamaan dan kesetiakawanan sosial yang tinggi.
- 6) Dapat menghayati peristiwa yang berlangsung dengan mudah, dan dapat memetik butir-butir hikmah yang terkandung di dalamnya dengan penghayatan siswa sendiri.
- 7) Dimungkinkan dapat meningkatkan kemampuan profesional siswa, dan dapat menumbuhkan / membuka kesempatan bagi lapangan kerja.⁴⁰

e. Kelemahan Model Pembelajaran *Role Playing*

Hakekatnya sebuah ilmu yang tercipta oleh manusia tidak ada yang sempurna, semua ilmu ada kelebihan dan kekurangan. Jika kita melihat Model pembelajaran *Role Playing* dalam dalam cakupan cara dalam proses mengajar dan belajar dalam lingkup pendidikan tentunya selain kelebihan terdapat kelemahan. Kelemahan model role playing antalain:

- 1) Model bermain peranan memerlukan waktu yang relatif panjang/banyak.

⁴⁰ Isrok'tun.2018.model model pembelajaran matematika.jakarta.PT. Bumi Aksara.

- 2) Memerlukan kreativitas dan daya kreasi yang tinggi dari pihak guru maupun murid. Dan ini tidak semua guru memilikinya Kebanyakan siswa yang ditunjuk sebagai pemeran merasa malu untuk memerlukan suatu adegan tertentu Apabila pelaksanaan sosiodrama dan bermain pemeran mengalami kegagalan, bukan saja dapat memberi kesan kurang baik, tetapi sekaligus berarti tujuan pengajaran tidak tercapai.
- 3) Tidak semua materi pelajaran dapat disajikan melalui model.

f. Langkah-langkah Model Pembelejaraan *Role Playing*

Langkah-langkah Model pembelejaraan *Role Playing* yakni sebagai berikut :

- 1) Pemanasan suasana kelompok, yaitu dengan penjelesan masalah yang akan dihadapi setiap kelompok.
- 2) Seleksi *partisipan*, yaitu memilih peran setiap siswa dan memberikan kesempatan kepada siswa yang mengukan peran.
- 3) Pengaturan *setting*, guru menegaskan peran setiap siswa dan menjelaskan cara memainkan peran setiap kelompok.
- 4) Persiapan memilih siswa sebagai pengamat.
- 5) Pemeranan
- 6) Diskusi dan evaluasi, yaitu setiap kelompok akan mendapatkan saran dan kritik dari guru untuk sebagi pertimbangan kepada grup lain.
- 7) Pemeranan kembali jika diperlukan.
- 8) Diskusi dan evaluasi kembali.

- 9) Sharing dan mengeneralisasi pengalaman, guru mengarahkan siswa agar dapat menyimpulkan peranan setiap kelompok sebagai tanda pemahaman siswa.

Dari uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa dalam model *role playing* harus memperhatikan langkah-langkahnya secara sistematis mulai dari pemilihan topik hingga evaluasi agar kegiatan bermain peran bisa berjalan dengan lancar dan mudah dipahami oleh peserta didik.⁴¹

3. Pembelajaran Matematika

Pembelajaran merupakan usaha yang dilakukan dengan tujuan mencapai hasil yang lebih dari sebelumnya, dalam hal ini capaian suatu hasil tentu menggunakan strategi yang tepat, sebagaimana definisi strategi pembelajaran merupakan cara yang digunakan guru melakukan aktivitas belajar mengajar dengan tujuan memberikan peserta didik perubahan pada ranah kognitif, afektif dan psikomotorik secara berkesinambungan. Pembelajaran merupakan bentuk upaya yang dilakukan agar memperoleh informasi dan pengetahuan dalam suasana interaksi antara guru dengan siswa.⁴²

Matematika merupakan salah satu mata pelajaran penting dalam kerangka berpikir logis *universa* pada manusia, matematika disebut juga sebagai alat bantu dalam perkembangan disiplin ilmu pengetahuan. Matematika lebih ditekankan pada penggunaannya terhadap kehidupan

⁴¹ Istarani, *58 Model Pembelajaran Inovatif*, ed. by Istarani (mediapersada, 2012).

⁴² Shindy Lestari, 'Pembelajaran Daring Pada Mata Pelajaran Matematika Sekolah Dasar', *JMIE (Journal of Madrasah Ibtidaiyah Education)*, 5.1 (2021), p. 141, doi:10.32934/jmie.v5i1.226.

sehari- hari. Matematika juga mampu memberikan bekal siswa untuk dapat berpikir logis, analisis, sistematis dan kreatif. Matematika termasuk dalam pembelajaran yang kurang diminati oleh siswa, namun pada dasar sangat dibutuhkan dalam kehidupan sehari-hari.⁴³

Pembelajaran matematika banyak memberikan manfaat bagi kehidupan anak, diantaranya membantu dalam memecahkan masalah, melatih cara berpikir kritis, membuat anak lebih teliti, tidak ceroboh dan hemat, serta dapat menjadi pokok ilmu anak. Dengan demikian halnya dalam tujuan pembelajaran matematika disekolah, yaitu untuk membekali peserta didik dengan kemampuan berpikir logis, analistik, kreatif, dan sistematis. Kemampuan berpikir tersebut sangat membantu siswa untuk menyelesaikan berbagai masalah dalam kehidupan.

4. Bahan Ajar

1. Bilangan Cacah

Bilangan cacah merupakan bilangan tak berhingga, yang terdiri mulai dari (0,1,2,3,4,5,6,.....). Semua bilangan cacah tidak ada yang teriri dari bilangan negatif. Peserta didik dapat membaca bilangan cacah 10.000.⁴⁴

2. Operasi hitung bilangan cacah

Bilangan cacah dapat dihitung dengan operasi hitung matematika, dan pada pertemuan ini kita belajar tentang operasi

⁴³ Rostina Sundayana, *Media Pembelajaran Matematika* (Alfabeta, 2013).

⁴⁴ wono setya Budhi, *Matematika SD/MI* (penerbit erlangga, 2022).

hitung bilangan cacah penjumlahan, pengurangan, perkalian dan pembagian.

a. Penjumlahan (+)

Penjumlahan merupakan penghitungan sekelompok angka dengan kelompok lainnya untuk menentukan suatu nilai. Sifat-sifat penjumlahan ada tiga (pertukaran, pengelompokan, dan penjumlahan dengan nol).⁴⁵

1) $6 + 7 = \dots$

2) $12 + 4 = \dots$

3) $24 + 37 = \dots$

4) $153 + 24 = \dots$

5) $15 + 3 = \dots$

b. Pengurangan (-)

Pengurangan dilakukan untuk mencari selisi antara dua kelompok bilangan atau lebih.

1) $23 - 3 = \dots$

2) $16 - 4 = \dots$

3) $10 - 5 = \dots$

4) $75 - 9 = \dots$

5) $40 - 5 = \dots$

c. Menentukan Nilai Tempat Bilangan Cacah

Menentukan tempat komposisi bilangan dalam satu

⁴⁵ Ismadi Janu, *Jagoan Matematika* (tiga serangkai, 2018).

kelompok yang ditentukan.

- 1) Menentukan letak satuan
- 2) Menentukan letak puluhan
- 3) Menentukan letak ratusan
- 4) Menentukan letak ribuan

B. Penelitian Terdahulu

Tabel II. 1 Penelitian Relevan

NO	NAMA	JUDUL	PERSAMAAN	PERBEDAAN
1.	Mulya Yusnarti dan Lili Sutyarningsih (2021) ⁴⁶	Pengaruh Model Pembelajaran <i>Role Playing</i> Terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menggunakan model pembelajaran <i>role playing</i>. 2. Ruang lingkup penelitian ialah hasil belajar peserta didik. 3. Mata pelajaran matematika. 	<ol style="list-style-type: none"> 1) Peneliti terdahulu menggunakan penelitian quasi eksperimen dengan pendekatan kuantitatif, sementara penulis menggunakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) 2) Pada penelitian terdahulu tidak memiliki indikator tindakan dalam penelitian, hanya pembuktian peningkatan hasil belajar.
2.	Lulu Imanizar dkk (2021) ⁴⁷	Penerapan <i>Role Playing</i> pada Pembelajaran Matematika Sekolah	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menggunakan model pembelajaran <i>role playing</i>. 2. Faktor penerapan model pembelajaran dengan pandangan 	<ol style="list-style-type: none"> 1) Peneliti terdahulu menggunakan penelitian dengan pendekatan kuantitatif, sementara penulis

⁴⁶ Mulya Yusnarti and Lili Suryarningsih, 'Pengaruh Model Pembelajaran Role Playing Terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar', *Ainara Journal (Jurnal Penelitian Dan PKM Bidang Ilmu Pendidikan)*, 2.3 (2021), pp. 253–61, doi:10.54371/ainj.v2i3.89.

⁴⁷ Imanizar, Lulu, Nadia Lisbeth Napitupulu, and Sopia Manalu, 'Penerapan Role Playing Pada Pembelajaran Matematika Sekolah Dasar', *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Matematika*, 1.1 (2021), pp. 41–46.

		Dasar”	karakteristik siswa yang masih gemar bermain. 3. Mata pelajaran matematika.	menggunakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK). 2) Peneliti terdahulu terfokus pada efektifitas proses pembelajaran dengan model <i>role playing</i> , penulis lebih fokus pada hasil belajar.
3.	Tamara Putri Wahyuni ⁴⁸	Analisis Penggunaan Model <i>Role Playing</i> dalam Pembelajaran Matematika Peserta Didik Kelas V Di Sekolah Dasar	1. Menggunakan model pembelajaran <i>role playing</i> . 2. Faktor penerapan model pembelajaran dengan pandangan karakteristik siswa yang masih gemar bermain. 3. Mata pelajaran matematika.	1) Motode penelitian terdahulu menggunakan kualitatif deskriptif, sedangkan peneliti menggunakan PTK (Penelitian Tindakan Kelas). 2) Penelitian terdahulu hanya fokus dalam sistematika model pembelajaran <i>role playing</i> sedangkan penulis mempertimbangkan dengan cermat prosedur <i>role playing</i> didalam kelas, seperti membentuk Modul Ajar.
4.	Latifa Wardah Sibarani (2024) ⁴⁹	Penerapan Model <i>Role Playing</i> Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Di Kelas V SD Negeri	1. Menggunakan model pembelajaran <i>role playing</i> . 2. Ruang Lingkup penelitian yaitu tentang Hasil Belajar.	1) Peneliti terdahulu terfokus pada mata pelajaran IPA sedangkan penulis pada mata pelajaran

⁴⁸ Wahyuni, Tamara Putri, ‘Analisis Penggunaan Model Role Playing Dalam Pembelajaran Matematika Peserta Didik Kelas V Di Sekolah Dasar’, *Jiip - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 6.5 (2023), pp. 3482–88, doi:10.54371/jiip.v6i5.1756.

⁴⁹ Latifa wardah Sibarani, *Penerpan Model Role Playing Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Dikelas V SD Negeri 200223 Padangsidimpian* (UIN SYAHADA Padangsidimpian, 2024).

		200223 Padangsidimpu an	3. Metode penelitian menggunakan PTK (penelitian tindakan kelas).	Matematika 2) Tingkatan subjek penelitian terdahulu yaitu kelas V sedangkan penulis kelas IV SD.
--	--	-------------------------------	---	---

Novelty atau kebaruan penelitian ini ialah dalam penelitian menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK), dalam proses pembelajaran diberikan kesannya yaitu dengan menggunakan buah dua dimensi atau gambar buah cetak sebagai bahan bantu imajinasi peserta didik.

C. Hipotesis Tindakan

Hipotesis tindakan dalam penelitian ini adalah terdapat peningkatan hasil belajar siswa dengan menggunakan Model pembelajaran *Role Playing* dalam pembelajaran matematika pada materi “Operasi Hitung Bilangan Cacah” di Kelas IV SD 100603 Sidadi II dengan indikator 80 % persentase keberhasilan belajar.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Lokasi dan Waktu Penelitian

1. Lokasi Penelitian

Penelitian ini bertempat di SD 100603 Sidadi II di Kelas IV, yang beralamatkan di desa Sidadi kecamatan Batang Angkola, kabupaten Tapanuli Selatan Provinsi Sumatra Utara dengan kode pos 22773.

2. Waktu Penelitian

Penelitian ini sudah dimulai dari bulan 22 Mei 2024 hingga bulan Oktober 2024.

Tabel III. 1 Daftar Jadwal Penelitian

“Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Melalui Model Pembelajaran Role Playing Dikelas IV SD/MI.”

No	Bulan	Deskripsi Kegiatan
1	Mei (2024)	Studi Pendahuluan
2	Juli (2024)	Studi Pendahuluan
3	Agustus (2024)	Bimbingan Proposal
4	September (2024)	Penelitian
5	Oktober (2024)	Penelitian
6	November (2024)	Bimbingan Skripsi
7	Desember (2024)	Seminar Hasil Skripsi
8	Januari (2025)	Sidang Skripsi

B. Jenis dan Metode Penelitian

1. Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian tindakan kelas (PTK) yaitu penelitian yang merupakan suatu bentuk kajian yang reflektik, yang dilakukan oleh pelaku pendidikan untuk meningkatkan

kemantapan rasional dari tindakan-tindakannya dalam melaksanakan tugas dan memperdalam pemahaman terhadap kondisi dalam praktik pembelajaran. Penelitian tindakan kelas merupakan salah satu metode penelitian yang bertujuan untuk mengatasi masalah-masalah yang muncul dalam proses pembelajaran di kelas atau di sekolah.⁵⁰ Jenis penelitian tindakan kelas yang diterapkan ialah penelitian partisipan yang dilaksanakan dengan peneliti terjun langsung ke lapangan sejak menemukan masalah dalam penelitian sampai akhir penyusunan laporan penelitian.

2. Metode Penelitian

Adapun metode yang digunakan pada penelitian ini adalah metode kualitatif deskriptif berdasarkan jenis data dan analisis yang dilakukan yaitu melalui lembar observasi, lembar tes soal dan wawancara. Metode penelitian kualitatif deskriptif yang diangkat dalam penelitian ialah menurut teori Miles dan Huberman dengan tiga tahapan yaitu reduksi data, penyajian data dan penarikan kesimpulan. Reduksi data adalah menulis catatan selama penelitian, membuat batasan, menetapkan fokus penelitian dan menulis memo yang dibutuhkan dalam penelitian selama melakukan pengamatan observasi. Penyajian data dapat dilakukan setelah melakukan reduksi data, penyajian data ialah membentuk intisari dari data-data selama reduksi data, penyajian data dilakukan untuk menemukan refleksi selama

⁵⁰Firdaus Muhammad Fery dkk, *Penelitian Tindakan Kelas Di SD/MI* (Samudra Biru, 2022).

pengamatan dilakukan dan dapat dijelaskan menggunakan data tersebut. Bagian terakhir yaitu penarikan kesimpulan, kesimpulan sudah dimulai sejak pengumpulan data yaitu upaya mencari pola, hubungan dan skema dari permasalahan dalam penelitian.

C. Latar dan Subyek Penelitian

1. Latar Penelitian

Latar dalam penelitian ini ialah SDN 100603 Sidadi II. Kelas yang dipakai sebagai latar yakni kelas IV dan pembelajaran Matematika pada kelas IV di SDN 100603 Sidadi II, masalah yang ditemukan terdapat dalam proses pembelajaran yang masih berpusat pada kegiatan guru dan kurang memberikan variasi dalam pembelajaran sehingga mengakibatkan siswa kurang aktif belajar di dalam kelas menjadi penyebab rendahnya hasil belajar peserta didik, terbukti didalam wawancara dan hasil test belajar peserta didik didalam pra-siklus.

2. Subyek Penelitian

Subyek penelitian ini ialah kelas IV SDN 100603 Sidadi II yang berjumlah 27.⁵¹

Tabel III. 2 Subyek Penelitian

No	Tahun Ajaran	Jenis Kelamin	Jumlah Siswa
1	2024/2025	Perempuan	16
2	2024/2025	Laki-laki	11
Jumlah Siswa Keseluruhan			27

⁵¹ 'Hasil Wawancara Dengan Wali Kelas', *Sdn 100603 Sidadi II Kecamatan Batang Angkola*.

D. Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini yakni lembar observasi dan lembar soal tes pilihan ganda.

1. Lembar Observasi

Lembar observasi merupakan suatu instrumen pengumpulan data dengan cara meneliti atau menyaksikan secara langsung kegiatan-kegiatan pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *Role Playing*. Observasi dapat dilakukan secara mandiri maupun kelompok. Observasi terbagi 2 yakni observasi partisipasi (*participatory observation*) yakni pengamat/peneliti ikut serta dalam kegiatan yang berlangsung, pengamat ikut sebagai peserta rapat/ peserta latihan, dan observasi non partisipasi (*non-participatory observation*) yakni pengamat tidak ikut serta dalam kegiatan yang dilakukan.⁵² Lembar observasi yang digunakan dalam penelitian ini ialah lembar observasi partisipan kegiatan guru dan siswa. Peneliti tidak hanya sebagai pengamat, tapi ikut serta dalam penelitian dan berperan menjadi guru pembelajaran selama penelitian. Peneliti juga diberikan tindakan observasi dengan observer wali kelas, dengan butir observasi yang telah divalidasi dan dilampirkan di lampiran.

⁵² Sudaryono, *Metode Penelitian Pendidikan* (Kencana, 2016).

2. Lembar Tes Hasil Belajar

Tes adalah latihan atau alat lain yang digunakan untuk mengukur keterampilan, pengetahuan, intelegensi, kemampuan atau bakat yang dimiliki oleh individu maupun kelompok.⁵³ Tes dalam penelitian ini digunakan untuk mengukur hasil belajar kognitif siswa pada mata pelajaran matematika pokok bahasan operasi hitung bilangan. Tes digunakan di setiap akhir siklus sebagai alat dalam memperoleh data hasil penelitian mengenai peningkatan hasil belajar siswa kelas IV. Tes yang dilakukan yaitu dengan memberikan soal, bentuk soal yang diberikan yaitu soal pilihan ganda yang diberikan kepada siswa setelah proses tindakan dilakukan setiap siklusnya. Soal pilihan ganda yang diberikan berjumlah 10 soal dengan pilihan jawaban a,b,c dan d sesuai dengan pokok bahasan Operasi Hitung Bilangan Cacah pada penjumlahan dan Pengurangan yang diterapkan. Lembar tes soal yang disajikan kepada peserta didik telah divalidasi oleh wali kelas kelas IV SDN 100603 Sidadi II, terlampir dilampiran penelitian.

3. Wawancara

Hopkins menyatakan bahwa wawancara adalah metode untuk mengetahui perspektif yang berbeda tentang situasi kelas tertentu dengan melibatkan langsung yang bersangkutan⁵⁴. Jika wawancara

⁵³ Suharsimi Arikunto, *Manajemen Penelitian* (PT Rineka Cipta, 2003).

⁵⁴ Rochiati. (2014). Wiriaatmadja, *Metode Penelitian Tindakan Kelas: Untuk Meningkatkan Kinerja Guru Dan Dosen* (remaja rosdakarya, 2014).

dilaksanakan di kelas maka peneliti dapat mewawancarai guru, siswa, kepala sekolah, dan fasilitator yang berkolaborasi untuk mendapatkan data atau informasi yang lebih rinci dan melengkapi hasil observasi. Ada dua jenis wawancara, yaitu wawancara berstruktur dan tidak berstruktur.⁵⁵ Peneliti menerapkan wawancara berstruktur, pertanyaan dan alternatif jawaban yang diberikan kepada subjek telah ditetapkan terlebih dahulu oleh pewawancara. Wawancara untuk peserta didik dilaksanakan dengan tidak terstruktur yang hanya memuat garis besar indikator pertanyaan sesuai indikator yang ingin dicapai selama wawancara dengan peserta didik. Wawancara dengan peserta didik dilaksanakan pada tanggal 11 Juli 2024 didalam kelas subjek penelitian.

Pelaksanaan wawancara yang dilaksanakan dengan wali kelas ialah wawancara terstruktur sesuai pedoman wawancara yang mencakup indikator permasalahan dalam penelitian. Wawancara dengan wali kelas dilaksanakan tanggal 11 juli 2024. Transkrip wawancara telah dimuat dibagian lampiran.

4. Dokumentasi

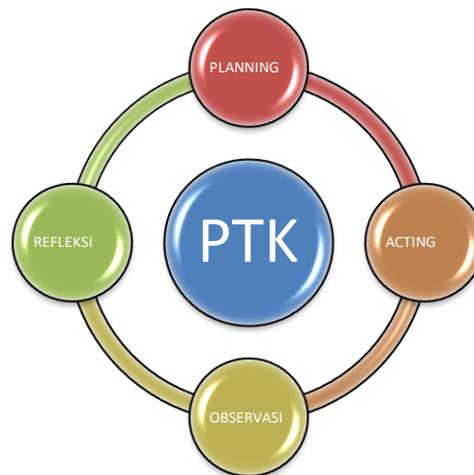
Dokumentasi dalam penelitian dengan menggunakan alat sederhana seperti handphone peneliti. Hal yang didokumentasikan yaitu proses pembelajaran yang berkaitan dengan penelitian dan dimuat dalam dokumentasi photo dan vidio praktek bermain peran.

⁵⁵ Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian* (rineka cipta, 2020).

Photo dokumentasi dilampirkan dibagian lampiran dan untuk penerapan proses pembelajaran di upload diinstagram khusus penelitian ini yaitu @igpenelitian.

E. Langkah-langkah Prosedur Penelitian

Prosedur penelitian yang dilakukan dalam penelitian ini yakni dengan mengikuti prosedur penelitian tindakan kelas yang dilakukan oleh Kurt Lewin. Menurut Kurt Lewin prosedur penelitian tindakan kelas terdiri atas beberapa siklus, setiap siklus terdiri dari empat langkah yaitu perencanaan (*planning*), pelaksanaan tindakan (*Acting*), pengamatan (*Observing*) dan refleksi (*reflection*). Model pembelajaran *role playing* dapat berjalan efektif jika seorang guru tersebut memahami model pembelajaran dengan baik dan terstruktur. Untuk menyusun modul pembelajaran akan diperlukan ke ahlian seorang guru dalam merancang proses pembelajaran yang searah dengan model pembelajaran yang akan di digunakan, adapun langkah-langkah prosedur pembelajaran sebagai berikut:



Gambar III. 1 Tahapan PTK Menurut Kurt Lewin⁵⁶

1. Perencanaan

Perencanaan merupakan tahap awal yang dilakukan peneliti dalam penelitian ini. Perencanaan dilaksanakan secara matang dengan memperhatikan hal-hal apa saja yang diperlukan dalam penelitian.

Perencanaan yang dilakukan yakni sebagai berikut:

- a. Merencanakan pembelajaran yang akan diterapkan dalam penelitian.
- b. Menentukan tema/materi yang akan diajarkan.
- c. Menyiapkan Modul ajar mengenai materi dengan menggunakan Model pembelajaran *Role Playing*
- d. Menyiapkan soal tes belajar siswa yang akan diuji pada akhir pembelajaran.

⁵⁶ Firdaus, Muhammad Fery dkk. *Penelitian Tindakan Kelas Di SD/MI* (Samudra Biru, 2022) .

2. Pelaksanaan/Tindakan

Pelaksanaan tindakan dilaksanakan sesuai Prosedur penelitian yang dilakukan dalam penelitian ini yakni dengan mengikuti prosedur penelitian tindakan kelas yang dilakukan oleh Kurt Lewin. Kurt Lewin menyatakan bahwa PTK terdiri atas beberapa siklus, setiap siklus terdiri atas empat langkah, yaitu: (1) perencanaan (2) tindakan (3) observasi, dan (4) refleksi.⁵⁷ Penelitian ini terdiri dari 2 siklus sesuai dengan rencana dalam prosedur penelitian, namun apabila penelitian siklus I belum mendapatkan hasil yang ingin dicapai, maka dilanjutkan pada siklus II.

Dalam penelitian ini yang bertindak sebagai guru ialah peneliti selama pembelajaran berlangsung, batasan penelitian ini ialah pada proses pembelajaran matematika kelas IV SDN 100603 Sidadi II maka secara rinci prosedur penelitian Tindakan Kelas yang dilakukan oleh peneliti dapat dijabarkan sebagai berikut.

Siklus I

1. Perencanaan

Perencanaan adalah tahapan yang berupa rancangan tentang apa yang akan dilaksanakan peneliti dalam penelitian ini. Perencanaan dilaksanakan secara matang dengan memperhatikan hal-hal apa saja yang diperlukan

⁵⁷ Maulana Arafat, *Penelitian Tindakan Kelas* (Samudra Biru, 2022).

dalam penelitian ini. Perencanaan yang dilakukan yakni sebagai berikut:

- a. Merencanakan pembelajaran yang akan diterapkan dalam penelitian.
- b. Menentukan tema/materi yang akan diajarkan.
- c. Menyiapkan Modul Ajar mengenai materi dengan menggunakan model pembelajaran *Role Playing*.
- d. Menyiapkan soal tes belajar siswa yang akan diuji pada akhir pembelajaran.

2. Tindakan/Pelaksanaan

Tindakan adalah rancangan strategi dan skenario penerapan pembelajaran yang diterapkan oleh peneliti. Setelah perencanaan disusun, maka langkah selanjutnya adalah melaksanakan perencanaan dalam bentuk tindakan yang nyata. Pelaksanaan tindakan dilaksanakan sesuai dengan RPP yang telah disusun oleh peneliti sebelumnya. RPP merupakan suatu rencana pelaksanaan pembelajaran yang terdiri dari tiga kegiatan yaitu kegiatan pembuka, inti, dan kegiatan akhir atau penutup.

a. Kegiatan Pembuka

- 1) Guru membuka pembelajaran dengan memberi salam, menanyakan kabar dan mengecek kehadiran siswa.
- 2) Membaca doa yang dipimpin oleh ketua kelas.

- 3) Guru mengecek kesiapan diri siswa dengan mengecek kerapian pakaian, posisi, dan tempat duduk disesuaikan dengan kegiatan pembelajaran.
- 4) Guru menggali ingatan siswa tentang pembelajaran operasi hitung bilangan minggu lalu dan memberikan semangat motivasi tentang belajar giat.

b. Kegiatan Inti

- 1) Bentuk kelompok diskusi yang beranggotakan 6,7,7 dan 7 orang.
- 2) Menjelaskan materi pembelajaran matematika yang sudah disiapkan tentang operasi hitung bilangan.
- 3) Guru memberikan instruksi kepada siswa untuk mengamati materi yang sedang dijelaskan.
- 4) Guru memberi kesempatan kepada siswa untuk bertanya mengenai hasil pengamatan mereka selama proses pembelajaran.
- 5) Siswa menanyakan hasil pengamatannya mengenai pembelajaran.
- 6) Guru memberi tugas mengenai materi yang telah disampaikan.
- 7) Mengintruksikan kegiatan menjawab soal.
- 8) Siswa mengerjakan tugas yang telah diberikan.
- 9) Mendiskusikan jawaban dengan kelompok.
- 10) Membagi peran siswa dalam setiap kelompok.

- 11) Menjawab soal dengan model *role playing*
- 12) Diskusi dan evaluasi permainan kelompok sebagai bentuk koreksi untuk setiap kelompok selanjutnya.
- 13) Bermain peran kembali oleh kelompok selanjutnya
- 14) Siswa merangkum informasi yang diperoleh dari penjelasan guru.
- 15) Siswa mempersentasikan hasil diskusi kelompoknya di depan kelas dengan model *role playing* sesuai intruksi guru.
- 16) Guru memberikan test soal pilihan berganda untuk mengukur tingkat pemahaman siswa.

c. Kegiatan Penutup

- 1) Guru membagikan butir tes soal kognitif sebagai penguatan pada setiap individu dalam kelas.
- 2) Guru memberikan penguatan dan menyimpulkan kembali mengenai materi pelajaran agar penguatan terhadap materi lebih efisien.
- 3) Siswa membaca doa penutup.
- 4) Guru meninggalkan kelas dengan mengucap salam.

3. Pengamatan (Observasi)

Pengamatan (Observasi) dilakukan secara langsung di dalam proses kegiatan pembelajaran dengan menyiapkan lembar observasi, yang terdiri dari beberapa tahap:

- a. Pemberian tes kepada siswa berupa soal berbentuk pilihan ganda. Tujuan dilakukan observasi ini untuk mengetahui kemampuan hasil belajar kognitif siswa, telah dilampirkan dibagian lampiran.
 - b. Pengamatan terhadap aktivitas guru dan siswa menggunakan lembar observasi yang sudah disediakan. Tujuannya untuk mengukur aktivitas pembelajaran yang dilakukan oleh guru dan siswa, telah dilampirkan dibagian lampiran.
4. Refleksi

Pada tahap ini, peneliti mengumpulkan dan mengidentifikasi data yang diperoleh melalui lembar observasi atau catatan dari guru, kemudian peneliti melakukan refleksi dengan cara melakukan penilaian terhadap proses selama pembelajaran berlangsung, apabila terdapat masalah atau kekurangan dari penelitian tersebut maka peneliti kembali merencanakan strategi yang dapat diterapkan pada siklus berikutnya. Oleh karena itu, hasil refleksi ini digunakan untuk melakukan siklus berikutnya.

F. Teknik Analisis Penelitian

1. Analisis data tes hasil belajar kognitif

Analisis data tes hasil belajar kognitif terkait dengan ketuntasan belajar siswa berdasarkan teori gagne yaitu indikator keberhasilan dapat dilakukan dengan menentukan ketuntasan secara individu, ketuntasan menyeluruh, melampirkan nilai rata-rata siswa

dalam subyek penelitian dan melampirkan dalam bentuk gambar beserta tabel.⁵⁸ Menentukan nilai-nilai tersebut dapat menggunakan rumus sebagai berikut:

a. Ketuntasan Individual

Ketuntasan belajar individu untuk mendukung peneliti dalam mengukur sejauh mana siswa-siswi subyek penelitian dalam memahami materi, ketuntasannya digunakan sebagai tolak ukur keberhasilan proses pembelajaran matematika dengan dihitung menggunakan analisis deskriptif yaitu :

$$Skor = \frac{B}{N} \times 100$$

Keterangan:

B = Banyaknya butir yang dijawab benar

N = Banyaknya butir soal⁵⁹

Untuk menghitung nilai rata-rata kelas dihitung dengan menggunakan rumus.⁶⁰

b. Nilai rata-rata kelas

Menentukan nilai rata-rata kelas dapat di peroleh dari jumlah seluruh nilai yang diperoleh siswa di bagi dengan banyaknya siswa, nilai tersebut akan menjadi indikator

⁵⁸ Astuningtias Irene kezia, and Appulembang Oce Batubara 'Penerapan Metode Drill Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif Siswa Kelas IX Materi Statistika di SMP Kristen Rantepao' *Jurnal Ilmiah Matematika*, Vol 1 No 1 (2017), pp 53-59.

⁵⁹ Asep Jihad dan Abdul Haris, *Evaluasi Pembelajaran* (Multioressindo, 2012).

⁶⁰ Falla, 'Peningkatan Hasil Belajar Pembelajaran Tematik Sub Tema Keberagaman Suku, Bangsa, Dan Agama Di Negeriku Menggunakan Model Pembelajaran Berbasis Masalah (PBM) Di Kelas IV MI Membaul Ulum Megaluh Jombang', *Skripsi*, p. hal 48-49.

keberhasilan guru dalam melakukan proses pembelajaran. Rumus nilai rata-rata kelas dapat digunakan sebagai berikut :

$$M = \frac{\sum X}{\sum N}$$

Keterangan:

M = nilai rata-rata

$\sum x$ = jumlah seluruh nilai yang diperoleh

$\sum n$ = jumlah siswa

c. Persentase Ketuntasan Belajar

Nilai dari persentase ketuntasan belajar siswa dapat menjadi tolak ukur keberhasilan tindakan penelitian, untuk menentukan persentase hasil belajar dapat digunakan rumus sebagai berikut:

$$P = \frac{\sum F}{\sum N} \times 100\%$$

Keterangan:

P= Persentase yang akan dicari

$\sum F$ = Jumlah siswa yang tuntas

$\sum n$ = Jumlah seluruh siswa

2. Analisis data lembar observasi

Lembar observasi digunakan sebagai pedoman dalam penelitian yang dilaksanakan, dengan lembar observasi terdapat aspek-aspek yang akan di observasi membutuhkan jawaban sebagai berikut :

Tabel III.3 Penskoran Hasil Lembar Observasi⁶¹.

Penilaian Observasi	Keterangan	Skor
Ya	Dilakukan	1
Tidak	Tidak dilakukan	0

Untuk menghitung persentase observasi aktivitas belajar siswa menggunakan rumus sebagai berikut:

$$\text{Nilai persentase} = \frac{\text{Jumlah total nilai}}{\text{Skor maksimal}} \times 100\%$$

Keterlaksanaan aktivitas dapat dipresentasikan menggunakan interpretasi skor sebagai berikut:

Tabel III.4 Konversi Kategori Aktivitas⁶²

Rentang Skor	Kategori
81-100	Sangat Baik
61-80	Baik
41-60	Cukup Baik
≤ 40	Kurang Baik

Dari hasil persentasi yang di dapat, maka dapat diketahui seberapa besar kemampuan siswa pada tahap pelaksanaan pembelajaran dengan melihat aspek penilaian. Sedangkan untuk mengetahui ketuntasan siswa secara individu yaitu dengan menyesuaikan nilai siswa dengan nilai ketuntasan yang telah ditentukan yaitu 75. Penyajian data dalam penelitian dijabarkan di bab IV, yaitu bagian pembahasan penelitian.

a. Penyajian data

Penyajian data pada penelitian dengan menggambarkan data yang telah dianalisis menjadi hasil penelitian yang bermakna, yakni

⁶¹ Rifma, *Optimalisasi Pembinaan Kompetensi Pedagogik Guru* (Kencana, 2016).

⁶² Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R & D* (Alfabeta, 2010).

kegiatan analisis data berupa penyusunan atau penggabungan beberapa informasi dan kemungkinan adanya penarikan kesimpulan. Dimana setelah data disajikan dalam bentuk naratif.

Penyajian data yang digunakan ialah :

1) Tabel

Penyajian data dengan tabel dapat menunjukkan data yang lebih rinci dan mudah di pahami, seperti persentase ketuntasan siswa, perbandingan nilai rata-rata siswa, pengelompokkan ketuntasan siswa dan perbandingan tingkat keberhasilan setiap siklus pada penelitian.

2) Gambar diagram

Memberikan gambaran perubahan hasil belajar peserta didik dengan penyajian diagram batang dengan berwarna dan bentuk yang lebih mudah dipahami.

BAB IV

HASIL PENELITIAN

A. Analisis Data Prasiklus

Penelitian ini dilakukan di kelas IV SDN 100603 Sidadi II, yang beralamat di Sidadi II Kecamatan Batang Angkola Kabupaten Tapanuli Selatan Sumatera Utara. SDN 100603 Sidadi II memiliki 10 Pendidik dan 1 (satu) Kepala Sekolah, dan mendapat Akreditasi B Pada tanggal 10 Oktober Tahun 2018 dan total siswa yang dimiliki 156 siswa, siswa laki-laki 90 dn perempuan 66 siswa. Sebelum melaksanakan penelitian, peneliti menggunakan tes awal kepada siswa sebanyak 10 soal pilihan berganda yang bertujuan untuk mengetahui kemampuan yang dimiliki siswa sebelum dilakukan tindakan. Setelah tes diberikan, peneliti memeriksa dan memberi penilaian terhadap tes awal tersebut, maka peneliti dapat mengetahui bahwa tingkat hasil belajar siswa masih rendah karena dipengaruhi proses pembelajaran yang belum optimal.

Berdasarkan hasil pelaksanaan tes awal, peneliti menemukan masih banyak siswa yang mengalami kesulitan untuk menjawab soal yang diberikan oleh peneliti. Pada tanggal 22 Mei 2024 peneliti melakukan tes soal di kelas IV dengan hasil tes dari 27 siswa, hanya 1 siswa yang nilai tuntas dan 26 siswa yang belum mencapai nilai ketuntasan pembelajaran. Tes soal kedua yaitu tanggal 11 Juli 2024 dengan bentuk test soal pilihan berganda yang berjumlah 10 butir soal dengan hasil ketuntasan 48,14 % atau hanya 13 siswa yang tuntas dari 27 total siswa dikelas IV dan 14 siswa lainnya tidak tuntas.

Adapun KKM untuk mata pelajaran Matematika di IV SDN 100603 Sidadi II yaitu 75.

B. Pelaksanaan Siklus I

1. Siklus I Pertemuan I

Dilaksanakan sesuai dengan rancangan tindakan berdasarkan pedoman modul ajar yang dirancang dengan baik sebelum melaksanakan penelitian langsung dalam kelas. Peneliti melaksanakan tindakan sesuai dengan rencana pembelajaran dan telah dikonsultasi dengan wali kelas yang bersangkutan.

a. Perencanaan

Perencanaan pada siklus I pertemuan 1 dilakukan pada **27 September 2024** tahap perencanaannya yaitu:

- 1) Merencanakan pembelajaran yang akan diterapkan dalam penelitian.
- 2) Menentukan tema/materi yang akan diajarkan, yaitu tentang Operasi Hitung Bilangan.
- 3) Menyiapkan Modul Ajar mengenai materi dengan menggunakan Model Pembelajaran *Role Playing*.
- 4) Menyiapkan soal tes belajar siswa yang akan diuji pada akhir pembelajaran.
- 5) Menyiapkan lembar observasi.

b. Pelaksanaan/Tindakan

Pelaksanaan tindakan dilaksanakan sesuai dengan Modul Ajar yang telah disusun oleh peneliti. Tanggal **01 Oktober 2024** pelaksanaan.

1) Kegiatan Pembuka

- a) Guru membuka pembelajaran dengan memberi salam, menanya kabar dan mengecek kehadiran siswa.
- b) Ketua kelas memimpin doa sebelum pembelajaran dimulai.
- c) Guru mengecek kesiapan diri siswa dengan mengecek kerapian pakaian, posisi, dan tempat duduk disesuaikan dengan kegiatan pembelajaran.
- d) Guru melakukan apersepsi (pengulangan materi) pada minggu sebelumnya tentang pengertian Operasi Hitung Bilangan.

2) Kegiatan Inti

- a) Guru memberikan penjelasan mengenai materi pembelajaran Matematika kepada kelas IV, kemudian memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk bertanya dan berdiskusi.
- b) Guru memberikan 5 soal yang di kerjakan berkelompok dan dimuat oleh siswa dalam model

role playing.

- c) Guru melakukan pemanasan Kelompok, yaitu dengan memilih anggota kelompok yang terdiri dari 4 kelompok.
- d) Selanjutnya seleksi partisipan, yang dibantu oleh guru dalam memilih peran.
- e) Guru memilih pengamat dalam kelas sebanyak 3 (tiga) siswa atau lebih untuk membantu guru dalam mengamati penampilan setiap kelompok.
- f) Siswa bermain peran. Setelah selesai bermain peran siswa kembali ketempat duduk kelompok semula.
- g) Evaluasi penampilan kelompok I siswa tentang keberhasilan menjawab soal dan kesesuaian drama.
- h) Bermain peran kembali, yaitu dengan motivasi lebih baik dari kelompok sebelumnya.
- i) Evaluasi kembali diperlukan oleh guru ketika kelompok yang tampil perlu diberikan perbaikan.
- j) Setelah selesai bermain peran maka siswa diberi kesempatan untuk merangkum informasi-informasi yang diperoleh dari setiap penampilan kelompok.
- k) Guru membimbing proses presentasi yang dilakukan oleh siswa.

3) Kegiatan Penutup

- a) Guru memberikan arahan untuk duduk ditempat duduknya masing-masing dengan rapi kemudian guru membagikan butir tes soal kognitif.
- b) Siswa guru memberikan waktu \pm 10 menit untuk menjawab soal.
- c) Setelah siswa menjawab soal dan mengumpulkan jawaban.
- d) Guru mengarahkan siswa untuk tepuk semangat agar siswa kembali fokus dan rileks kembali.
- e) Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk memberikan kesimpulan pembelajaran.
- f) Siswa menyimpulkan materi pembelajaran yang telah mereka pelajari yaitu tentang Operasi Hitung Bilangan.
- g) Guru memberikan penguatan dan menyimpulkan kembali materi pelajaran agar penguatan terhadap materi lebih efisien.
- h) Siswa membaca doa penutup.
- i) Guru meninggalkan kelas dengan mengucapkan salam.

c. Pengamatan (Observasi)

Kegiatan observasi pada siklus I pertemuan ke 1 meliputi dua kegiatan yaitu observasi siswa selama

pelaksanaan pembelajaran dan observasi aktivitas guru.

1) Observasi Siswa

Observasi dilakukan bersamaan dengan pelaksanaan tindakan dan dilakukan untuk mengetahui sejauh mana perkembangan pembelajaran dengan model pembelajaran *role playing*. Setelah pembelajaran selesai, peneliti memberikan tes untuk melihat sejauh mana kemampuan siswa dalam memahami materi yang dipelajari. Observasi dilakukan oleh observer (Pendidik yang berada disekolah dan bukan wali kelas).

2) Observasi Aktivitas Guru

Observasi dilakukan oleh guru kelas terhadap proses pembelajaran menggunakan model pembelajaran *role playing* dalam penelitian observasi guru siklus I pertemuan ke-1 dengan persentase 75% yaitu baik. Pada tabel observasi guru, guru belum meminta perwakilan setiap kelompok untuk mengambil bahan-bahan yang disediakan guru dan guru belum bertanya tentang materi yang sudah dipelajari kepada peserta didik, guru belum memberikan kesempatan kepada siswa untuk menyimpulkan pembelajaran hari ini, oleh karena itu guru harus memperbaiki dan meningkatkan kembali dalam penyampaian materi

pembelajaran, maka perlu dilakukan tindakan selanjutnya.

d. Refleksi

Berdasarkan pelaksanaan pembelajaran pada siklus 1 pertemuan ke-1 nilai ketuntasan kelas sebelum dilaksanakan tindakan yaitu 33,33% kemudian sesudah diberikan tindakan meningkat menjadi 55,55% atau 15 siswa yang tuntas, sementara itu 12 siswa belum tuntas mencapai nilai ketuntasan. Peningkatan hasil belajar kognitif tersebut belum mencapai ketuntasan, standar ketuntasan Kelas IV dalam pembelajaran per Sub bab ialah 75. Hal ini disebabkan karena adanya kekurangan dalam proses pembelajaran yaitu:

- 1) Siswa kelas IV belum semuanya memahami materi pelajaran yang disampaikan terbukti dengan tidak tuntas sebanyak 18 siswa.
- 2) Siswa masih salah dalam menjawab soal tes yang diberikan, siswa kurang memperhatikan penjelasan yang disampaikan guru.
- 3) Masih terdapat kelompok yang belum mengerti alur pembelajaran.

Berdasarkan uraian masalah di atas maka perlu dilaksanakan rencana untuk memperbaiki masalah-masalah

tersebut di antaranya:

- 1) Guru harus bisa membimbing siswa dan memberikan motivasi agar semangat dalam mengikuti kegiatan pembelajaran.
- 2) Guru akan meningkatkan penggunaan model dengan pembelajaran untuk lebih menarik minat belajar siswa mengikuti proses pembelajaran.
- 3) Guru akan memberikan tindakan alternatif agar siswa dapat mengikuti proses pembelajarn.

2. Siklus I Pertemuan II

a. Perencanaan

Perencanaan pada siklus 1 pertemuan ke-2 dilakukan pada 02 Oktober 2024, adapun tahap perencanaannya yaitu:

- 1) Merencanakan pembelajaran yang akan diterapkan dalam penelitian agar lebih baik dari siklus I pertemuan 1
- 2) Menyiapkan Modul Ajar mengenai materi “operasi hitung bilangan“ dengan menggunakan model pembelajaran *role playing*.
- 3) Menyiapkan soal tes belajar siswa yang akan diuji pada akhir pembelajaran.
- 4) Menyiapkan lembar observasi

b. Pelaksanaan/Tindakan

Pelaksanaan pada tanggal **04 Oktober 2024**, tindakan

dilaksanakan sesuai dengan Modul Ajar yang telah disusun oleh peneliti dan divaliasi oleh wali kelas dan kepala sekolah, untuk bentuk lengkapnya berada pada lampiran. Modul Ajar merupakan suatu rencana pelaksanaan pembelajaran yang terdiri dari tiga kegiatan yaitu kegiatan pembuka, inti dan kegiatan akhir atau penutup.

1) Kegiatan Pembuka

- a) Guru membuka pembelajaran dengan memberi salam, menanya kabar dan mengecek kehadiran siswa.
- b) Ketua kelas memimpin doa sebelum pembelajaran dimulai.
- c) Guru mengecek kesiapan diri siswa dengan mengecek kerapian pakaian, posisi, dan tempat duduk disesuaikan dengan kegiatan pembelajaran.
- d) Guru melakukan apersepsi (pengulangan materi) pada minggu sebelumnya tentang pengertian Operasi Hitung Bilangan.

2) Kegiatan Inti

- a) Guru memberikan penjelasan mengenai materi pembelajaran Matematika kepada kelas IV, kemudian memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk bertanya dan berdiskusi.

- b) Guru melakukan pemanasan Kelompok, kelompok yang terdiri dari 4 kelompok dan sudah terbentuk pada siklus I pertemuan I.
- c) Guru membagikan soal sebanyak 5 pertanyaan untuk dijawab secara berkelompok dan diaplikasikan kedalam bermain peran / *role playing*.
- d) Selanjutnya seleksi partisipan, yang dibantu oleh guru dalam memilih peran,
- e) Guru memilih pengamat dalam kelas sebanyak 3 (tiga) siswa atau lebih untuk membantu guru dalam mengamati penampilan setiap kelompok.
- f) Siswa bermain peran dengan mengutamakan pembelajaran.
- g) Evaluasi penampilan kelompok I siswa tentang keberhasilan menjawab soal dan kesesuaian drama.
- h) Bermain peran kembali, yaitu dengan motivasi lebih baik dari kelompok sebelumnya.
- i) Evaluasi dilakukan kembali oleh guru untuk menjadi motivasi bagi kelompok selanjutnya untuk lebih mempersiapkan kelompok masing masing .
- j) Setelah selesai bermain peran maka siswa diberi kesempatan untuk merangkum informasi-informasi yang diperoleh dari setiap penampilan kelompok.

3) Kegiatan Penutup

- a) Guru membagikan butir tes soal kognitif.
- b) Siswa menyimpulkan materi pembelajaran yang telah mereka pelajari yaitu tentang Operasi Hitung Bilangan.
- c) Guru membagikan test soal pilihan berganda sebagai indikator keberhasilan belajar pada siklus I pertemuan II.
- d) Guru memberikan penguatan dan menyimpulkan kembali materi pelajaran agar penguatan terhadap materi lebih efisien.
- e) Siswa membaca doa selesai belajar.
- f) Guru meninggalkan kelas dengan mengucapkan salam.

4) Pengamatan (Observasi)

Kegiatan observasi pada siklus I pertemuan ke II meliputi dua kegiatan yaitu observasi siswa selama pelaksanaan pembelajaran dan observasi aktivitas guru.

a) Observasi Siswa

Observasi dilakukan bersamaan dengan pelaksanaan tindakan dan dilakukan untuk mengetahui sejauh mana perkembangan pembelajaran dengan menggunakan Model Pembelajaran *Role Playing*.

Setelah pembelajaran selesai, peneliti memberikan tes untuk melihat kemampuan peserta didik dalam memahami materi yang di pelajari.

b) Observasi Aktivitas Guru

Observasi dilakukan oleh guru kelas terhadap proses pembelajaran dengan menggunakan Model Pembelajaran *Role Playing*. Hasil observasi guru siklus 1 pertemuan II dengan persentase 83 % yaitu baik.

5) Refleksi

Selama penelitian berlangsung untuk siklus 1 pertemuan ke-II telah berjalan dengan baik tetapi masih ada kekurangan hampir sama pada siklus sebelumnya. Adapun hasil refleksi pada siklus 1 pertemuan ke-I nilai ketuntasan belajar sebelumnya 55,55% kemudian meningkat menjadi 74,07%, pada pertemuan ke-II, sementara itu ada 7 siswa yang belum tuntas mencapai nilai ketuntasan pembelajaran matematika persub bab . Terlihat dari hasil belajar meningkat jika dibandingkan dari hasil belajar pra

siklus dan siklus I pertemuan ke-1. Namun hasil belajar belum mencapai indikator tindakan dalam penelitian. Hal ini disebabkan oleh sebagai berikut:

- a) Ketuntasan siswa masih rendah karena belum memahami materi dengan jumlah siswa tidak tuntas 12 siswa dengan persentase ketuntasan 74,07%, sedangkan indikator tindakan 80%.
- b) Selama proses bermain peran, masih ada kelompok yang membutuhkan waktu lama untuk menyelesaikan soal yang diberikan guru.

Untuk hasil tindakan yang lebih baik dilakukan tindakan selanjutnya pada siklus II untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Pada kegiatan siklus II ini diharapkan dapat mengatasi permasalahan pada refleksi siklus I pertemuan II.

C. Pelaksanaan Siklus II

1. Siklus II Pertemuan I

a. Perencanaan

Perencanaan pada siklus II pertemuan I dilakukan pada 05 Oktober 2024, adapun tahap perencanaannya yaitu:

- 1) Merencanakan pembelajaran yang akan diterapkan dalam penelitian agar lebih baik dari siklus I pertemuan II.
- 2) Menyiapkan Modul Ajar mengenai materi “operasi hitung bilangan“ dengan menggunakan model pembelajaran *role playing*.
- 3) Menyiapkan soal tes belajar siswa yang akan diuji pada akhir pembelajaran.
- 4) Pendidik menambah media cetak 2 dimensi yaitu gambar buah-buahan sebagai alat bantu dalam bermain peran.
- 5) Menyiapkan lembar observasi.

b. Pelaksanaan/Tindakan

Pelaksanaan pada tanggal **08 Oktober 2024**, tindakan dilaksanakan sesuai dengan Modul Ajar yang telah disusun oleh peneliti sebelumnya. Modul Ajar merupakan suatu rencana pelaksanaan pembelajaran yang terdiri dari tiga kegiatan yaitu kegiatan pembuka, inti dan kegiatan akhir atau penutup.

1) Kegiatan Pembuka

- a) Guru membuka pembelajaran dengan memberi salam, menanya kabar dan mengecek kehadiran siswa.

- b) Ketua kelas memimpin doa sebelum pembelajaran dimulai.
- c) Guru mengecek kesiapan diri siswa dengan mengecek kerapian pakaian, posisi, dan tempat duduk disesuaikan dengan kegiatan pembelajaran.
- d) Guru melakukan apersepsi (pengulangan materi) pada minggu sebelumnya tentang pengertian Operasi Hitung Bilangan.

2) Kegiatan Inti

- a) Guru memberikan penjelasan mengenai materi pembelajaran Matematika kepada kelas IV, kemudian memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk bertanya dan berdiskusi.
- b) Guru melakukan pemanasan Kelompok, kelompok yang terdiri dari 4 kelompok dan sudah terbentuk.
- c) Guru membagikan soal sebanyak 5, yaitu soal untuk dijawab secara kelompok.
- d) Selanjutnya seleksi partisipan, yang dibantu oleh guru dalam memilih peran, dan dibagikan media gambar 2 dimensi untuk setiap kelompok.

- e) Guru memilih pengamat dalam kelas sebanyak 3 (tiga) siswa atau lebih untuk membantu guru dalam mengamati penampilan setiap kelompok.
 - f) Siswa bermain peran dengan menggunakan gambar buha-buahan sebagai alat peraga bermain peran dan mengutamakan penyelesaian soal yang diberikan guru.
 - g) Evaluasi penampilan kelompok I siswa tentang keberhasilan menjawab soal dan kesesuaian drama.
 - h) Bermain peran kembali, yaitu dengan motivasi lebih baik dari kelompok sebelumnya.
 - i) Evaluasi kembali oleh guru untuk sebagai saran kepada kelompok selanjutnya.
 - j) Setelah selesai bermain peran maka siswa diberi kesempatan untuk merangkum informasi-informasi yang diperoleh dari setiap penampilan kelompok.
- 3) Kegiatan Penutup
- a) Guru membagikan butir tes soal kognitif.
 - b) Siswa menyimpulkan materi pembelajaran yang telah mereka pelajari yaitu tentang

Operasi Hitung Bilangan.

- c) Guru memberikan penguatan dan menyimpulkan kembali materi pelajaran agar penguatan terhadap materi lebih efisien.
- d) Memberikan teset soal pilihan berganda kepada setiap siswa, untuk mengukur tingkat keberhasilan proses pembelajaran menggunakan *role palying*.
- e) Siswa membaca doa penutup.
- f) Guru meninggalkan kelas dengan mengucap salam.

b. Pengamatan (Observasi)

Kegiatan observasi pada siklus II pertemuan ke I meliputi dua kegiatan yaitu observasi siswa selama pelaksanaan pembelajaran dan observasi aktivitas guru.

1) Observasi Siswa

Observasi dilakukan bersamaan dengan pelaksanaan tindakan dan dilakukan untuk mengetahui sejauh mana perkembangan pembelajaran dengan menggunakan Model Pembelajaran *Role Playing*. Hasil yang diperoleh dari observasi siswa adalah 91 % terlaksana.

2) Observasi Aktivitas Guru

Observasi dilakukan oleh guru kelas terhadap proses

pembelajaran dengan menggunakan Model Pembelajaran *Role Playing*. Hasil observasi guru siklus 1 pertemuan ke-2 jumlah skor 8 dengan persentase 83 % yaitu baik.

c. Refleksi

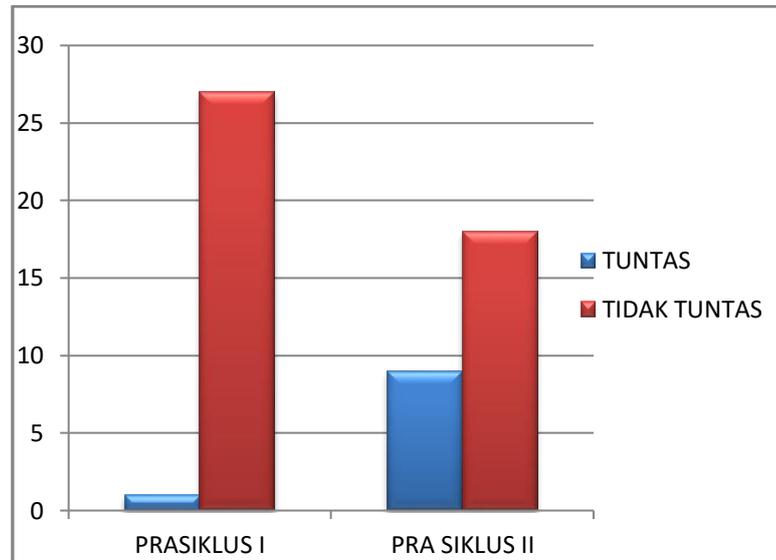
Berdasarkan pelaksanaan pembelajaran pada siklus II pertemuan I nilai ketuntasan mengalami peningkatan dari sebelumnya 74,07% pada pertemuan siklus I pertemuan II meningkat menjadi 92,59%. Berdasarkan hasil belajar yang diperoleh sudah melebihi indikator tindakan dan hasil observasi aktivitas siswa dan aktivitas guru pada siklus II pertemuan I sudah menunjukkan keberhasilan belajar menggunakan model pembelajaran *role playing*, dengan demikian penelitian tidak perlu dilanjutkan.

D. Analisi Data

1. Analisis Data Prasiklus

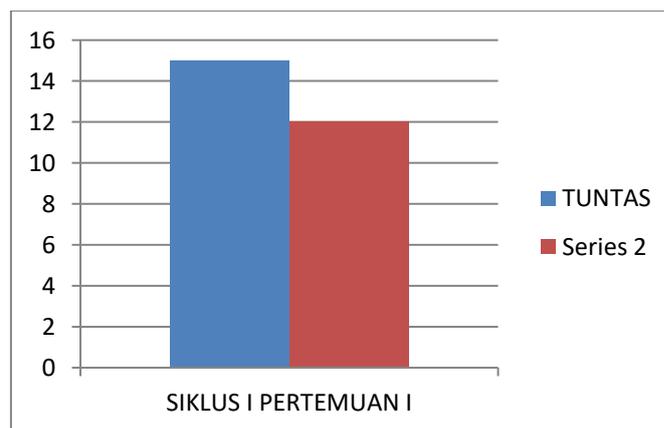
Berdasarkan gambar IV.1 di atas, menunjukkan bahwa rendahnya hasil belajar peserta didik dalam pembelajaran matematika, dalam pelaksanaan prasiklus I menunjukkan dari 27 siswa, terdapat 1 siswa yang memiliki nilai tuntas dan 26 siswa lainnya belum mencapai nilai sesuai kriteria ketuntasan. Hal ini menunjukkan bahwa masih banyak siswa yang belum tuntas dan menyelesaikan soal yang diberikan. Selanjutnya prasiklus II dikelas IV SDN 100603 Sidadi II tetap menunjukkan bahwa

hasil belajar matematika yang masih rendah yaitu dengan ketuntasan 15 siswa dan 12 siswa yang tidak tuntas.



Gambar IV. 1 Ketuntasan Hasil Belajar Pra Siklus

2. Analisis data siklus I pertemuan I



Gambar IV. 2 Diagram Hasil Belajar Siklus I Pertemuan I

Terdapat peningkatan hasil belajar Matematika siswa setelah penerapan model pembelajaran *role playing*. Nilai hasil belajar matematika siswa pada pra-tes ialah 33,33% dan setelah penerapan siklus I pertemuan I menjadi 55,55%.

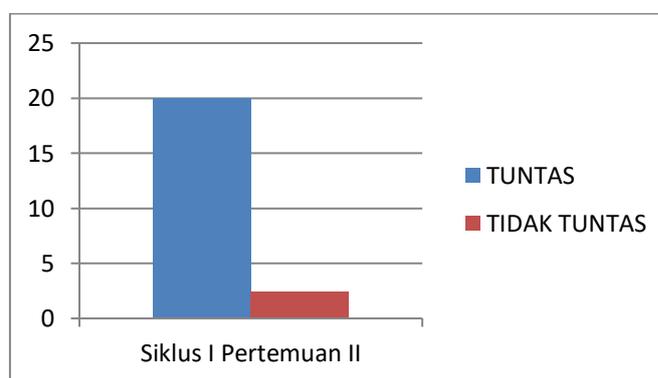
Tabel IV. 1 Data Lembar Observasi Aktivitas Siswa Siklus I Pertemuan I

Jumlah Aktivitas	Terlaksana		Tidak Terlaksana	
	Jumlah	Persentase	Jumlah	Persentase
12	9	75%	3	25 %

Tabel IV. 2 Data Lembar Observasi Aktivitas Guru Siklus I Pertemuan I

Jumlah Siswa	Tuntas		Tidak Tuntas	
	Jumlah	Persentase	Jumlah	Persentase
12	9	75%	3	25 %

3. Analisis data Siklus I Pertemuan II

**Gambar IV. 3 Diagram Hasil Belajar Siklus I Pertemuan II**

Berdasarkan diagram batang diatas, hasil belajar matematika siswa yang tuntas ada 20 siswa dan yang masih dalam kategori tidak tuntas ialah 7. Terdapat peningkatan yang signifikan dalam hasil belajar matematika siswa dari siklus I peetemuan I yang sebelumnya yang tuntas hanya 15 meningkat menjadi 20 siswa yang tuntas dengan pesentase 74,07 %. Dengan data tersebut belum mencapai indikator tindakan yaitu 75 % siswa yang tuntas. Maka masih diperlukan tindakan.

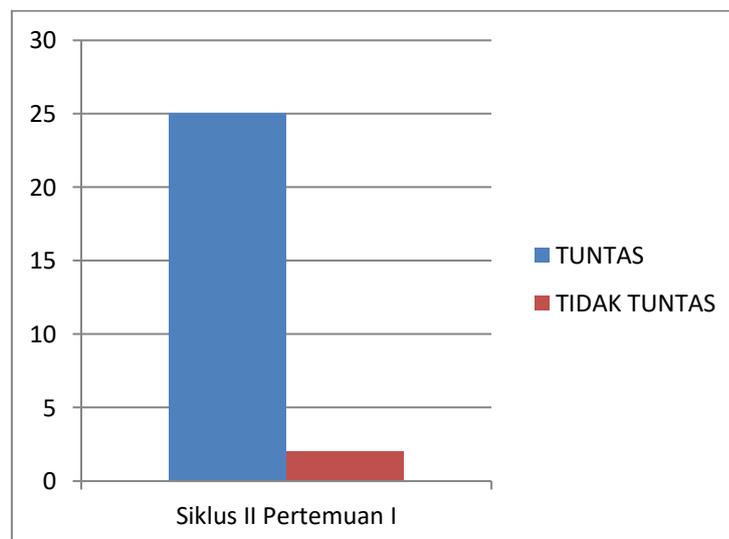
Tabel IV. 3 Data Lembar Observasi Aktivitas Siswa Siklus I Pertemuan II

Jumlah Aktivitas	Terlaksana		Tidak Terlaksana	
	Jumlah	Persentase	Jumlah	Persentase
12	9	75%	3	25 %

Tabel IV. 4 Data Lembar Observasi Aktivitas Guru Siklus I Pertemuan II

Jumlah Siswa	Tuntas		Tidak Tuntas	
	Jumlah	Persentase	Jumlah	Persentase
12	10	83%	2	16 %

4. Analisis Data Siklus II Pertemuan I



Gambar IV. 4 Diagram Hasil Belajar Siklus II Pertemuan I

Berdasarkan diagram batang diatas bahwa hasil belajar siswa sudah mencapai 92,59 % dan sudah melebihi indikator tindakan penelitian. Dengan hasil belajar peserta didik maka dapat dinyatakan bahwa Model Pembelajaran Role Playing dapat meningkatkan hasil belajar matematika siswa kelas IV pada materi “Operasi Hitung Bilangan“.

Tabel IV. 5 Data Lembar Observasi Aktivitas Siswa Siklus II Pertemuan I

Jumlah Aktivitas	Terlaksana		Tidak Terlaksana	
	Jumlah	Persentase	Jumlah	Persentase
12	11	91%	1	8,3 %

Tabel IV. 6 Data Lembar Observasi Aktivitas Guru Siklus II Pertemuan I

Jumlah Siswa	Tuntas		Tidak Tuntas	
	Jumlah	Persentase	Jumlah	Persentase
12	10	83%	2	16 %

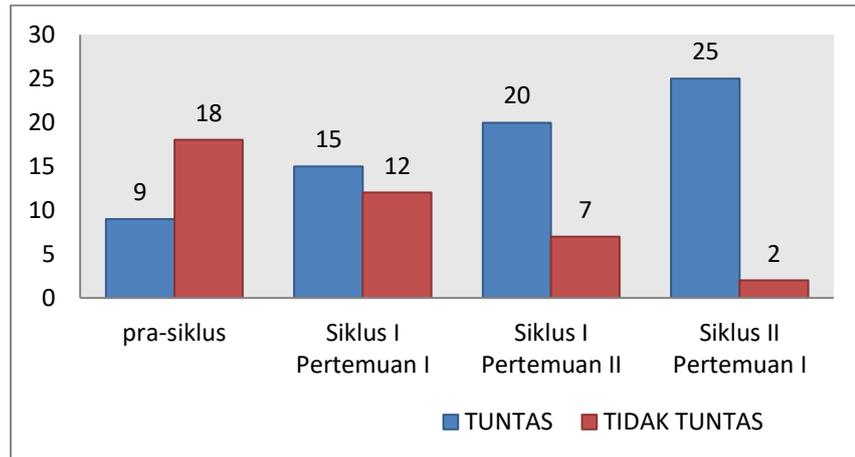
5. Analisa Data Rekapitulasi Hasil Belajar Siswa

Tabel IV. 7

Rekapitulasi Hasil Belajar Siswa, Prasiklus, Siklus I dan Siklus II

Tindakan	Tuntas	Tidak Tuntas	Nilai Rata-Rata	Persentase Ketuntasan
Pre Tes	9	18	66,29	33,33%
Siklus I Pertemuan I	15	12	72,59	55,55%
Siklus I Pertemuan II	20	5	79,25	74,07%
Siklus II Pertemuan I	25	2	85,18	92,59%

Tabel diatas menunjukkan presentase peningkatan pengetahuan siswa pada setiap siklusnya. Mulai dari kegiatan prasiklus, siklus I hingga siklus II terus terjadi peningkatan. Berikut grafik peningkatan pengetahuan peserta didik dari kegiatan prasiklus, siklus I, dan siklus II.



Gambar IV. 5 Rekapitulasi Hasil Belajar Kognitif Siswa, Prasiklus, Siklus I dan Siklus II

Berdasarkan gambar IV.5 menunjukkan bahwa penelitian tindakan kelas yang telah dilakukan menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan dari kegiatan prasiklus, siklus I, dan siklus II. Sehingga peneliti menyimpulkan bahwa pembelajaran dengan penerapan model pembelajaran *role playing* dapat meningkatkan hasil belajar Matematika di kelas IV SDN 100603 Sidadi II. Penelitian berhenti pada Siklus II Pertemuan I karena sudah mencapai indikator tindakan yaitu 80 % dari 27 siswa sudah mencapai ketuntasan hasil belajar persub bab matematika.

E. Pembahasan Hasil Penelitian

Pada kondisi awal sebelum penelitian, pembelajaran matematika di kelas IV SDN 1010603 Sidadi II masih berpusat kepada guru, pembelajaran yang dilakukan sebelumnya masih menggunakan model pembelajaran yang konvensional, yaitu model pembelajaran yang menggunakan sistem ceramah dan tanya jawab

yang pusatnya pada guru. Pembelajaran yang dilakukan guru menyebabkan hasil belajar siswa rendah. Hal ini dibuktikan dengan adanya hasil tes yang dilakukan pada saat pelaksanaan pra siklus dengan hasil 33,33 % siswa yang lulus hanya 9 siswa yang tuntas dan 18 siswa yang belum tuntas dengan persentase 66,66 %. Keadaan tersebut membuat peneliti berpikir untuk meningkatkan hasil belajar siswa dengan menggunakan model pembelajaran yang lebih berpusat pada siswa dan dapat membantu siswa mengaitkan materi dengan kenyataan di lingkungannya. Oleh karena itu dilakukanlah penggunaan model pembelajaran *role playing*.

Sistem pembelajaran menggunakan model *role playing* adalah gambaran dengan konsep dan tatanan yang di atur dalam model *role playing* dengan bermain peran. Model pembelajaran *Role Playing* sangat berguna untuk meningkatkan stimulus interaksi sosial siswa didalam kelas, melalui kerja sama yang baik akan meningkatkan suasana pembelajaran yang menarik. Dengan Model pembelajaran *Role Playing* sangat membantu pembelajaran karena menarik minat dan semangat belajar peserta didik, Inovasi pembelajaran yang dilakukan dikenal dengan model pembelajaran bermain peran atau *role palying*. *Role playing* atau bermain peran

adalah sejenis permainan peran yang didalamnya ada tujuan, aturan dan sekaligus melibatkan edukasi.⁶³

Hasil penelitian menunjukkan bahwa karakteristik permasalahan dalam proses pembelajaran dapat disesuaikan dengan model pembelajaran *role playing* yang mampu meningkatkan hasil belajar siswa, terlihat dari analisis data mengenai perolehan nilai ketuntasan siswa. Hal ini disesuaikan dengan penelitian terdahulu yang telah dilakukan oleh Tamara Putri Wahyuni yang berjudul “Analisis Penggunaan Model *Role Playing* dalam Pembelajaran Matematika Peserta Didik Kelas V Di Sekolah Dasar”.⁶⁴ Pada penelitian tersebut menggunakan metode penelitian kualitatif deskriptif, subjek penelitiannya ialah siswa di SD Negeri 23/III Kerinci yang membuktikan bahwa Model pembelajaran *Role Playing* layak diterapkan dalam pembelajaran matematika siswa kelas IV SD/MI.

Penelitian Mulyani Yusnarti dan Lili Sutyaningsih pada tahun 2021 tentang “Pengaruh Model Pembelajaran *Role Playing* Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa SD/MI”, hasil penelitiannya menyatakan bahwa model pembelajaran *Role Playing* layak diterapkan dalam pembelajaran matematika siswa kelas IV

⁶³ Hasan Basri, ‘Penerapan Model Pembelajaran *Role Playing* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa Kelas V Sdn 032 Kualu Kecamatan Tambang’, *Jurnal Pendidikan Dan Pengajaran Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 1 (2017), pp. 38–53.

⁶⁴ Wahyuni, Tamara Putri, ‘Analisis Penggunaan Model *Role Playing* Dalam Pembelajaran Matematika Peserta Didik Kelas V Di Sekolah Dasar’, *JIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 6.5 (2023), pp. 3482–88, doi:10.54371/jiip.v6i5.1756. .

SD/MI.⁶⁵ Peneliti terdahulu melakukan penelitian eksperimen yaitu quasi eksperimen dengan pendekatan kuantitatif, dengan menggunakan perhitungan uji T peneliti terdahulu menemukan bahwa nilai t_{hitung} sebesar 10,181 dan nilai t_{tabel} sebesar 1,677 dengan angka signifikansi 0,05 yang berarti Model pembelajaran *role playing* berpengaruh terhadap hasil belajar sehingga hipotesis diterima.

Penerapan Model pembelajaran Role Playing juga telah diteliti oleh Lulu Imanizar, dkk pada tahun 2021.⁶⁶ Dengan menggunakan metode penelitian PTK (Penelitian Tindakan Kelas), dengan fokus utama efektivitas proses pembelajaran menggunakan Model pembelajaran *role playing*, peneliti terdahulu menyatakan bahwa Model pembelajaran *role playing* merupakan model yang cocok dalam memberikan kelas yang aktif disaat proses pembelajaran.

Peneliti selanjutnya ialah dari Latifah Wardah sibarani yang dilaksanakan 2024 menyatakan bahwa model pembelajaran *role playing* baik digunakan dalam proses pembelajaran Matematika. Subjek penelitiannya ialah kelas V SD Negeri 200223 Padangsidempuan. Hasil penelitiannya ialah hasil belajar peserta didik sebelum penerapan model pembelajaran ialah 47% dan setelah penerapan model dalam dua siklus memberikan hasil meningkat

⁶⁵ Mulya Yusnarti and Lili Suryaningsih, 'Pengaruh Model Pembelajaran Role Playing Terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar', *Ainara Journal (Jurnal Penelitian Dan PKM Bidang Ilmu Pendidikan)*, 2.3 (2021), pp. 253–61, doi:10.54371/ainj.v2i3.89.

⁶⁶ Imanizar, Napitupulu, and Manalu.

menjadi 88% yang menjadi indikator penentuan keberhasilan penerapan model pembelajaran.

Berdasarkan data penelitian relevan atau penelitian terdahulu menjadi sudut pandang peneliti dalam penerapan model pembelajaran *role playing*. Sehingga hasil pelaksanaan pada siklus I pertemuan II dengan penggunaan Model pembelajaran *Role Playing* pada pembelajaran matematika materi “Operasi Hitung Bilangan Cacah” dapat dinyatakan hasil belajar siswa meningkat. Dari kondisi awal nilai rata-rata siswa keseluruhan 66,29. Pada siklus I pertemuan 1 nilai rata-rata siswa keseluruhan 72,59, sedangkan pada siklus I pertemuan ke-2 nilai rata-rata siswa keseluruhan 79,25. selanjutnya pada siklus II pertemuan 1 nilai rata-rata siswa keseluruhan 85,18 .

Berdasarkan uraian peningkatan nilai rata-rata siswa menjelaskan bahwa hasil belajar peserta didik yang terus meningkat dengan penerapan model pembelajaran *role palying*. Pada siklus I Pertemuan I kendala yang di temukan dalam penelitian iala siswa belum mengenal proses belajar dengan bermain peran atau *role playing* sehingga memerlukan waktu yang cukup lama. Proses pembelajaran pada Siklus I Pertemuan II juga menunjukkan hasil yang meningkat akan tetapi hasil belajar matematika siswa masih rendah dikarenakan siswa masih bingung dalam menyelesaikan soal dengan berdiskusi kelompok, dan terkendala dalam

mengaplikasikannya menjadi bermain peran. Pada Siklus II Pertemuan I proses pembelajaran menjadi lebih efektif ketika siswa sudah mengenal dan mengetahui alur proses pembelajaran yang diarahkan oleh guru, pada siklus ini terjadi peningkatan hasil belajar yang signifikan dengan hasil 92,59% dan sudah melebihi indikator tindakan yaitu 80%. Dengan hasil yang terus meningkatkan dan sudah mencapai indikator tindakan maka penelitian ini dinyatakan berhasil di kelas IV SDN 100603 Sidadi II.

F. Keterbatasan Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di kelas IV SDN 100603 Sidadi II, semester ganjil tahun ajaran 2024/2025. Pada materi “Operasi Hitung Bilangan Cacah” dengan menggunakan model pembelajaran *role playing* dalam proses pembelajaran. Penelitian ini memiliki keterbatasan yaitu :

- 1) Dalam penerapan model pembelajaran *role playing* membutuhkan waktu yang cukup lama dalam perencanaan proses pembelajaran.
- 2) Hasil belajar pada penelitian hanya pada pembelajaran matematika materi operasi hitung bilangan cacah di kelas IV semester ganjil.
- 3) Hasil belajar matematika siswa kelas IV SDN 100603 Sidadi II hanya pada ranah kognitif, yaitu ranah yang mencakup kegiatan otak yang mencakup enam aspek

penilaian yaitu pengetahuan, pemahaman, aplikasi analisis, evaluasi, dan menciptakan.

BAB V

PENUTUP

A. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang sudah dilaksanakan dapat membuktikan bahwa penerapan model pembelajaran *role playing* dapat meningkatkan hasil belajar Matematika siswa di kelas IV SDN 100603 Sidadi II. Peneliti menyimpulkan bahwa berdasarkan hasil penelitian adanya peningkatan dari setiap siklus.

1. Hasil belajar peserta didik setelah penerapan model pembelajaran *role playing* terus mengalami peningkatan yang awalnya persentase ketuntasan hanya 33,33 % menjadi 92 %. Hasil yang mencapai indikator penelitian terdapat pada Siklus II Pertemuan I, setiap siklus dan pertemuan memerlukan refleksi untuk meningkatkan penggunaan model pembelajaran yang lebih baik.
2. Proses pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran harus dilaksanakan sesuai dengan sintaks atau tahapan model pembelajaran, dalam penelitian menggunakan model pembelajaran *role playing* yang terdapat 7 tahapan inti dan 2 tahapan tambahan jika di perlukan. Maka diperlukan perencanaan yang matang agar model pembelajaran *role playing* dapat dilaksanakan lebih afektif. Aspek penting dalam penerapan model pembelajaran *role playing* ialah memperhatikan waktu pada setiap tahapan proses pembelajaran.
3. Analisis pada setiap hasil proses pembelajaran selama penelitian juga memberikan gambaran mengenai hasil belajar peserta didik sebelum

dan sesudah penerapan model pembelajaran *role playing*. Seperti tabel dibawah ini :

Tabel V. 1
Data Peningkatan Hasil Belajar Kognitif Siswa

Tindakan	Tuntas	Tidak Tuntas	Nilai Rata-Rata	Persentase ketuntasan
Pra-siklus	9	18	66,29	33,33%
Siklus I Pertemuan I	15	12	72,59	55,55%
Siklus I Pertemuan II	20	5	79,25	74,07%
Siklus II Pertemuan I	25	2	85,18	92,59%

Sebelum penerapan model pembelajaran hasil belajar siswa masih rendah, terlihat pada pra-siklus yang menunjukkan nilai rata-rata siswa ialah 66,29 pada materi operasi hitung bilangan cacah. di kelas IV. Setelah penerapan model pembelajaran *role playing* memberikan peningkatan hasil belajar matematika siswa, pada siklus I pertemuan I nilai rata-rata siswa meningkat menjadi 72,59, siklus I pertemuan II nilai rata-rata siswa juga mengalami peningkatan yaitu 79,25 sampai pada siklus II pertemuan I nilai hasil belajar kognitif siswa menjadi 85,18 atau persentasenya ialah 92,59 %. Dengan data tersebut maka peneliti menyimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran *role playing* dapat meningkatkan hasil belajar kognitif matematika siswa pada materi operasi hitung bilangan cacah.

B. Implikasi Hasil Penelitian

Berdasarkan hasil penelitian maka terdapat beberapa implikasi sebagai berikut :

1. Bagi kepala sekolah, dengan menggunakan model pembelajaran *Role Playing* dapat meningkatkan proses pembelajaran yang lebih aktif sehingga dapat mendukung peningkatan hasil belajar peserta didik.
2. Bagi guru, model pembelajaran *Role Playing* dapat diaplikasikan dalam proses pembelajaran Matematika sub bab Operasi Hitung Bilangan” dikelas IV SD.
3. Bagi siswa, dengan menggunakan model pembelajaran *Role Playing* dapat memberikan proses pembelajaran yang kreatif, aktif dan menyenangkan sehingga siswa dapat mengikuti proses pembelajaran dengan baik.

C. Saran

Berdasarkan kesimpulan di atas, peneliti mengajukan beberapa saran bagi sekolah, guru dan siswa sebagai berikut.

1. Bagi Sekolah

Diharapkan model pembelajaran *role playing* yang digunakan di sekolah dapat digunakan pada pembelajaran matematika dan pada mata pelajaran lainnya. Dikarenakan model pembelajaran *role playing* dapat meningkatkan hasil belajar siswa jika disiapkan sematang mungkin.

2. Bagi Guru

Diharapkan model pembelajaran *role playing* dapat dijadikan salah satu model yang digunakan saat proses pembelajaran karena dalam menggunakan model pembelajaran *role playing* dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika.

3. Bagi Siswa

Siswa dituntut untuk berperan aktif dalam proses pembelajaran dan ketika mengerjakan soal seharusnya dapat lebih teliti supaya memperoleh hasil belajar yang baik.

4. Bagi peneliti selanjutnya

Berdasarkan hasil penelitian ini disarankan kepada peneliti selanjutnya melakukan tinjauan pustaka yang lebih mendalam khususnya pada variabel observasi penelitian pada siswa. Untuk peneliti selanjutnya disarankan fokus pada penelitian hasil belajar keterampilan dan sifat.

DAFTAR PUSTAKA

- 2024., wali kelas IV SDN 100604 Sigalangan. 15 Januari, *Hasil Wawancara Syudi Pendahuluan*
- Ade Suhendra, *Implementasi Kurikulum 2013 Dalam Pembelajaran SD/MI* (pramedia group, 2019)
- Anas Sudijono, *Pengantar Evaluasi Pendidikan* (Rajawali Pers, 2013)
- Arafat, Maulana, *Pembelajaran PPKn Di SD/MI* (Akshara Sakti, 2018)
- Asep Jihad dan Abdul Haris, *Evaluasi Pembelajaran* (Multioressindo, 2012)
- Azzahra, Putri Tsania, Masduki Asbari, and Devina Evifa Nugroho, 'Urgensi Peran Generasi Muda Dalam Meningkatkan Pendidikan Berkualitas', *Journal of Information Systems and Management (JISMA)*, 3.1 (2024), pp. 90–92
- Basri, Hasan, 'PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN ROLE PLAYING UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR BAHASA INDONESIA SISWA KELAS V SDN 032 KUALU KECAMATAN TAMBANG', *Jurnal Pendidikan Dan Pengajaran Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 1 (2017), pp. 38–53
- Budhi, wono setya, *Matematika* (penerbit erlangga, 2022)
- , *Matematika SD/MI* (penerbit erlangga, 2022)
- David R. Krathwohl, *Kerangka Landasan Untuk Pembelajaran, Pengajaran Dan Asesmen Lorin W Anderson* (Pustaka Pelajar, 2010)
- Dipendidikan, Strategi Pembelajaran, 'KEWARGANAGARAAN MELALUI METODE ACTIVE LEARNING TIPE QUIZ TEAM', 2.1 (2022), pp. 108–22
- Dr.Shilphy A.Octavia M.Pd, *MODEL MODEL PEMBELAJARAN* (Deepublish Publisher, 2020)
- Falla, 'Peningkatan Hasil Belajar Pembelajaran Tematik Sub Tema Keberagaman Suku, Bangsa, Dan Agama Di Negeriku Menggunakan Model Pembelajaran Berbasis Masalah (PBM) Di Kelas IV MI Membaul Ulum Megaluh Jombang', *Skripsi*, p. hal 48-49
- Fery Muhammad Firdaus dkk, *Penelitian Tindakan Kelas Di SD/MI* (Samudra Biru, 2022)
- 'Hasil Wawancara Dengan Wali Kelas', *Sdn 100603 Sidadi Ii Kecamatan Batang Angkola*
- Huda.M, *Model-Model Pembelajaran Dan Pengajaran* (Pustaka Pelajar, 2014)

- Imanizar, Lulu, Nadia Lisbeth Napitupulu, and Sopia Manalu, 'Penerapan Role Plying Pada Pembelajaran Matematika Sekolah Dasar', *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Matematika*, 1.1 (2021), pp. 41–46
- Isrok'tun, Rosmala Amelia, *Model-Model Pembelajaran Matematika* (PT Bumi Aksara, 2018)
- Istarani, *58 Model Pembelajaran Inovatif*, ed. by Istarni (mediapersada, 2012)
- Janu, Ismadi, *Jagoan Matematika* (tiga serangkai, 2018)
- Lestari, Shindy, 'Pembelajaran Daring Pada Mata Pelajaran Matematika Sekolah Dasar', *JMIE (Journal of Madrasah Ibtidaiyah Education)*, 5.1 (2021), p. 141, doi:10.32934/jmie.v5i1.226
- Maulana Arafat, *Penelitian Tindakan Kelas* (Samudra Biru, 2022)
- Maulana Arafat, Syafriyanto, Fauzan, *Microteaching Di SD/MI* (Kencana, 2020)
- Maulana Arafat dan Nashran Azizan, *Pembelajaran Tematik SD/MI* (Samudra Biru, 2021)
- Maulana, Lubis Arafat, *Pembelajaran Pendidikan Pancasila Dan Kewarganegaraan* (Kencana, 2020)
- Megawati Guru Wali Kelas IV-A, *Wawancara* (21 September 2023, Pukul 09:34 WIB)
- Nasution, Mariam, 'Konsep Pembelajaran Matematika Dalam Mencapai Hasil Belajar Menurut Teori Gagne', *Logaritma: Jurnal Ilmu-Ilmu Pendidikan Dan Sains*, 6.02 (2018), p. 112, doi:10.24952/logaritma.v6i02.1280
- Ningrum, Epon, 'Pengembangan Sumber Daya Manusia Bidang Pendidikan', *Jurnal Geografi Gea*, 9.1 (2016), doi:10.17509/gea.v9i1.1681
- Peneliti, *Dokumentasi Observasi Berada Pada Lampiran*. (dikelas iv SDN 100603 SIDADI II, 2024)
- Pudyo Susanto, *Belajar Tuntas : Filosofi, Kosep Dan Implementasi* (PT Bumi Aksara, 2018)
- Rifma, *Optimalisasi Pembinaan Kompetensi Pedagogik Guru* (Kencana, 2016)
- Rostina Sundayana, *Media Pembelajaran Matematika* (Alfabeta, 2013)
- Sibarani, Latipa wardah, *Penerpan Model Role Playing Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Dikelas V SD Negeri 200223 Padangsidimpian* (UIN SYAHADA Padangsidimpian, 2024)
- Sidadi, SDN 100603, *Lampiran 4 Dalam Bentuk Tabel*, (Mata Pelajaran Matematika)
- Sudarwan danim, *Pengantar Kependidikan Landasan Teori, Dan 234 Metafora*

Pendidikan (Alfabeta, 2017)

Sudaryono, *Metode Penelitian Pendidikan* (Kencana, 2016)

Sugihartono, *Psikologi Pendidikan* (uny press, 2007)

Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R & D* (Alfabeta, 2010)

Suharsimi Arikunto, *Manajemen Penelitian* (PT Rineka Cipta, 2003)

———, *Prosedur Penelitian* (rineka cipta, 2020)

Supardi, *Penilaian Autentik (Konsep Dan Aplikasi)* (PT Raja Grafindo Persada, 2015)

Susanto, Ahmad, *Teori Belajar Dan Pembelajaran Disekolah Dasar* (pramedia group, 2013)

Syafrilianto, ‘Pembelajaran Terpadu Tip Webbed: Suatu Pendekatan Pembelajaran Tematik Di Mi/SD’, *Forum Paedagogik*, Vol.11 No., p. hlm 64, doi:<http://dx.doi.org/10.24952/paedagogik.v11i1.1779>

Syafrilianto, Syafrilianto, Mariam Nasution, and Melda Juniati, ‘Peningkatan Hasil Belajar Siswa Melalui Model Quantum Teaching Di Sd Negeri 033 Hutabaringin Mandailing Natal’, *Forum Paedagogik*, 13.1 (2022), pp. 130–42, doi:[10.24952/paedagogik.v13i1.5339](https://doi.org/10.24952/paedagogik.v13i1.5339)

Syafrilianto, Syafrilianto, Miftah Khairani Tanjung, and Siti Zubaidah Siregar, ‘Peningkatan Hasil Belajar Siswa Melalui Model Contextual Teaching And Learning Madrasah Ibtidaiyah Model Panyabungan’, *Gravity Journal*, 1.1 (2022), pp. 1–10, doi:[10.24952/gravity.v1i1.5363](https://doi.org/10.24952/gravity.v1i1.5363)

Wahyuni, Tamara Putri, ‘Analisis Penggunaan Model Role Playing Dalam Pembelajaran Matematika Peserta Didik Kelas V Di Sekolah Dasar’, *JIIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 6.5 (2023), pp. 3482–88, doi:[10.54371/jiip.v6i5.1756](https://doi.org/10.54371/jiip.v6i5.1756)

Wiriaatmadja, Rochiati. (2014)., *Metode Penelitian Tindakan Kelas: Untuk Meningkatkan Kinerja Guru Dan Dosen* (remaja rosdakarya, 2014)

Yusnarti, Mulya, and Lili Suryaningsih, ‘Pengaruh Model Pembelajaran Role Playing Terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar’, *Ainara Journal (Jurnal Penelitian Dan PKM Bidang Ilmu Pendidikan)*, 2.3 (2021), pp. 253–61, doi:[10.54371/ainj.v2i3.89](https://doi.org/10.54371/ainj.v2i3.89)

Lampiran 1

DAFTAR RIWAT HIDUP

I. IDENTITAS PRIBADI

1. Nama : Aflah Olfa Syfany
2. Nim : 2020500220
3. Jenis Kelamin : Perempuan
4. Tempat/ Tanggal Lahir : Pintupadang, 24 Juni 2002
5. Anak Ke : 3 (tiga) dari 5 bersaudara
6. Kewarganegaran : Indonesia
7. Status : Mahasiswa
8. Agama : Islam
9. Alamat Lengkap : Pintupadang, Kec.Batang Angkola
Kab. Tapanuli Selatan Sumatera Utara
10. Telp .HP : 0823-6424-2510
11. E-mail : aflaholfasyfany@gmail.com

II. IDENTITAS ORANGTUA

1. Ayah
 - a. Nama : Aminuddin
 - b. Pekerjaan : Wiraswasta
 - c. Alamat : Pintupadang
2. Ibu
 - a. Nama : Alm. Nurhakimah Pulungan
 - b. Pekerjaan : Guru
 - c. Alamat : Pintupadang

III. PEDIDIKAN

1. SD Negeri 101050 Pintupadang Tamat Tahun 2014
2. SMP Swasta Nurul Ilmi Tamat Tahun 2017
3. SMA Swasta Nurul Ilmi Tamat Tahun 2020
4. S.1 UIN SYAHADA Padangsidempuan Tamat Tahun 2025

IV. ORGANISASI

1. HMPS PGMI UIN SYAHADA Padangsidempuan

Lampiran 2

KKO Teori Taksonomi Bloom Versi Revisi

C-1 Pengetahuan	C-2 Pemahaman	C-3 Aplikasi	C-4 Analisis	C-5 Evaluasi	C-6 Kreasi
Mengutif	Memperkirakan	Memerlukan	Menganalisis	Mempertimbangkan	Mengabstraksi
Menyebutkan	Menjelaskan	Menyesuaikan	Mengaudit/memeriksa	Menilai	Menganimasi
Menjelaskan	Mengkategorikan	Mengalokasikan	Membuat Blueprint	Membandingkan	Mengatur
Menggambar	Mencirikan	Mengurutkan	Membuat garis besar	Menyimpulkan	Mengumpulkan
Membilang	Memerinci	Menerapkan	Memecahkan	Mengontraskan	Mendanai
Mengidentifikasi	Mengasosiasikan	Menentukan	Mengkarakteristikkan	Mengarahkan	Mengategorikan
Mendaftar	Membandingkan	Menugaskan	Membuat dasar pengelompokan.	Mengkritik	Mengkode
Menunjukkan	Menghitung	Memperoleh	Merasionalkan	Menimbang	Mengombinasikan
Memberi Label	Mengontraskan	Mencegah	Menegaskan	Mempertahankan	Menyusun
Memberi Indeks	Mengubah	Mencanangkan	Membuat dasar pengkontras	Memutuskan	Mengarang
Memasangkan	Mempertahankan	Mengkalkulasi	Mengorelasikan	Memisahkan	Membangun
Menamai	Menguraikan	Menangkap	Mendeteksi	Memprediksi	Menaggulangi
Menandai	Menjalin	Memodifikasi	Mendiagnosis	Menilai	Menghubungkan
Membaca	Membedakan	Mengklasifikasikan	Mendiagramkan	Memperjelas	Menciptakan
Menyadari	Mendiskusikan	Melengkapi	Mendiversifikasi	Me-ranking	Mengkreasikan
Menghafal	Menggali	Menghitung	Menyeleksi	Menugaskan	Mengkoreksi
Meniru	Mencontohkan	Membangun	Memerinci ke bagian- bagian	Menafsirkan	Memotret
Mencatat	Menerangkan	Membiasakan	Menominasikan	Mempertimbangkan	Merancang

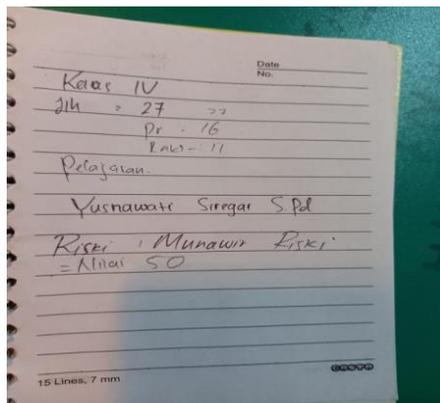
Mengulang	Mengemukakan	Mendemonstrasikan	Mendokumentasikan	Membenarkan	Mengembangkan
Memproduksi	Mempolakan	Menurunkan	Menjamin	Mengukur	Merencanakan
Meninjau	Memperluas	Menentukan	Menguji	Memproyeksi	Mendikte

Lampiran 3

Studi Pendahuluan



Tes Lathan Tertulis



SDN 100603 Sidadi II

Tabel Hasil Observasi

Nilai Harian Kelas IV SD SDN 100603 Sidadi II

No	Tahun Pelajaran	Kriteria Ketuntasan	Kategori	Jumlah Siswa	Persentase
1	2023-2024	<75	Tidak Tuntas	26	96,296%
2		>=75	Tuntas	1	0,037%
Jumlah				27	100 %

Sumber : observasi penelitian di kelas IV SDN 100603 Sidadi II⁶⁷

⁶⁷ Dokumentasi Observasi. bentuk tabel.22 Mei.2024. 09:34 WIB. (dikelas IV SDN 100603 SIDADI II, 2024).

Lampiran 4

Lembar Hasil Belajar Kognitif Siswa Pra-Siklus

Observasi ke II

No	Nama Siswa	Skor	Nilai Kognitif	Kategori
1	AD	30	30	Tidak Tuntas
2	ADC	7	70	Tuntas
3	ASZ	7	70	Tidak Tuntas
4	APD	6	60	Tidak Tuntas
5	APL	8	80	Tuntas
6	AAZ	6	60	Tidak Tuntas
7	AK	5	50	Tidak Tuntas
8	BAS	9	90	Tuntas
9	BAP	5	50	Tidak Tuntas
10	IHT	9	90	Tuntas
11	KS	6	60	Tidak Tuntas
12	KSY	9	90	Tuntas
13	KAD	5	50	Tidak Tuntas
14	KHAD	8	80	Tuntas
15	KK	5	50	Tidak Tuntas
16	MMA	8	80	Tuntas
17	MY	7	70	Tidak Tuntas
18	MWR	9	90	Tuntas
19	NND	6	60	Tidak Tuntas
20	NS	7	70	Tidak Tuntas
21	RS	8	80	Tuntas
22	RSY	4	40	Tidak Tuntas
23	RAD	9	90	Tuntas
24	SPD	5	50	Tidak Tuntas
25	SPH	7	70	Tidak Tuntas
26	ZY	6	60	Tidak Tuntas
27	ZD	5	50	Tidak Tuntas
Jumlah seluruh nilai siswa		1.790		
Nilai rata-rata siswa		66,29		
Jumlah siswa yang tuntas		9		
Persentase ketuntasan siswa		33,33%		

Keterangan : Tuntas : Warna Putih / Tidak Berwarna

Tidak Tuntas : Warna Orange

Note : - bentuk penilaian dua kali pengumpulan

Hasil Observasi ke II

Peneliti menemukan bahwa nilai hasil belajar peserta didik pada materi Operasi Hitung Bilangan Cacah belum sepenuhnya dikuasai di kelas IV SDN Sidadi 100603. Terbukti dengan, Siswa yang mampu menjawab Soal atau kategori TUNTAS hanya 13 siswa, dan TIDAK TUNTAS 14 Siswa.

Tabel Hasil Observasi
 Nilai Harian Kelas IV SDN 100603 Sidadi II

No	Tahun Pelajaran	Kriteria Ketuntasan	Kategori	Jumlah Siswa	Persentase
1	2023-2024	<75	Tidak Tuntas	18	66,66%
2		>=75	Tuntas	9	33,33%
Jumlah				27	100 %

Sumber : observasi penelitian ke II di kelas IV SDN 100603 Sidadi II⁶⁸

Wali Kelas

Kamis, 11 Juli 2024
 Peneliti

YUSNAWATI SIREGAR S.Pd
 NIP.19671217199403 2 0003

AFLAH OLFA SYFANY
 NIM.2020500220

⁶⁸ Peneliti, *Dokumentasi Observasi Berada Pada Lampiran*. (dikelas IV SDN 100603 SIDADI II, 2024).

Lampiran 5

TRANSKIP WAWANCARA

MATA PELAJARAN MATEMATIKA MENURUT PESERTA DIDIK

KELAS IV DI SDN 100603 SIDADI II

Tanggal : 11 Juli 2024

Lokasi : Kelas IV SDN 100603 SIDADI II

Note : Pd (Peserta Didik) dan Ns (Narasumber atau peneliti)

Waktu pergantian jam pembelajaran kedua baru dimulai \pm 5 menit, seluruh peserta didik kelas IV berada di kelas Kelas IV.

Ns : tagi do di rasa amu matematika (apakah matematika menyenangkan ?)

Pd 1 : ndak bu (tidak bu)

Pd 2 : oh tidak oh tidak

Pd 3 : inda pala bu, tapi mancatan sajo ibu (tidak terlalu,cuman selalu mencatan ibu)

Pd 4 : tagi bu, akkon manorangkon sajo sampai main-main (asik bu, tpi harus menjelaskan selama pembelajaran sampai waktu istirahat)

Pd 5 : olo ibu (Iya Ibu) “ menyahut Pd4”

Ns : ahahaha ulang adong tugas na kan?

Pd 4 : Olo ibu, soni di ibu nyami i (iya ibu, ibu kami memang begitu)

Pd 2 : olo ibu, ndara au mangkarejoon pr tong (iya ibu, aku gak mau ngejain PR)

Ns : ise na job roa na marsiajar mateatika ?

Yang menyahut hanya dua peserta didik, dan disahut ramai dengan bercanda.

Ns : $17 + 9 = \dots$?

Kebanyakan peserta didik jawab asal-asalan.

Pd 6 : 26 bu....

Pd 3 : 26 bu...

“Mereka men awab diwaktu yang bersamaan”

Ns : benar, jawabannya 26

Note : (Pd) merupakan inisial untuk peserta didik,Pd1-Pd6 merupakan sampel perwakilan pendapat dari 27 peserta didik

Kesimpulannya dari 27 peserta didik dikelas IV SDN 100603 SIDADI II, hanya beberapa yang menyukai matematika sebagai mata pelajaran. Sebagian besar peserta didik menganggap matematika adalah pembelajaran yang membosankan.

Pembimbing

Kamis, 11 Juli 2024

Peneliti

WILDA RIZKIYAH NASUTION, M.Pd.
NIP.199106102022032002

AFLAH OLFA SYFANY
NIM.2020500220

Lampiran 6

TRANSKIP WAWANCARA MATA PELAJARAN MATEMATIKA DENGAN WALI KELAS KELAS IV DI SDN 100603 SIDADI II

Tanggal : 11 Juli 2024

Lokasi : Kelas IV SDN 100603 SIDADI II

Note : Wk (Wali Kelas) dan Ns (Narasumber atau peneliti).

Waktu wawancara dilaksanakan tanggal 11 juli 2024 selesai Apel pagi..

Ns : Assalamualaikum wr,wb bu, izin bertanya mengenai hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran matematika dikelas IV bu.

Wk : iya silahkan, hasil belajar mengenai yang seperti apa nang?

Ns : hasil belajar matematika, yaitu tepatnya hasil belajar kognitif, Khususnya bilangan cacah bu, ataua hasil belajar pengetahuan mereka mengenai bilangan cacah.

Wk : insha allah mengenai hasil belajar mereka pada bilangan cacah cukup baik, namun ada beberapa yang masih sukar mengerti mengenai operasi hitung bilangan cacah. Nah, menurut ibu siswanya merupakan siswa yang asik akan tetapi dalampembelajaran tiak kondusif dan selalu ingin bermain, sehingga susah mengikuti pelajaran.

Ns : ada berapa siswa yang sekiranya sukar mengikuti pembelajaran bu?

Wk : sekitar tujuh siswa, dan sering dari ketujuh siswa memengaruhi temannya.

Ns : artinya dia dapat memengaruhi teman-temannya untuk mengikutinya bermain ya bu?, adakah faktor-faktor yang menurut ibu, sebagai penyebab rendahnya hasil belajar peserta didik terhadap sulitnya peserta didik mengikuti pembelajaran?

Wk : ada beberapa faktor yang dapat ibu sampaikan, kurangnya kesiapan peserta didik untuk belajar kesekolah, kurang perhatian orang tua dalam

persiapan sekolah seperti sarapan pagi, buku tulis, dan kurangnya fasilitas sekolah yang cukup memadai dalam pembelajaran. Akan tetapi untuk perlengkapan dasar disekolah masih cukup untuk digunakan.

Ns : apakah soslusi yang ibu terapkan dikelas?

Wk : setiap pagi ibu fokus dalam kesehatan dan kesiapan belajar. Dan dalam pembelajaran ibu fokus dalam meningkatkan semangat belajar yaitu dengan ice breaking dan suara yang cukup untuk interaksi dengan peserta didik dikelas.

Ns : bagaimana jika kita menrapka moel *role playing* bu ?yaitu dengan belajar sambil bermain peran?

Dan seterusnya wali kelas dan peneliti membicara mengenai model pembelajaran *role playing* serta kelebihanannya yang dapat meningkatkan hasil belahjar siswa kelas IV SDN 100603. Dengan memberikan penguatan berupa buku dari Istarani mengenai *role playing* kepada wali kelas sehingga wali kelas dapat mengkira bahwa model tersebut mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik dengan karakter yang masih dominan bermain.⁶⁹

Wali Kelas

Sidadi II, 11 Juli 2024
Peneliti

YUSNAWATI SIREGAR S.Pd
NIP.19671217199403 2 0003

AFLAH OLFA SYFANY
NIM.2020500220

⁶⁹ Istarani.2012.58 model pembelajaran inovatif.medan.media persada.

Lampiran 7

Modul Ajar Kurikulum Merdeka

Sekolah	: SDN 100603 Sidadi II
Mata Pelajaran	: Matematika
Tema	: Operasi Hitung Bilangan Cacah
Kelas	: IV (empat)
Alokasi Waktu	: 2 x 35 Menit (1 x Pertemuan)
Tahun Pelajaran	: 2024-2025
Nama Penyusun	: Aflah Olfa Syfany

Siklus I Pertemuan I

Kompetensi Awal:
<ol style="list-style-type: none">1. Peserta didik dapat menunjukkan pemahaman tentang operasi bilangan cacah sampai 10.000.2. Peserta didik dapat menentukan nilai tempat, komposisi bilangan dan pengoperasian campuran bilangan cacah.
Profil Pelajar Pancasila dan Pelajar Rahmatan lil Alamin:
<ol style="list-style-type: none">1. Beriman, bertakwa kepada Tuhan YME Dan berahlak mulia.2. Gotong royong: melakukan kegiatan bersama-sama3. Bernalar kritis: dapat memecahkan masalah4. Kreatif: melakukan atau membuat hal baru yang menarik5. Syura (Musyawarah)6. Ta'addub (Berkeadaban)
Sarana dan Prasarana:
<ol style="list-style-type: none">1. Buku Siswa dan buku guru2. Buku bacaan sesuai materi3. Alat tulis (spidol, papan tulis dan penghapus papan tulis)4. LKPD (Lembar Kerja Peserta Didik)
Target Peserta Didik:
✓ Semua peserta didik dalam satu kelas baik yang reguler, pencapaian tinggi maupun yang memiliki kesulitan belajar, ikut serta mempelajari materi ini
Model Pembelajaran:
Model Pembelajaran <i>Role Playing</i>
✓ <i>Role Playing</i> Sintak atau langkah-langkah Model Pembelajaran <i>Role Playing</i> adalah; 1) Pemanasan Kelompok, 2) Seleksi Partisipan, 3) Pengaturan, 4) Memilih Pengamat, 5) Bermain Peran, 6) Diskusi dan Evaluasi, 7) Bermain Peran Kembali, 8) Evaluasi Kembali, 9) Berbagi Pengalaman dan Kesimpulan
Pendekatan
✓ Sainifik
Metode

✓ Tanya Jawab, Diskusi, Penugasan, dan Demonstrasi	
Tujuan Pembelajaran	Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran
<ul style="list-style-type: none"> ✚ Peserta didik dapat mengidentifikasi masalah pada setiap soal materi operasi hitung bilangan cacah. 	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Peserta didik mengetahui tingkatan nilai bilangan cacah (C1) ❖ Peserta didik menjelaskan komposisi nilai bilangan cacah (C2) ❖ Peserta didik menentukan nilai angka dalam bilangan puluhan dan ribuan (C3) ❖ Peserta didik memecahkan masalah yang terkait penjumlahan dan pengurangan (C4) ❖ Peserta didik dapat menyimpulkan bilangan dalam bentuk penjumlahan yang lebih rumit (C5) ❖ Peserta didik dapat menyelesaikan soal matematika dengan mengkreasikan bentuk penyelesaian bilangan cacah(C6)

1. Pemahaman Bermakna:

Setelah proses pembelajaran berakhir peserta didik diharapkan mampu: Mengetahui arti operasi bilangan cacah, menyajikan bilangan dan menyelesaikan masalah yang berhubungan dengan penjumlahan dan pengurangan operasi hitung bilangan cacah.

2. Pertanyaan Pemantik:

Peserta didik diberi pertanyaan dari ilustrasi yang disampaikan guru terkait dengan buah-buahan yang dibeli ibu dan mengarahkan ke materi yang akan disampaikan Misal : ibu membeli salak 4 buah dan ditambah jeruk 5 buah berapa buah yang ibu beli ?

3. Kegiatan Pembelajaran:

Langkah-langkah Persiapan:

Guru menyiapkan kebutuhan pembelajaran seperti:

1. Alat tulis
2. Menyiapkan LKPD Kelompok
Menyiapkan Lembar Kerja untuk individu

Urutan Kegiatan Pembelajaran

Alokasi Waktu

<p>Kegiatan pembukaan:</p> <ul style="list-style-type: none"> + Guru memberikan salam dan menanyakan kabar : guru memerhatikan setiap siswa dalam menjawab salam untuk mengetahui tingkat kesiapan siswa seperti baju yang rapi dan kelas yang bersih. + Guru mengajak siswa untuk berdoa dan guru mengabsen kehadiran peserta didik. Siswa telah terlatih dalam disiplin berdoa, setelah selesai berdoa langsung duduk rapi mendengarkan guru dalam mengabsen siswa. Yang namanya disebut guru siswa akan langsung menjawab “hadir bu” + Guru menyampaikan tujuan pembelajaran tentang operasi hitung bilangan dan manfaat mempelajari dalam kehidupan sehari-hari. + Siswa mendapat informasi dari guru mengenai tujuan pembelajaran dan langkah-langkah kegiatan pembelajaran. 	10 Menit
<p>Kegiatan Inti:</p> <p>Sintak Model Pembelajaran <i>Role Playing</i></p> <ul style="list-style-type: none"> + <i>Langkah Pertama</i> (Pemanasan Kelompok) <ol style="list-style-type: none"> 1. Pembentukan kelompok yang terdiri dari 4 (empat) kelompok yaitu : (6,7,7,7). Pembentukan kelompok dipilih langsung oleh guru dan mengarahkan posisi kelompok. 2. Menjelaskan tujuan pembentukan kelompok. 3. Penjelasan materi yaitu Operasi Hitung Bilangan Cacah. 4. Guru memberikan 3 soal yang akan dikerjakan secara berkelompok dan dibentuk dengan bermain peran/<i>role palying</i>. + <i>Langkah Kedua</i> (Seleksi partisipan), siswa dapat menentukan sendiri peran yang akan dimainkannya atau guru yang menentukan peran siswanya. Sesuai dengan kebutuhan yang terjadi dalam kelas. Jika terdapat kesulitan siswa dalam memilih peran akan dibantu teman kelompok dan juga guru. + <i>Langkah Ketiga</i> (Pengaturan atau penataan panggung), dilaksanakan dengan memberikan waktu kepada peserta didik untuk menyelesaikan soal yang diberikan guru sebelum membentuknya dalam bermain peran. + <i>Langkah Keempat</i> (Memilih pengamat), guru menunjuk tiga siswa sebagai pengamat, siswa yang dipilih juga ikut serta dalam pembelajaran bukan hanya mengamati. + <i>Langkah Kelima</i> (Bermain peran), setiap kelompok akan tampil kedepan dengan urutan dari kelompok 1 sampai seterusnya. Menjawab soal dengan arahan yang diberikan guru yaitu dengan menggunakan model <i>role palying</i>. + <i>Langkah Keenam</i> (Diskusi dan evaluasi), yaitu mendiskusikan dengan guru mengenai penampilan kelompok 1, yang hasilnya akan menjadi gambaran untuk kelompok selanjutnya agar 	45 Menit

<p>menjadi lebih baik dalam penampilan serta mengoreksi kembali jawabannya. Guru juga mendengarkan masukan dari pengamat, jika mereka memiliki pendapat yang berbeda atau ingin memperkuat argumen gurunya.</p> <ul style="list-style-type: none"> ✚ Langkah Ketujuh (Bermain peran kembali), yaitu dengan kelompok selanjutnya memainkan drama yang telah mereka susun sendiri. ✚ Langkah Kedelapan, Memberikan evaluasi kembali jika diperlukan untuk setiap kelompok. ✚ Setelah selesai guru memberikan waktu kepada peserta didik untuk kembali ke tempat duduk semula. 	
<p>Kegiatan Penutup: Penyimpulan:</p> <ul style="list-style-type: none"> ✚ Siswa bersama guru menyimpulkan isi dari materi pembelajaran tentang operasi hitung bilangan cacah. ✚ Guru memberikan refleksi kepada siswa tentang pembelajaran hari ini. ✚ Siswa diminta mengerjakan soal-soal evaluasi untuk mengukur ketercapaian kompetensi. 10 butir yang akan dibagikan untuk setiap individu kelompok. ✚ Siswa bersama guru melakukan tindakan umpan balik dengan bertanya jawab tentang materi yang sudah dipelajari maupun materi yang belum dimengerti. ✚ Tindak lanjut kegiatan (Siswa mendengarkan pembelajaran berikutnya, Siswa mendengarkan pesan moral, siswa membaca do'a akhir pembelajaran). 	15 Menit
<p>Asesmen/Penilaian Pencapaian Tujuan Pembelajaran</p>	
<p>Penilaian Pengetahuan: Lembar tes tertulis (terlampir), terdiri dari 10 butir, yaitu :</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Apakah bentuk angka dari lima ribu dua puluh satu? <ol style="list-style-type: none"> a. 5.210 b. 5.120 c. 5.021 d. 5.201 2. Tuliskan bilangan seribu lima ratus dua puluh empat dalam bentuk angka! <ol style="list-style-type: none"> a. 1.245 b. 1.545 c. 1.524 d. 1.425 3. Posisi apa yang dipegang oleh angka 7 dalam bilangan 7.482? <ol style="list-style-type: none"> a. Puluhan b. Satuan ribuan c. Ratusan d. Ribuan 4. Nilai tempat angka 6 dalam bilangan 6.734 adalah? 	

- a. 6
 - b. 60
 - c. 600
 - d. 6.000
5. Tuliskan bilangan dua ribu sembilan puluh tiga dalam bentuk huruf!
- a. 2.993
 - b. 2.309
 - c. 2.093
 - d. 2.390
6. Angka berapa yang ada di posisi ratusan dalam bilangan 9.123?
- a. 9
 - b. 1
 - c. 2
 - d. 3
7. Mana yang lebih besar: 8.625 atau 8.256?
- a. 8.625
 - b. 8.256
 - c. Sama besar
 - d. Tidak dapat dihitung
8. Komposisi dari bilangan 6.938 adalah?
- a. 6 ribuan, 900 ratusan, 30 puluhan, 8 satuan
 - b. 60 ribuan, 900 ratusan, 30 puluhan, 8 satuan
 - c. 6 ribuan, 9 ratusan, 3 puluhan, 8 satuan
 - d. 60 ribuan, 900 ratusan, 3 puluhan, 8 satuan
9. Komposisi dari bilangan 3.472 adalah?
- a. 3 ribuan, 4 ratusan, 7 puluhan, 2 satuan
 - b. 3 ribuan, 4 ratusan, 70 puluhan, 2 satuan
 - c. 3 ribuan, 4 ratusan, 7 puluhan, 20 satuan
 - d. 3 ribuan, 40 ratusan, 7 puluhan, 2 satuan
10. Urutkan bilangan-bilangan berikut dari yang terkecil ke yang terbesar:
(3.245), (3.421), (3.142), (3.524.)
- a. 3.142, 3.245, 3.421, 3.524
 - b. 3.524, 3.421, 3.142, 3.245
 - c. 3.142, 3.524, 3.245, 3.421
 - d. 3.245, 3.421, 3.524, 3.142

Refleksi Guru



.....



.....

....

Kegiatan Remedial dan Pengayaan

Kegiatan remedial:

Berdasarkan hasil evaluasi penilaian harian, bagi peserta didik yang belum mencapai KKTP pada capaian pembelajaran, akan diberikan penilaian ulang (remedial) sehingga memiliki pemahaman dan keterampilan sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai

Kegiatan Pengayaan:

Peserta didik yang telah mencapai KKTP dalam evaluasi penilaian harian akan mengulas kembali materi yang telah dipelajari dan diberikan materi tambahan untuk menambah wawasan

Sumber

1. Buku ajar “Matematika kelas IV” Kurikulum Merdeka disusun oleh : Prof Wono Setya Budhi, Ph.D
2. Buku ajar “Fokus Belajar Inti Sari Matematika Untuk SD/MI

Lampiran

1. Materi
 5. Bilangan Cacah
Bilangan cacah merupakan bilangan tak berhingga, yang terdiri mulai dari (0,1,2,3,4,5,6,.....). Semua bilangan cacah tidak ada yang teriri dari bilangan negatif.
 6. Operasi hitung bilangan cacah
Bilangan cacah dapat dihitung dengan operasi hitung matematika, dan pada pertemuan ini kita belajar tentang operasi hitung bilangan cacah penjumlahan, pengurangan, perkalian dan pembagian.
 7. Penjumlahan (+)
Penjumlahan merupakan penghitungan sekelompok angka dengan kelompok lainnya untuk menentukan suatu nilai. Sifat-sifat penjumlahan ada tiga (pertukaran,pengelompokan, dan penjumlahan dengan nol.)
 - a) $6 + 7 = \dots$
 - b) $12 + 4 = \dots$
 - c) $24 + 37 = \dots$
 - d) $153 + 24 = \dots$
 - e) $15 + 3 = \dots$
 8. Pengurangan (-)
Pengurangan dilakukan untuk mencari selisi antara dua kelompok bilangan atau lebih.
 - a) $23 - 3 = \dots$
 - b) $16 - 4 = \dots$
 - c) $10 - 5 = \dots$
 - d) $75 - 9 = \dots$

e) $40 - 5 = \dots$

9. Menentukan Nilai Tempat Bilangan Cacah

Menentukan tempat komposisi bilangan dalam satu kelompok yang ditentukan.

- 5) Menentukan letak satuan
- 6) Menentukan letak puluhan
- 7) Menentukan letak ratusan
- 8) Menentukan letak ribuan

2. Lembar kerja kelompok
Kelompok I (Salak)

	Beli salak 4, tambah 2 untuk anak saya
	Bu, salaknya 10, tambah lagi bu 3
	Halo bu, salaknya manis bu? Beli ya bu, 8, tambah lagi bu 5. Bentar bu dikurangi aja 3

Kelompok II (Mangga)

	Beli bu, mangga 16, tambah aja deh bu 4
	Bu mangganya 12 ya, eh kebanyakan kurangi aja bu 4
	Ini mangganya 32 ya, kurangi 12 lgi ya bu

Kelompok III (Jeruk)

	Jeruk bu, 15 ya bu Tambah 6 lagi bu
	Jeruk maniskan bu, beli 10 bu. Tambah aja bu 8 lagi
	Ini 36 jerukbu, kurangi aja 7 ya bu.

Kelompok IV (Apel)

	Bu apelnya 18 ya bu, tambah 3 untuk anak saya
	Bu, apel nya 6 Tambah lagi 12 bu
	Bu apelnya 18, kurangi 4 bu

Siklus I Pertemuan II

Kompetensi Awal:	
<ol style="list-style-type: none"> 1. Peserta didik dapat menunjukkan pemahaman tentang operasi bilangan cacah sampai 10.000. 2. Peserta didik dapat menentukan nilai tempat, komposisi bilangan dan pengoperasian campuran bilangan cacah. 	
Profil Pelajar Pancasila dan Pelajar Rahmatan lil Alamin:	
<ol style="list-style-type: none"> 1. Beriman, bertakwa kepada Tuhan YME Dan berahlak mulia. 2. Gotong royong: melakukan kegiatan bersama-sama 3. Bernalar kritis: dapat memecahkan masalah 4. Kreatif: melakukan atau membuat hal baru yang menarik 5. Syura (Musyawarah) 6. Ta'addub (Berkeadaban) 	
Sarana dan Prasarana:	
<ol style="list-style-type: none"> 1. Buku Siswa dan buku guru 2. Buku bacaan sesuai materi 3. Alat tulis (spidol, papan tulis dan penghapus papan tulis) 4. LKPD (Lembar Kerja Peserta Didik) 	
Target Peserta Didik:	
✓ Semua peserta didik dalam satu kelas baik yang reguler, pencapaian tinggi maupun yang memiliki kesulitan belajar, ikut serta mempelajari materi ini	
Model Pembelajaran:	
Model Pembelajaran <i>Role Playing</i>	
✓ <i>Role Playing</i> Sintak atau langkah-langkah Model Pembelajaran <i>Role Playing</i> adalah; 1) Pemanasan Kelompok, 2) Seleksi Partisipan, 3) Pengaturan, 4) Memilih Pengamat, 5) Bermain Peran, 6) Diskusi dan Evaluasi, 7) Bermain Peran Kembali, 8) Evaluasi Kembali, 9) Berbagi Pengalaman dan Kesimpulan	
Pendekatan	
✓ Saintifik	
Metode	
✓ Tanya Jawab, Diskusi, Penugasan, dan Demonstrasi	
Tujuan Pembelajaran	Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran
✚ Peserta didik dapat mengidentifikasi masalah pada setiap soal materi operasi hitung bilangan cacah.	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Peserta didik mengetahui tingkatan nilai bilangan cacah (C1) ❖ Peserta didik menjelaskan komposisi nilai bilangan cacah (C2) ❖ Peserta didik menentukan nilai angka dalam bilangan puluhan dan ribuan (C3) ❖ Peserta didik memecahkan masalah yang terkait penjumlahan dan pengurangan (C4)

	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Peserta didik dapat menyimpulkan bilangan dalam bentuk penjumlahan yang lebih rumit (C5) ❖ Peserta didik dapat menyelesaikan soal matematika dengan mengkreasikan bentuk penyelesaian bilangan cacah(C6)
--	---

1. Pemahaman Bermakna:

Setelah proses pembelajaran berakhir peserta didik diharapkan mampu: Mengetahui arti operasi bilangan cacah, menyajikan bilangan dan menyelesaikan masalah yang berhubungan dengan penjumlahan dan pengurangan operasi hitung bilangan cacah.

2. Pertanyaan Pemantik:

Peserta didik diberi pertanyaan dari ilustrasi yang disampaikan guru terkait dengan buah-buahan yang dibeli ibu dan mengarahkan ke materi yang akan disampaikan Misal : ibu membeli Jeruk 10 buah dan dikurangi jeruk 6 buah berapa buah yang akan ibu beli ?

3. Kegiatan Pembelajaran:

Langkah-langkah Persiapan:

Guru menyiapkan kebutuhan pembelajaran seperti:

1. Alat tulis
2. Menyiapkan LKPD Kelompok
3. Menyiapkan Lembar Kerja untuk individu

Urutan Kegiatan Pembelajaran	Alokasi Waktu
<p>Kegiatan pembukaan:</p> <ul style="list-style-type: none"> + Guru memberikan salam dan menanyakan kabar : guru memerhatikan setiap siswa dalam menjawab salam untuk mengetahui tingkat kesiapan siswa seperti baju yang rapi dan kelas yang bersih. + Guru mengajak siswa untuk berdoa dan guru mengabsen kehadiran peserta didik. Siswa telah terlatih dalam disiplin berdoa, setelah selesai berdoa langsung duduk rapi mendengarkan guru dalam mengabsen siswa. Yang namanya disebut guru siswa akan langsung menjawab “hadir bu” + Guru menyampaikan tujuan pembelajaran tentang operasi hitung bilangan dan manfaat mempelajari dalam kehidupan sehari-hari. + Siswa mendapat informasi dari guru mengenai tujuan pembelajaran dan langkah-langkah kegiatan pembelajaran. 	10 Menit
<p>Kegiatan Inti:</p> <p>Sintak Model Pembelajaran Role Playing</p> <ul style="list-style-type: none"> + <i>Langkah Pertama</i> (Pemanasan Kelompok) 1. Guru memberikan intruksi kelompok yang terdiri dari 4 (empat) kelompok yaitu : (6,7,7,7). Pembentukan kelompok dipilih langsung oleh guru dan mengarahkan posisi kelompok. 	45 Menit

2. Penjelasan materi yaitu Operasi Hitung Bilangan Cacah.
3. Guru memberikan 3 soal yang akan dikerjakan secara berkelompok dan dibentuk dengan bermain peran/*role palying*.
 - ✚ *Langkah Kedua* (Seleksi partisipan), siswa dapat menentukan sendiri peran yang akan dimainkannya atau guru yang menentukan peran siswanya. Sesuai dengan kebutuhan yang terjadi dalam kelas. jika terdapat kesulitan siswa dalam memilih peran akan dibantu teman kelompok dan juga guru.
 - ✚ *Langkah Ketiga* (Pengaturan atau penataan panggung), dilaksanakan dengan memberikan waktu kepada peserta didik untuk menyelesaikan soal yang diberikan guru sebelum membentuknya dalam bermain peran.
 - ✚ *Langkah Keempat* (Memilih pengamat), guru menunjuk tiga siswa sebagai pengamat, siswa yang dipilih juga ikut serta dalam pembelajaran bukan hanya mengamati.
 - ✚ *Langkah Kelima* (Bermain peran), setiap kelompok akan tampil kedepan dengan urutan dari kelompok 1 sampai seterusnya. Menjawab soal dengan arahan yang diberikan guru yaitu dengan menggunakan model *role palying*. Pemilihan urutan kelompok ditunjuk oleh guru.
 - ✚ *Langkah Keenam* (Diskusi dan evaluasi), yaitu mendiskusikan dengan guru mengenai penampilan kelompok 1, yang hasilnya akan menjadi gambaran untuk kelompok selanjutnya agar menjadi lebih baik dalam penampilan serta mengoreksi kembali jawabannya. Guru juga mendengarkan masukan dari pengamat, jika mereka memiliki pendapat yang berbeda atau ingin memperkuat argumen gurunya.
 - ✚ *Langkah Ketujuh* (Bermain peran kembali), yaitu dengan kelompok selanjutnya memainkan drama yang telah mereka susun sendiri.
 - ✚ *Langkah Kedelapan*, Memberikan evaluasi kembali jika diperlukan untuk setiap kelompok.
 - ✚ Setelah selesai guru memberikan waktu kepada peserta didik untuk kembali ke tempat duduk semula.

Kegiatan Penutup:

Penyimpulan:

- + Siswa bersama guru menyimpulkan isi dari materi pembelajaran tentang operasi hitung bilangan cacah.
- + Guru memberikan refleksi kepada siswa tentang pembelajaran hari ini.
- + Siswa diminta mengerjakan soal-soal evaluasi untuk mengukur ketercapaian kompetensi. 10 butir yang akan dibagikan untuk setiap individu kelompok.
- + Siswa bersama guru melakukan tindakan umpan balik dengan bertanya jawab tentang materi yang sudah dipelajari maupun materi yang belum dimengerti.
- + Tindak lanjut kegiatan (Siswa mendengarkan pembelajaran berikutnya, Siswa mendengarkan pesan moral, siswa membaca do'a akhir pembelajaran).

15 Menit

Asesmen/Penilaian Pencapaian Tujuan Pembelajaran

Penilaian Pengetahuan: Lembar tes tertulis (terlampir), terdiri dari 10 butir, yaitu :

1. Hitunglah $11 + 12 + 5 = \dots$
 - a. 65
 - b. 64
 - c. 40
 - d. 31
2. Isilah bilangan yang tepat $326 + 24 =$
 - a. 384
 - b. 834
 - c. 288
 - d. 388
3. $132 + 87 = \dots$
 - a. 219
 - b. 189
 - c. 89
 - d. 220
4. $128 + 94 = \dots$
 - a. 222
 - b. 282
 - c. 242
 - d. 232
5. Angka berapa yang ada di posisi ribuan dalam bilangan 995.674 ?
 - a. 7
 - b. 4
 - c. 5
 - d. 9
6. Angka berapa yang ada di posisi satuan dalam bilangan 1.987.672 ?
 - a. 7
 - b. 4

- c. 5
- d. 2
- 7. $108 - 41 = \dots$
 - a. 67
 - b. 48
 - c. 57
 - d. 29
- 8. $216 - 53 = \dots$
 - a. 163
 - b. 153
 - c. 133
 - d. 128
- 9. $38 + 36 + 12 = \dots$
 - a. 87
 - b. 84
 - c. 78
 - d. 86
- 10. Komposisi dari bilangan 3.472 adalah?
 - a. 3 ribuan, 4 ratusan, 7 puluhan, 2 satuan
 - b. 3 ribuan, 4 ratusan, 70 puluhan, 2 satuan
 - c. 3 ribuan, 4 ratusan, 7 puluhan, 20 satuan
 - d. 3 ribuan, 40 ratusan, 7 puluhan, 2 satuan

Refleksi Guru



.....



.....

Kegiatan Remedial dan Pengayaan

Kegiatan remedial:

Berdasarkan hasil evaluasi penilaian harian, bagi peserta didik yang belum mencapai KKTP pada capaian pembelajaran, akan diberikan penilaian ulang (remedial) sehingga memiliki pemahaman dan keterampilan sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai

Kegiatan Pengayaan:

Peserta didik yang telah mencapai KKTP dalam evaluasi penilaian harian akan mengulas kembali materi yang telah dipelajari dan diberikan materi tambahan untuk menambah wawasan

Sumber

1. Buku ajar “Matematika kelas IV” Kurikulum Merdeka disusun oleh : Prof Wono Setya Budhi, Ph.D. diterbitkan oleh Penerbit Erlangga (2022).
2. Buku “Fokus Belajar Inti Sari Matematika Untuk SD/MI, disusun oleh : Dr.Ir.Bob Foster,M.M. dan Joko Sutrisno,M.Pd. diterbitkan oleh Penerbit Duta (2019).
3. Buku “Jagoan Matematika SD” disusun oleh : Janu Ismadi, diterbitkan oleh : Tiga Serangkai (2018)

Lampiran

1. Materi

a. Bilangan Cacah

Bilangan cacah merupakan bilangan tak berhingga, yang terdiri mulai dari (0,1,2,3,4,5,6,.....). Semua bilangan cacah tidak ada yang terdiri dari bilangan negatif.

b. Operasi hitung bilangan cacah

Bilangan cacah dapat dihitung dengan operasi hitung matematika, dan pada pertemuan ini kita belajar tentang operasi hitung bilangan cacah penjumlahan, pengurangan, perkalian dan pembagian.

1) Penjumlahan (+)

Penjumlahan merupakan penghitungan sekelompok angka dengan kelompok lainnya untuk menentukan suatu nilai. Sifat-sifat penjumlahan ada tiga (pertukaran, pengelompokan, dan penjumlahan dengan nol.)

- a) $(7+2)+5 = \dots$
- b) $14+(2+4) = \dots$
- c) $15+0 = \dots$
- d) $19+(3+0) = \dots$
- e) $8 + 3 = \dots$

2) Pengurangan (-)

Pengurangan dilakukan untuk mencari selisih antara dua kelompok bilangan atau lebih.

- a) $23 - 3 = \dots$
- b) $15 - (7-4) = \dots$
- c) $(9-2) - 5 = \dots$
- d) $45 - 0 = \dots$
- e) $40 - 5 = \dots$

c. Lembar kerja kelompok

Kelompok I (Apel)

	$4+7 =$
	$12+(3+4) =$
	$19 + 0 =$

Kelompok II (Mangga)

	$(15 -6) + 4 =$
	$174+42 =$
	$23+12=$

Kelompok III (Jeruk)

	$(54-23) =$
	$(8+5)+2 =$
	$123+321 =$

Kelompok IV (Salak)

	$14+3 =$
	$(18+4)-8=$
	$48-31 =$

Siklus II Pertemuan I

Kompetensi Awal:	
<ol style="list-style-type: none"> 1. Peserta didik dapat menunjukkan pemahaman tentang operasi bilangan cacah sampai 10.000. 2. Peserta didik dapat menentukan nilai tempat, komposisi bilangan dan pengoperasian campuran bilangan cacah. 	
Profil Pelajar Pancasila dan Pelajar Rahmatan lil Alamin:	
<ol style="list-style-type: none"> 1. Beriman, bertakwa kepada Tuhan YME Dan berahlak mulia. 2. Gotong royong: melakukan kegiatan bersama-sama 3. Bernalar kritis: dapat memecahkan masalah 4. Kreatif: melakukan atau membuat hal baru yang menarik 5. Syura (Musyawarah) 6. Ta'addub (Berkeadaban) 	
Sarana dan Prasarana:	
<ol style="list-style-type: none"> 1. Buku Siswa dan buku guru 2. Buku bacaan sesuai materi 3. Alat tulis (spidol, papan tulis dan penghapus papan tulis) 4. LKPD (Lembar Kerja Peserta Didik) 	
Target Peserta Didik:	
✓ Semua peserta didik dalam satu kelas baik yang reguler, pencapaian tinggi maupun yang memiliki kesulitan belajar, ikut serta mempelajari materi ini	
Model Pembelajaran:	
Model Pembelajaran <i>Role Playing</i>	
✓ <i>Role Playing</i> Sintak atau langkah-langkah Model Pembelajaran <i>Role Playing</i> adalah; 1) Pemanasan Kelompok, 2) Seleksi Partisipan, 3) Pengaturan, 4) Memilih Pengamat, 5) Bermain Peran, 6) Diskusi dan Evaluasi, 7) Bermain Peran Kembali, 8) Evaluasi Kembali, 9) Berbagi Pengalaman dan Kesimpulan	
Pendekatan	
✓ Saintifik	
Metode	
✓ Tanya Jawab, Diskusi, Penugasan, dan Demonstrasi	
Tujuan Pembelajaran	Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran
✚ Peserta didik dapat mengidentifikasi masalah pada setiap soal materi operasi hitung bilangan cacah.	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Peserta didik mengetahui tingkatan nilai bilangan cacah (C1) ❖ Peserta didik menjelaskan komposisi nilai bilangan cacah (C2) ❖ Peserta didik menentukan nilai angka dalam bilangan puluhan dan ribuan (C3) ❖ Peserta didik memecahkan masalah yang terkait penjumlahan dan pengurangan (C4)

	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Peserta didik dapat menyimpulkan bilangan dalam bentuk penjumlahan yang lebih rumit (C5) ❖ Peserta didik dapat menyelesaikan soal matematika dengan mengkreasikan bentuk penyelesaian bilangan cacah(C6)
--	---

1. Pemahaman Bermakna:

Setelah proses pembelajaran berakhir peserta didik diharapkan mampu: Mengetahui arti operasi bilangan cacah, menyajikan bilangan dan menyelesaikan masalah yang berhubungan dengan penjumlahan dan pengurangan operasi hitung bilangan cacah.

2. Pertanyaan Pemantik:

Peserta didik diberi pertanyaan dari ilustrasi yang disampaikan guru terkait dengan buah-buahan yang dibeli ibu dan mengarahkan ke materi yang akan disampaikan Misal : ibu membeli Mangga 10 buah dan dikurangi jeruk 6 buah berapa buah yang akan ibu beli ?

3. Kegiatan Pembelajaran:

Langkah-langkah Persiapan:

Guru menyiapkan kebutuhan pembelajaran seperti:

1. Alat tulis
2. Menyiapkan LKPD Kelompok
3. Menyiapkan Lembar Kerja untuk individu
4. Menyiapkan Gambar buah 2 Dimensi

Urutan Kegiatan Pembelajaran	Alokasi Waktu
<p>Kegiatan pembukaan:</p> <ul style="list-style-type: none"> ✚ Guru memberikan salam dan menanyakan kabar : guru memerhatikan setiap siswa dalam menjawab salam untuk mengetahui tingkat kesiapan siswa seperti baju yang rapi dan kelas yang bersih. ✚ Guru mengajak siswa untuk berdoa dan guru mengabsen kehadiran peserta didik. Siswa telah terlatih dalam disiplin berdoa, setelah selesai berdoa langsung duduk rapi mendengarkan guru dalam mengabsen siswa. Yang namanya disebut guru siswa akan langsung menjawab “hadir bu” ✚ Guru menyampaikan tujuan pembelajaran tentang operasi hitung bilangan dan manfaat mempelajari dalam kehidupan sehari-hari. ✚ Siswa mendapat informasi dari guru mengenai tujuan pembelajaran dan langkah-langkah kegiatan pembelajaran. 	10 Menit
<p>Kegiatan Inti:</p> <p>Sintak Model Pembelajaran <i>Role Playing</i></p> <ul style="list-style-type: none"> ✚ <i>Langkah Pertama</i> (Pemanasan Kelompok) 1. Guru memberikan intruksi kelompok yang terdiri dari 4 (empat) kelompok yaitu : (6,7,7,7). Pembentukan kelompok dipilih langsung oleh guru dan mengarahkan posisi kelompok. 	45 Menit

- | | |
|--|--|
| <p>2. Penjelasan materi yaitu Operasi Hitung Bilangan Cacah.</p> <p>3. Guru memberikan 3 soal yang akan dikerjakan secara berkelompok dan dibentuk dengan bermain peran/<i>role palying</i>.</p> <ul style="list-style-type: none">+ <i>Langkah Kedua</i> (Seleksi partisipan), siswa dapat menentukan sendiri peran yang akan dimainkannya atau guru yang menentukan peran siswanya. Sesuai dengan kebutuhan yang terjadi dalam kelas. jika terdapat kesulitan siswa dalam memilih peran akan dibantu teman kelompok dan juga guru.+ <i>Langkah Ketiga</i> (Pengaturan atau penataan panggung), dilaksanakan dengan memberikan waktu kepada peserta didik untuk menyelesaikan soal yang diberikan guru sebelum membentuknya dalam bermain peran.+ <i>Langkah Keempat</i> (Memilih pengamat), guru menunjuk tiga siswa sebagai pengamat, siswa yang dipilih juga ikut serta dalam pembelajaran bukan hanya mengamati.+ <i>Langkah Kelima</i> (Bermain peran), setiap kelompok akan tampil kedepan dengan urutan dari kelompok 1 sampai seterusnya. Menjawab soal dengan arahan yang diberikan guru yaitu dengan menggunakan model <i>role palying</i>. Pemilihan urutan kelompok ditunjuk oleh guru. Siswa bermain peran menggunakan media gambar 2 dimensi, berupa gambar buah-buahan.+ <i>Langkah Keenam</i> (Diskusi dan evaluasi), yaitu mendiskusikan dengan guru mengenai penampilan kelompok 1, yang hasilnya akan menjadi gambaran untuk kelompok selanjutnya agar menjadi lebih baik dalam penampilan serta mengoreksi kembali jawabannya. Guru juga mendengarkan masukan dari pengamat, jika mereka memiliki pendapat yang berbeda atau ingin memperkuat argumen gurunya.+ <i>Langkah Ketujuh</i> (Bermain peran kembali), yaitu dengan kelompok selanjutnya memainkan drama yang telah mereka susun sendiri.+ <i>Langkah Kedelapan</i>, Memberikan evaluasi kembali jika diperlukan untuk setiap kelompok.+ Setelah selesai guru memberikan waktu kepada peserta didik untuk kembali ke tempat duduk semula. | |
|--|--|

Kegiatan Penutup:

Penyimpulan:

- ✚ Siswa bersama guru menyimpulkan isi dari materi pembelajaran tentang operasi hitung bilangan cacah.
- ✚ Guru memberikan refleksi kepada siswa tentang pembelajaran hari ini.
- ✚ Siswa diminta mengerjakan soal-soal evaluasi untuk mengukur ketercapaian kompetensi. 10 butir yang akan dibagikan untuk setiap individu kelompok.
- ✚ Siswa bersama guru melakukan tindakan umpan balik dengan bertanya jawab tentang materi yang sudah dipelajari maupun materi yang belum dimengerti.
- ✚ Tindak lanjut kegiatan (Siswa mendengarkan pembelajaran berikutnya, Siswa mendengarkan pesan moral, siswa membaca do'a akhir pembelajaran).

15 Menit

Asesmen/Penilaian Pencapaian Tujuan Pembelajaran

Penilaian Pengetahuan: Lembar tes tertulis (terlampir), terdiri dari 10 butir, yaitu :

1. $4 + 3 + 24 = \dots$
 - a. 32
 - b. 33
 - c. 34
2. $367 - 98 = \dots$
 - a. 321
 - b. 269
 - c. 316
 - d. 296
3. Komposisi dari bilangan 8.654 adalah?
 - a. 8 ribuan, 60 ratusan, 5 puluhan, 4 satuan
 - b. 8 ribuan, 6 ratusan, 50 puluhan, 4 satuan
 - c. 8 ribuan, 6 ratusan, 5 puluhan, 4 satuan
 - d. 8 ribuan, 60 ratusan, 5 puluhan, 4 satuan
4. Komposisi dari bilangan 9.672 adalah?
 - a. 9 ribuan, 6 ratusan, 7 puluhan, 2 satuan
 - b. 9 ribuan, 6 ratusan, 70 puluhan, 2 satuan
 - c. 9 ribuan, 6 ratusan, 7 puluhan, 20 satuan
 - d. 9 ribuan, 60 ratusan, 7 puluhan, 2 satuan
5. $216 - 53 = \dots$
 - a. 163
 - b. 153
 - c. 133
 - d. 128
6. $545 + 29 + 15 = \dots$
 - a. 563
 - b. 589
 - c. 533

- d. 428
7. $551 - 98 = \dots$
- 458
 - 450
 - 345
 - 453
8. Isilah bilangan yang tepat $5\,000 + 2.400 = \boxed{}$
- 3.600
 - 7.400
 - 7.000
 - 6.700
9. Isilah bilangan yang tepat $326 + 24 = \boxed{}$
- 384
 - 350
 - 288
 - 388
10. Isilah bilangan yang tepat $326 - 24 = \boxed{}$
- 384
 - 307
 - 300
 - 302

Refleksi Guru



.....

.....

.....

.....

.....

.....



.....

.....

.....

.....

.....

Kegiatan Remedial dan Pengayaan

Kegiatan remedial:

Berdasarkan hasil evaluasi penilaian harian, bagi peserta didik yang belum mencapai KKTP pada capaian pembelajaran, akan diberikan penilaian ulang (remedial) sehingga memiliki pemahaman dan keterampilan sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai

Kegiatan Pengayaan:

Peserta didik yang telah mencapai KKTP dalam evaluasi penilaian harian akan mengulas kembali materi yang telah dipelajari dan diberikan materi tambahan untuk menambah wawasan

Sumber

4. Buku ajar “Matematika kelas IV” Kurikulum Merdeka disusun oleh : Prof Wono Setya Budhi, Ph.D. diterbitkan oleh Penerbit Erlangga (2022).
5. Buku “Fokus Belajar Inti Sari Matematika Untuk SD/MI, disusun oleh : Dr.Ir.Bob Foster,M.M. dan Joko Sutrisno,M.Pd. diterbitkan oleh Penerbit Duta (2019).
6. Buku “Jagoan Matematika SD” disusun oleh : Janu Ismadi, diterbitkan oleh : Tiga Serangkai (2018)

Lampiran

1. Materi

a. Bilangan Cacah

Bilangan cacah merupakan bilangan tak berhingga, yang terdiri mulai dari (0,1,2,3,4,5,6,.....). Semua bilangan cacah tidak ada yang terdiri dari bilangan negatif.

b. Operasi hitung bilangan cacah

Bilangan cacah dapat dihitung dengan operasi hitung matematika, dan pada pertemuan ini kita belajar tentang operasi hitung bilangan cacah penjumlahan, pengurangan, perkalian dan pembagian.

1) Penjumlahan (+)

Penjumlahan merupakan penghitungan sekelompok angka dengan kelompok lainnya untuk menentukan suatu nilai. Sifat-sifat penjumlahan ada tiga (pertukaran, pengelompokan, dan penjumlahan dengan nol.)

a) $(12+0)+6 = \dots$

b) $14+(2+4) = \dots$

c) $234+231 = \dots$

d) $20+(6+1) = \dots$

e) $69 + 3 = \dots$

2) Pengurangan (-)

Pengurangan dilakukan untuk mencari selisih antara dua kelompok bilangan atau lebih.

a. $564-344 = \dots$

b. $19- (10-4) = \dots$

c. $17 - 7 = \dots$

d. $45 - 0 = \dots$

e. $40 - 5 = \dots$

3) Menentukan Nilai Tempat Bilangan Cacah

Menentukan tempat komposisi bilangan dalam satu kelompok yang ditentukan.

a) Menentukan letak satuan

b) Menentukan letak puluhan

c) Menentukan letak ratusan

d) Menentukan letak ribuan

c. Lembar kerja kelompok

Kelompok I (Mangga)

	$16-4 =$
	$12+(3+4) =$
	$19 + 23=$

Kelompok II (Salak)

	$(15 -6) + 4 =$
	$632-42 =$
	$234+12=$

Kelompok III (Jeruk)

	$(54-23) + 4=$
	$(8+1)+2 =$
	$123+321 =$

Kelompok IV (Apel)

	$14+3 =$
	$(69-54)+15=$
	$48-31 =$

Wali Kelas

Sidadi II,
Peneliti

2024

YUSNAWATI SIREGAR S.Pd
NIP.19671217199403 2 0003

AFLAH OLFA SYFANY
NIM.2020500220

Mengetahui :
Kepala Sekolah SDN 100603 SIDADI II

ADENASARI, S.Pd. MM
NIP. 19770819 200604 2 002

Lampiran 8

Kisi-Kisi Instrumen Tes Soal Kognitif

Kompetensi Dasar	Materi	Indikator Soal	Level Kognitif	Butir Soal	Kunci Jawaban
Test Soal Pra-Siklus					
3.7. Memahami dan Mengetahui Bilangan Cacah Besar.	Bilangan Cacah Besar	Mengetetahui Letak Posisi Angka dalam Bilangan Cacah	C2	11. Apakah bentuk angka dari lima ribu dua puluh satu? e. 5.210 f. 5.120 g. 5.021 h. 5.201	D
		Menuliskan Bilangan Cacah	C2	12. Tuliskan bilangan seribu lima ratus dua puluh empat dalam bentuk angka! b. 1.245 b. 1.545 c. 1.524 d. 1.425	C
		Mengetetahui Letak Posisi Angka dalam Bilangan Cacah	C1	13. Posisi apa yang dipegang oleh angka 7 dalam bilangan 7.482? e. Puluhan f. Satuan ribuan g. Ratusan h. Ribuan	B
		Mengetetahui Letak Posisi Angka dalam Bilangan Cacah	C2	14. Nilai tempat angka 6 dalam bilangan 6.734 adalah? e. 6 f. 60 g. 600 h. 6.000	D

		Menuliskan Bilangan Cacah	C4	15. Tuliskan bilangan dua ribu sembilan puluh tiga dalam bentuk huruf! e. 2.993 f. 2.309 g. 2.093 h. 2.390	C
		Memperkirakan Bilangan Cacah	C2	16. Angka berapa yang ada di posisi ratusan dalam bilangan 9.123? e. 9 f. 1 g. 2 h. 3	B
		Menentukan Bilangan Cacah	C3	17. Mana yang lebih besar: 8.625 atau 8.256? e. 8.625 f. 8.256 g. Sama besar h. Tidak dapat dihitung	C
		Merancang Komposisi dari Bilangan Cacah	C6	18. Komposisi dari bilangan 6.938 adalah? e. 6 ribuan, 900 ratusan, 30 puluhan, 8 satuan f. 60 ribuan, 900 ratusan, 30 puluhan, 8 satuan g. 6 ribuan, 9 ratusan, 3 puluhan, 8 satuan h. 60 ribuan, 900 ratusan, 3 puluhan, 8 satuan	C
		Merancang Komposisi dari Bilangan Cacah	C6	19. Komposisi dari bilangan 3.472 adalah? e. 3 ribuan, 4 ratusan, 7 puluhan, 2 satuan f. 3 ribuan, 4 ratusan, 70 puluhan, 2 satuan g. 3 ribuan, 4 ratusan, 7 puluhan, 20 satuan h. 3 ribuan, 40 ratusan, 7 puluhan, 2 satuan	A

	Mengurutkan Bilangan Cacah	C5	20. Urutkan bilangan-bilangan berikut dari yang terkecil ke yang terbesar: (3.245), (3.421),(3.142),(3.524.) e. 3.142, 3.245, 3.421, 3.524 f. 3.524, 3.421, 3.142, 3.245 g. 3.142, 3.524, 3.245, 3.421 h. 3.245, 3.421, 3.524, 3.142	A
Siklus I Pertemuan I				
	Menjumlahkan Bilangan Cacah	C2	21. Hitunglah hasil dari $325 + 487 =$ a. 812 b. 712 c. 822 d. 832	A
	Menjumlahkan Bilangan Cacah	C2	22. Hitunglah hasil dari $546 + 257 =$ a. 804 b. 763 c. 803 d. 783	C
	Mengurangi Bilangan Cacah	C2	13. Hitunglah hasil dari $789 - 362 =$ a. 427 b. 497 c. 437 d. 437	A
	Mengurangi Bilangan Cacah	C2	14. Hitunglah hasil dari $548 - 235 =$ a. 323 b. 313 c. 288 d. 258	B

	Menganalisi Bilangan Cacah	C4	15. Pak Budi memiliki 3.485 lembar kain katun berwarna biru, 2.763 lembar kain katun berwarna merah, dan 1.924 lembar kain katun berwarna hijau. Jika semua kain-kain ini akan digunakan untuk membuat selimut, berapa total lembar kain katun yang dibutuhkan untuk seluruh proyek tersebut? a. 8.272 b. 6.172 c. 8.172 d. 6.282	C
	Menjumlahkan Bilangan Cacah	C2	16. $345 + 446 = \dots$ a. 945 b. 691 c. 791 d. 792	C
	Menjumlahkan Bilangan Cacah	C2	17. $100 + 101$ a. 101 b. 201 c. 121 d. 102	B
	Meghitung Bilangan Cacah dalam Soal Cerita	C5	18. Ibu Aflah mempunyai uang Rp.50.000.000.000,- karena bu Aflah akan berangkat haji, bu Aflah harus membayar Rp.50.000.000,- . akan dikurangi lagi untuk persiapan haji sebesar Rp.15.000.000,- berapakah sisa uang bu Aflah ? a. 4.935.000.000 b. 4.395.000.000 c. 4.093.500.000 d. 3.935.000.000	A

	Mengetetahui Letak Posisi Angka dalam Bilangan Cacah	C1	19. Angka berapa yang ada di posisi ratusan dalam bilangan 934.235? a. 9 b. 3 c. 2 d. 4	C
	Mengetetahui Letak Posisi Angka dalam Bilangan Cacah	C1	20. Angka berapa yang ada di posisi satuan dalam bilangan 9.123? d. 9 e. 1 f. 2 g. 3	D
Siklus I Pertemuan II				
	Menjumlahkan Bilangan Cacah	C2	21. Hitunglah $11 + 12 + 5 = \dots$ e. 65 f. 64 g. 40 h. 28	D
	Menjumlahkan Bilangan Cacah dan menetapkan jawaban	C5	22. Isilah bilangan yang tepat $326 + 24 = \boxed{}$ e. 384 f. 834 g. 288 h. 388	D
	Menjumlahkan Bilangan Cacah	C2	23. $132 + 87 = \dots$ e. 219 f. 189	

			g. 89 h. 220	A
	Menjumlahkan Bilangan Cacah	C2	24. $128 + 94 = \dots$ e. 222 f. 282 g. 242 h. 232	A
	Mengetetahui Letak Posisi Angka dalam Bilangan Cacah	C4	25. Angka berapa yang ada di posisi ribuan dalam bilangan 995.674 ? e. 7 f. 4 g. 5 h. 9	C
	Mengetetahui Letak Posisi Angka dalam Bilangan Cacah	C4	26. Angka berapa yang ada di posisi satuan dalam bilangan 1.987.672 ? a. 7 b. 4 c. 5 d. 2	D
	Mengurangi Bilangan Cacah	C2	27. $108 - 41 = \dots$ e. 67 f. 48 g. 57 h. 29	A
	Mengurangi Bilangan Cacah	C2	28. $216 - 53 = \dots$ e. 163 f. 153 g. 133	A

			h. 128	
	Menjumlahkan Bilangan Cacah	C4	29. $38 + 36 + 12 = \dots$ e. 87 f. 84 g. 78 h. 86	D
	Merancang Komposisi dari Bilangan Cacah	C3	30. Komposisi dari bilangan 3.472 adalah? e. 3 ribuan, 4 ratusan, 7 puluhan, 2 satuan f. 3 ribuan, 4 ratusan, 70 puluhan, 2 satuan g. 3 ribuan, 4 ratusan, 7 puluhan, 20 satuan h. 3 ribuan, 40 ratusan, 7 puluhan, 2 satuan	B
Test Soal Siklus II Pertemuan I				
	Menjumlahkan Bilangan Cacah	C4	31. $4 + 3 + 24 = \dots$ a. 32 b. 33 c. 34 d. 31	D
	Mengurangi Bilangan Cacah	C2	32. $367 - 98 = \dots$ a. 321 b. 269 c. 316 d. 296	B
	Merancang Komposisi dari Bilangan Cacah	C6	33. Komposisi dari bilangan 8.654 adalah? e. 8 ribuan, 60 ratusan, 5 puluhan, 4 satuan f. 8 ribuan, 6 ratusan, 50 puluhan, 4 satuan g. 8 ribuan, 6 ratusan, 5 puluhan, 4 satuan h. 8 ribuan, 60 ratusan, 5 puluhan, 4 satuan	C

			<p>34. Komposisi dari bilangan 9.672 adalah?</p> <p>e. 9 ribuan, 6 ratusan, 7 puluhan, 2 satuan</p> <p>f. 9 ribuan, 6 ratusan, 70 puluhan, 2 satuan</p> <p>g. 9 ribuan, 6 ratusan, 7 puluhan, 20 satuan</p> <p>h. 9 ribuan, 60 ratusan, 7 puluhan, 2 satuan</p>	A
	Mengurangi Bilangan Cacah	C2	<p>35. $216 - 53 = \dots$</p> <p>e. 163</p> <p>f. 153</p> <p>g. 133</p> <p>h. 128</p>	A
	Menjumlahkan Bilangan Cacah	C4	<p>36. $545 + 29 + 15 = \dots$</p> <p>e. 563</p> <p>f. 589</p> <p>g. 533</p> <p>h. 428</p>	B
	Mengurangi Bilangan Cacah	C2	<p>37. $551 - 98 = \dots$</p> <p>e. 458</p> <p>f. 450</p> <p>g. 345</p> <p>h. 453</p>	D
	Menjumlahkan Bilangan Cacah dan menetapkan jawaban	C6	<p>38. Isilah bilangan yang tepat $5\,000 + 2.400 = \boxed{}$</p> <p>e. 3.600</p> <p>f. 7.400</p> <p>g. 7.000</p> <p>h. 6.700</p>	B
	Menjumlahkan Bilangan Cacah dan menetapkan	C5	<p>39. Isilah bilangan yang tepat $326 + 24 = \boxed{}$</p> <p>e. 384</p> <p>f. 350</p>	

	jawaban		g. 288 h. 388	B
	Mengurangkan Bilangan Cacah dan menetapkan jawaban	C4	40. Isilah bilangan yang tepat $326 - 24 =$ <input type="text"/> e. 384 f. 307 g. 300 h. 302	D

Wali Kelas

YUSNAWATI SIREGAR S.Pd
NIP.19671217199403 2 0003

Sidadi II, 2024
Peneliti

AFLAH OLFA SYFANY
NIM.2020500220

Lampiran 9

LEMBAR VALIDASI MODUL AJAR

Status Pendidikan : SDN 100603 SIDADI II
Mata Pelajaran : Matematika
Kelas/semester : IV/I (Ganjil)
Pokok Bahasan : Operasi Hitung Bilangan Cacah
Nama Validator : Nurjannah Siregar, S. Pd
Pekerjaan : Guru

A. Petunjuk

1. Saya mohon kiranya Bapak/Ibu memberikan penilaian ditinjau dari beberapa aspek penilaian umum dan saran-saran untuk revisi RPP yang kami susun.
2. Untuk penilaian ditinjau dari beberapa aspek, dimohon Bapak/Ibu memberikan tanda ceklis (√) pada kolom nilai yang sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu.
3. Untuk revisi-revisi, Bapak/Ibu dapat langsung menuliskannya pada kolom saran yang kami sediakan.

B. Skala Penilaian

1= Tidak Valid

2= Kurang Valid

3= Valid

4= Sangat Valid

C. Penilaian Ditinjau Dari Beberapa Aspek

No	Uraian	Validasi			
		1	2	3	4
1	Format Modul Ajar				
	a. Kesesuaian penjabaran kompetensi dasar ke dalam indikator				
	b. Kesesuaian urutan indikator terhadap pencapaian kompetensi dasar				
	c. Kejelasan rumusan indikator				
	d. Kesesuaian antara banyaknya indikator dengan waktu yang disediakan				
2	Materi (isi) yang disajikan				
	a. Kesesuaian konsep dengan kompetensi dasar dan indicator				
	b. Kesesuaian materi dengan tingkat perkembangan intelektual siswa.				
3	Bahasa				
	a. Penggunaan bahasa ditinjau dari kaidah Bahasa Indonesia yang baku				
4	Waktu				
	a. Kejelasan alokasi waktu setiap kegiatan/fase pembelajaran				
	b. Rasionalitas alokasi waktu untuk setiap kegiatan/fase pembelajaran				
5	Metode Sajian				
	a. Dukungan model pembelajaran dalam pencapaian indikator				
	b. Dukungan model dan kegiatan pembelajaran terhadap hasil belajar siswa				
6	Sarana dan Alat Bantu Pembelajaran				
	a. Kesesuaian alat bantu dengan materi pembelajaran				
7	Penilaian (Validasi) umum				
	a. Penilaian umum terhadap Modul Ajar				

$$\text{Penilaian} = \frac{\text{Skor yang diperoleh}}{\text{Skor maksimal}} \times 100\%$$

Keterangan

A = 80-100

B = 70-79

C = 60-69

D = 50-59

Keterangan:

A = Dapat digunakan tanpa revisi

B = Dapat digunakan revisi kecil

C = Dapat digunakan dengan revisi besar

D = Belum dapat digunakan

Catatan

.....

.....

.....

Sidadi II ,

2024

Nurjannah Siregar, S. Pd

Lampiran 10

LEMBAR VALIDASI BUTIR SOAL

Status Pendidikan : SDN 100603 SIDADI II
Mata Pelajaran : Matematika
Kelas/semester : IV/I (Ganjil)
Pokok Bahasan : Operasi Hitung Bilangan Cacah
Nama Validator : Nurjannah Siregar, S. Pd
Pekerjaan : Guru

A. Petunjuk

1. Peneliti mohon kiranya Bapak/Ibu memberikan penilaian ditinjau dari beberapa aspek, penilaian umum dan saran-saran untuk revisi tes penguasaan konsep yang peneliti susun.
2. Untuk penilaian ditinjau dari beberapa aspek, peneliti memberikan tanda ceklis (\surd) pada kolom nilai yang sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu.
3. Untuk revisi, Bapak/Ibu dapat langsung menuliskan pada naskah yang perlu direvisi atau dapat menuliskannya pada catatan yang telah disediakan.

B. Skala Penilaian

1 = Tidak Valid

2 = Kurang Valid

3 = Valid

4 = Sangat Valid

C. Penilaian Ditinjau Dari Beberapa Aspek

No	Uraian	Validasi			
		1	2	3	4
	Aspek yang diamati				
1	Kesesuaian dengan tujuan penelitian				
2	Kejelasan petunjuk pengerjaan soal				
3	Kejelasan dari maksud soal				
4	Kemungkinan soal yang dapat terselesaikan				
5	Kesesuaian bahasa yang digunakan pada soal dengan kaidah bahasa indonesia				
6	Kalimat soal tidak mengandung arti ganda				
7	Rumusan kalimat soal menggunakan bahasa yang sederhana bagi siswa, mudah dipahami dan menggunakan bahasa yang dikenal siswa				

$$\text{Penilaian} = \frac{\text{Skor yang diperoleh}}{\text{Skor maksimal}} \times 100\%$$

Keterangan

A = 80-100

B = 70-79

C = 60-69

D = 50-59

Keterangan:

A= Dapat digunakan tanpa revisi

B= Dapat digunakan revisi kecil

C= Dapat digunakan dengan revisi besar

D= Belum dapat digunakan

Catatan

.....

.....

.....

.....

Sidadi II, 2024

Nurjannah Siregar, S. Pd

Lampiran 11

SURAT VALIDASI

Saya yang bertanda tangan di menerangkan bahwa bawah ini:

Nama : Nurjannah Siregar, S. Pd.

Pekerjaan : Guru Kelas III SDN 100603 Sidadi II

Telah memberikan pengamatan dan masukan terhadap tes penguasaan konsep, untuk kelengkapan penelitian yang berjudul: “ **UPAYA MENINGKATKAN HASIL BELAJAR MATEMATIKA SISWA MELALUI MODEL PEMBELAJARAN *ROLE PLAYING* DIKELAS IV SD**”

Yang disusun oleh :

Nama : Aflah Olfa Syfany

NIM : 2020500220

Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

Prodi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)

Adapun masukan yang telah saya berikan adalah sebagai berikut:

1.
2.

Dengan harapan, masukan dan penilaian yang diberikan dapat digunakan untuk menyempurnakan dalam memperoleh kualitas tes pemahaman yang baik.

Sidadi II, 2024
Validator

Nurjannah Siregar, S. Pd

Lampiran 12

LEMBAR OBSERVASI AKTIVITAS PENELITIAN

A. Siklus I Pertemuan I

1. Komponen Siswa

No	Hal yang Diamati	Keterangan	
		Ya	Tidak
1	Keaktifan Siswa: a. Siswa aktif mencatat materi pelajaran b. Siswa aktif bertanya c. Siswa aktif mengajukan ide	√ √ √	
2	Perhatian Siswa: a. Diam, tenang b. Terfokus pada materi c. Antusias	√ √	×
3	Kedisiplinan: a. Kehadiran/absensi b. Datang tepat waktu c. Pulang tepat waktu	√ √	×
4	Penugasan/Resitasi: a. Mengerjakan semua tugas b. Ketepatan mengumpulkan tugas sesuai waktunya c. Mengerjakan sesuai dengan perintah	√ √	×
Jumlah Skor		9	3
Jumlah aktivitas terlaksana		9	
Persentase aktivitas terlaksana		75 %	

Keterangan;

Ya = 1

Tidak = 0

$$\frac{\text{Skor yang diperoleh}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100 \% =$$

Sidadi II 2024
Observer

Rahma Julianti Siregar, S.Pd
NIP.19810708 200001 2 002

2. Komponen Guru

No	Hal yang Diamati	Keterangan	
		Ya	Tidak
	Guru		
1	Penguasaan Materi: a. Kelancaran menjelaskan materi b. Kemampuan menjawab pertanyaan c. Keragaman pemberian contoh	√ √ √	
2	Sistematika penyajian: a. Ketuntasan uraian materi b. Uraian materi mengarah pada tujuan c. Urutan materi sesuai dengan Modul Pembelajaran	√ √ √	
3	Penerapan Model: a. Ketepatan pemilihan model sesuai materi b. Keseuaian urutan sintaks dengan model yang digunakan c. Mudah diikuti siswa	√ √	×
4	Performance: a. Kejelasan suara yang diucapkan b. Kekomunikatifan guru dengan siswa c. Keluwesan sikap guru dengan siswa	√ √	×
5	Pemberian Motivasi: a. Keantusiasan guru dalam mengajar b. Kepedulian guru terhadap siswa c. Ketepatan pemberian reward dan punishman	√ √	×
Jumlah Skor		9	3
Jumlah aktivitas terlaksana		9	
Persentase aktivitas terlaksana		75 %	

Keterangan;

Ya = 1

Tidak = 0

$$\frac{\text{Skor yang diperoleh}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100 \% =$$

Sidadi II,
Observer

2024

YUSNAWATI SIREGAR S.Pd
NIP.19671217 199403 2 003

B. Siklus I Pertemuan II

1. Komponen Siswa

No	Hal yang Diamati	Keterangan	
		Ya	Tidak
	Siswa		
1	Keaktifan Siswa: a. Siswa aktif mencatat materi pelajaran b. Siswa aktif bertanya c. Siswa aktif mengajukan ide	√ √	×
2	Perhatian Siswa: a. Diam, tenang b. Terfokus pada materi c. Antusias	√ √	×
3	Kedisiplinan: a. Kehadiran/absensi b. Datang tepat waktu c. Pulang tepat waktu	√ √ √	
4	Penugasan/Resitasi: a. Mengerjakan semua tugas b. Ketepatan mengumpulkan tugas sesuai waktunya c. Mengerjakan sesuai dengan perintah	√ √	×
Jumlah Skor		9	3
Jumlah aktivitas terlaksana		9	
Persentase aktivitas terlaksana		75 %	

Keterangan;

Ya = 1

Tidak = 0

$$\frac{\text{Skor yang diperoleh}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100 \% =$$

Sidadi II
Observer

2024

Rahma Julianti Siregar, S.Pd
NIP.19810708 200001 2 002

2. Komponen Guru

No	Hal yang Diamati	Keterangan	
		Ya	Tidak
	Guru		
1	Penguasaan Materi: a. Kelancaran menjelaskan materi b. Kemampuan menjawab pertanyaan c. Keragaman pemberian contoh	√ √ √	
2	Sistematika penyajian: a. Ketuntasan uraian materi b. Uraian materi mengarah pada tujuan c. Urutan materi sesuai dengan Modul Pembelajaran	√ √ √	
3	Penerapan Model: a. Ketepatan pemilihan model sesuai materi b. Keseuaian urutan sintaks dengan model yang digunakan c. Mudah diikuti siswa	√ √	×
4	Performance: a. Kejelasan suara yang diucapkan b. Kekomunikatifan guru dengan siswa c. Keluwesan sikap guru dengan siswa	√ √ √	
5	Pemberian Motivasi: a. Keantusiasan guru dalam mengajar b. Kepedulian guru terhadap siswa c. Ketepatan pemberian reward dan punishman	√ √	×
Jumlah Skor		10	2
Jumlah aktivitas terlaksana		10	
Persentase aktivitas terlaksana		83,33%	

Keterangan;

Ya = 1

Tidak = 0

$$\frac{\text{Skor yang diperoleh}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100 \% =$$

Sidadi II,
Observer

2024

YUSNAWATI SIREGAR S.Pd
NIP.19671217 199403 2 003

3. Siklus II Pertemuan I
1. Komponen Siswa

No	Hal yang Diamati	Keterangan	
		Ya	Tidak
	Siswa		
1	Keaktifan Siswa: a. Siswa aktif mencatat materi pelajaran b. Siswa aktif bertanya c. Siswa aktif mengajukan ide	√ √ √	
2	Perhatian Siswa: a. Diam, tenang b. Terfokus pada materi c. Antusias	√ √	×
3	Kedisiplinan: a. Kehadiran/absensi b. Datang tepat waktu c. Pulang tepat waktu	√ √ √	
4	Penugasan/Resitasi: a. Mengerjakan semua tugas b. Ketepatan mengumpulkan tugas sesuai waktunya c. Mengerjakan sesuai dengan perintah	√ √ √	
Jumlah Skor		11	1
Jumlah aktivitas terlaksana		11	
Persentase aktivitas terlaksana		91%	

Keterangan;

Ya = 1

Tidak = 0

$$\frac{\text{Skor yang diperoleh}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100 \% =$$

Sidadi II 2024
Observer

Rahma Julianti Siregar, S.Pd
NIP.19810708 200001 2 002

2. Komponen Guru

No	Hal yang Diamati	Keterangan	
		Ya	Tidak
1	Penguasaan Materi: a. Kelancaran menjelaskan materi b. Kemampuan menjawab pertanyaan c. Keragaman pemberian contoh	√ √	×
2	Sistematika penyajian: a. Ketuntasan uraian materi b. Uraian materi mengarah pada tujuan c. Urutan materi sesuai dengan Modul Pembelajaran	√ √ √	
3	Penerapan Model: a. Ketepatan pemilihan model sesuai materi b. Keseuaian urutan sintaks dengan model yang digunakan c. Mudah diikuti siswa	√ √ √	
4	Performance: a. Kejelasan suara yang diucapkan b. Kekomunikatifan guru dengan siswa c. Keluwesan sikap guru dengan siswa	√ √	×
5	Pemberian Motivasi: a. Keantusiasan guru dalam mengajar b. Kepedulian guru terhadap siswa c. Ketepatan pemberian reward dan punishman	√ √ √	
Jumlah Skor		10	2
Jumlah aktivitas terlaksana		10	
Persentase aktivitas terlaksana		83%	

Keterangan;

Ya = 1

Tidak = 0

$$\frac{\text{Skor yang diperoleh}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100 \% =$$

Sidadi II, 2024
Observer

YUSNAWATI SIREGAR S.Pd
NIP.19671217 199403 2 003

Lampiran 13

Hasil Belajar Kognitif Siswa Siklus I Pertemuan I

No	Nama Siswa	Skor	Nilai Kognitif	Kategori
1	AD	8	80	Tuntas
2	ADC	8	80	Tuntas
3	ASZ	7	70	Tidak Tuntas
4	APD	6	60	Tidak Tuntas
5	APL	8	80	Tuntas
6	AAZ	6	60	Tidak Tuntas
7	AK	5	50	Tidak Tuntas
8	BAS	9	90	Tuntas
9	BAP	5	50	Tidak Tuntas
10	IHT	9	90	Tuntas
11	KS	6	60	Tidak Tuntas
12	KSY	9	90	Tuntas
13	KAD	5	50	Tidak Tuntas
14	KHAD	8	80	Tuntas
15	KK	5	50	Tidak Tuntas
16	MMA	8	80	Tuntas
17	MY	7	70	Tidak Tuntas
18	MWR	9	90	Tuntas
19	NND	10	100	Tuntas
20	NS	7	70	Tidak Tuntas
21	RS	8	80	Tuntas
22	RSY	4	40	Tidak Tuntas
23	RAD	9	90	Tuntas
24	SPD	5	50	Tidak Tuntas
25	SPH	8	80	Tuntas
26	ZY	9	90	Tuntas
27	ZD	8	80	Tuntas
Jumlah seluruh nilai siswa		1.960		
Nilai rata-rata siswa		72,59		
Jumlah siswa yang tuntas		15		
Persentase ketuntasan siswa		55,55%		

Keterangan : Tuntas : Warna Putih / Tidak Berwarna

Tidak Tuntas : Warna Orange

Hasil Belajar Kognitif Siswa Siklus I Pertemuan II

No	Nama Siswa	Skor	Nilai Kognitif	Kategori
1	AD	7	70	Tidak Tuntas
2	ADC	8	80	Tuntas
3	ASZ	7	70	Tidak Tuntas
4	APD	6	60	Tidak Tuntas
5	APL	8	80	Tuntas
6	AAZ	6	60	Tidak Tuntas
7	AK	5	50	Tidak Tuntas
8	BAS	9	90	Tuntas
9	BAP	5	50	Tidak Tuntas
10	IHT	9	90	Tuntas
11	KS	8	80	Tuntas
12	KSY	9	90	Tuntas
13	KAD	8	80	Tuntas
14	KHAD	8	80	Tuntas
15	KK	7	70	Tidak Tuntas
16	MMA	8	80	Tuntas
17	MY	10	100	Tuntas
18	MWR	9	90	Tuntas
19	NND	10	100	Tuntas
20	NS	8	80	Tuntas
21	RS	8	80	Tuntas
22	RSY	8	80	Tuntas
23	RAD	9	90	Tuntas
24	SPD	9	90	Tuntas
25	SPH	8	80	Tuntas
26	ZY	9	90	Tuntas
27	ZD	8	80	Tuntas
Jumlah seluruh nilai siswa		2.140		
Nilai rata-rata siswa		79,25		
Jumlah siswa yang tuntas		20		
Persentase ketuntasan siswa		74,07%		

Keterangan : Tuntas : Warna Putih / Tidak Berwarna

Tidak Tuntas : Warna Orange

Hasil Belajar Kognitif Siswa Siklus II Pertemuan I

No	Nama Siswa	Skor	Nilai Kognitif	Kategori
1	AD	7	70	Tidak Tuntas
2	ADC	8	80	Tuntas
3	ASZ	9	90	Tuntas
4	APD	10	100	Tuntas
5	APL	8	80	Tuntas
6	AAZ	8	80	Tuntas
7	AK	8	80	Tuntas
8	BAS	9	90	Tuntas
9	BAP	9	90	Tuntas
10	IHT	9	90	Tuntas
11	KS	8	80	Tuntas
12	KSY	9	90	Tuntas
13	KAD	8	80	Tuntas
14	KHAD	8	80	Tuntas
15	KK	6	60	Tidak Tuntas
16	MMA	8	80	Tuntas
17	MY	10	100	Tuntas
18	MWR	9	90	Tuntas
19	NND	10	100	Tuntas
20	NS	8	80	Tuntas
21	RS	8	80	Tuntas
22	RSY	8	80	Tuntas
23	RAD	9	90	Tuntas
24	SPD	10	100	Tuntas
25	SPH	8	80	Tuntas
26	ZY	8	80	Tuntas
27	ZD	10	100	Tuntas
Jumlah seluruh nilai siswa		2.300		
Nilai rata-rata siswa		85,18		
Jumlah siswa yang tuntas		25		
Persentase ketuntasan siswa		92,59%		

Sidadi II,

2024

YUSNAWATI SIREGAR S.Pd

NIP.19671217199403 2 0003

Lampiran 14

Dokumentasi Penelitian



Berdoa dan absensi sebelum memulai pembelajaran untuk mendapatkan ridho Allah SWT selama pembelajaran .



Pemanasan kelompok, dengan memilih 4 kelompok untuk melakukan model *role playing* serta penjelasan materi tentang operasi hitung bilangan cacah.



Seleksi partisipan yaitu dengan memilih peran peserta didik dalam masing-masing kelompok, pengaturan bermain peran dan pemilihan pengamat



Bermain peran dilakukan setiap kelompok



Evaluasi dan bermain peran kembali



Wawancara dengan wali kelas IV untuk merancang kolaborasi tentang penerapan model pembelajaran *role playing* pada mata pembelajaran Matematika sub bab Operasi Hitung Bilangan Cacah.



Seluruh kelas IV SDN 100603 Sidadi II



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY PADANGSIDIMPUAN
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
Jalan T. Rizal Nurdin Km 4,5 Sihitang Kota Padang Sidempuan 22733
Telepon (0634) 22080 Faximili (0634) 24022

Nomor : B - 6517 /Un.28/E/TL.00/09/2024
Lampiran : -
Perihal : Izin Riset
Penyelesaian Skripsi

26 September 2024

Yth. Kepala Sekolah Dasar Negeri 100603 Sidadi II

Dengan hormat, bersama ini kami sampaikan bahwa:

Nama : Aflah Olfa Syfany
NIM : 2020500220
Semester : IX
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

adalah Mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan UIN Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidimpuan yang sedang menyelesaikan Skripsi dengan Judul "**Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Melalui Model Pembelajaran Role Playing di Kelas IV SDN 100603 Sidadi II**".

Sehubungan dengan itu, kami mohon bantuan Ibu untuk memberikan izin penelitian sesuai dengan maksud judul di atas.

Demikian disampaikan, atas kerja sama yang baik diucapkan terima kasih.



Dekan

Dr. Lejya Hilda, M.Si
NIP. 197209202000032002



**PEMERINTAH KABUPATEN TAPANULI SELATAN
DINAS PENDIDIKAN DAERAH
SD NEGERI NO. 100603 SIDADI II
KECAMATAN BATANG ANGKOLA**

Email rifalay6@gmail.com

Kode Pos: 22773

SURAT KETERANGAN

Nomor : 800/ 138 / SDN /2024

Perihal : Surat Izin Penelitian

Kepada Yth : Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
di

Tempat

Dengan hormat,

Sehubung dengan surat izin riset dari Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan pada Fakultas Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan, Nomor : B-6417/Un.28/E.1/TL.00/09/2024, hal Izin Melaksanakan Penelitian pada tanggal 26 September 2024 s/d 26 Oktober 2024, maka Kepala SDN No. 100603 Sidadi II dengan Menerankan Nama Mahasiswa di bawah ini :

Nama : Aflah Olfa Syfany

NIM : 2020500220

Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

Benar telah melaksanakan penelitian di SDN No. 100603 Sidadi II guna untuk penulisan Skripsi dengan judul **“Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Melalui Model Pembelajaran *Role Playing* di Kelas IV SD Negeri 100603 Sidadi II”**

Demikian Surat Keterangan kami sampaikan atas perhatian dan bantuan saudara kami ucapkan terimakasih.

Sidadi II, 26 Oktober 2024

Kepala Sekolah

SD Negeri No. 100603 Sidadi II

Kecamatan Batang Angkola



ADENASARI, S.Pd.SD.MM

NIP. 197708192006042002