



# JURNAL BASICEDU

Volume 8 Nomor 1 Februari 2024 Halaman 442-453

Research & Learning in Elementary Education

<https://jbasic.org/index.php/basicedu>



## Peningkatan Hasil Belajar Pembelajaran Matematika tentang Soal Cerita Penjumlahan melalui Metode Bermain Peran bagi Siswa Kelas 1 Sekolah Dasar

Feby Handayani

Sekolah Dasar Negeri 09 Payakumbuh, Indonesia

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

---

### Abstrak

Penerapan Metode Bermain Peran untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Matematika Tentang Soal Cerita Penjumlahan Kelas I Sekolah Dasar Negeri (SDN) 09 Payakumbuh tahun ajaran 2023-2024. Tujuan dari penelitian ini adalah sebagai upaya untuk meningkatkan hasil belajar siswa yang masih jauh dari tingkat keberhasilan pembelajaran yaitu minimal 80%. Selain itu, Penelitian ini dilakukan sebagai Pemantapan Kemampuan Profesional sebagai seorang Guru. Subjek pada penelitian ini adalah siswa kelas 1A di SDN Payakumbuh yang berjumlah 26 orang. Adapun teknik analisis data yang digunakan adalah member check. Lalu dilakukan pemilihan, pengelompokan dan validasi. Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan meningkatnya nilai rata-rata siswa pada tes akhir pembelajaran mulai dari 75,77 sebelum perbaikan, 77,69 pada siklus 1, serta 90,38 pada siklus 2 dan banyaknya siswa yang tuntas semakin bertambah mulai dari 54 % sebelum perbaikan, 73 % pada siklus 1, dan 84 % pada siklus 2. Kesimpulan penelitian ini membuktikan penerapan metode bermain peran mampu Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Matematika Tentang Soal Cerita Penjumlahan Kelas I Sekolah Dasar.

**Kata Kunci:** Metode Bermain Peran, Hasil Belajar, Matematika.

### Abstract

*Application of the Role Playing Method to Improve Student Learning Outcomes in Mathematics Subjects Concerning Addition Story Problems for Class I State Elementary School (SDN) 09 Payakumbuh academic year 2023-2024. The aim of this research is an effort to improve student learning outcomes which are still far from the learning success level of at least 80%. Apart from that, this research was conducted to strengthen professional abilities as a teacher. The subjects in this research were 26 class 1A students at SDN Payakumbuh. The data analysis technique used is member check. Then selection, grouping and validation are carried out. Based on the research results, it shows an increase in the average score of students in the final learning test starting from 75.77 before improvement, 77.69 in cycle 1, and 90.38 in cycle 2 and the number of students who complete the test is increasing starting from 54% before improvement, 73% in cycle 1, and 84% in cycle 2. The conclusion of this research proves that the application of the role-playing method is able to improve student learning outcomes in mathematics subjects regarding addition story problems for grade I elementary school.*

*Keywords: Role Playing Method, Learning Outcomes, Mathematics.*

Copyright (c) 2024 Feby Handayani

---

✉ Corresponding author :

Email : [febyhandayani.diknas@gmail.com](mailto:febyhandayani.diknas@gmail.com)

DOI : <https://doi.org/10.31004/basicedu.v8i1.7182>

ISSN 2580-3735 (Media Cetak)

ISSN 2580-1147 (Media Online)

Jurnal Basicedu Vol 8 No 1 Februari 2024  
p-ISSN 2580-3735 e-ISSN 2580-1147

## PENDAHULUAN

Kurikulum Berbasis Kompetensi baik kurikulum 2013 maupun kurikulum Merdeka merupakan perangkat rencana dan pengaturan tentang kompetensi dan hasil belajar yang harus dicapai oleh siswa, penilaian, kegiatan belajar mengajar, dan pemberdayaan sumber daya pendidikan dalam pengembangan kurikulum sekolah. Kompetensi diartikan sebagai pengetahuan, keterampilan, dan nilai-nilai dasar yang direfleksikan dalam kebiasaan berfikir dan bertindak.

Kurikulum pendidikan termasuk pendidikan matematika, harus memiliki kemampuan merespon perubahan, pemberdayaan dan tuntutan kehidupan aktual, kontekstual dan global. Kurikulum demikian dicirikan dengan kemampuan memfasilitasi kemampuan hidup (*life skill*) peserta didik untuk dapat: belajar mengetahui (*learning to know*), belajar melakukan (*learning to do*), belajar hidup dalam kebersamaan (*learning to life together*), belajar untuk menjadi (*learning to be*), serta belajar sepanjang hidup (*long life learning*).<sup>1</sup>

Kurikulum harus dirancang agar siswa memiliki sejumlah kemampuan (kompetensi) untuk menjalani kehidupan. Oleh karena itu, pembelajaran matematika harus dirancang sebelumnya, sebelum melaksanakan pembelajaran guru harus mendasarkan pada karakteristik kurikulum (2004/2006)

Adapun rencana yang ditempuh adalah membuat Rencana Pembelajaran. Rencana Pembelajaran dapat diartikan seperangkat rencana dan pengaturan tentang kegiatan pembelajaran dan pengelolaan kelas, dan penilaian hasil belajar. Untuk mencapai suatu kompetensi dasar untuk pelajaran, penjabaran dan penguraian materi dalam suatu Rencana Pembelajaran dapat dilakukan di sekolah masing-masing disesuaikan dengan situasi, kondisi, dan kebutuhan setempat.

Demikian pula metode pembelajaran dan penyesuaian waktu belajar. Rencana Pembelajaran berisikan komponen pokok yang dapat menjawab permasalahan. Kompetensi yang akan dikembangkan pada siswa dengan memperhatikan bagaimana cara pengembangannya?, bagaimana cara mengetahui bahwa kompetensi tersebut sudah dicapai oleh siswa?.

Setelah dilakukan refleksi proses pembelajaran, ditemukan beberapa masalah antara lain: a). Nilai rata-rata yang diperoleh siswa pada akhir pembelajaran masih dibawah KKM yaitu 75. b). Siswa yang tuntas hanya 14 orang dari 26 siswa sekitar 54%. c). Sebanyak 12 siswa belum tuntas atau sekitar 46%. d). Situasi kelas kurang aktif, siswa tidak mau bertanya dan sulit menjawab pertanyaan dari guru. e). Siswa banyak yang ngobrol dan kurang berkonsentrasi dalam proses pembelajaran.

Setelah ditemukan beberapa faktor penyebab pada identifikasi masalah di atas ditambahkan dengan hasil observasi yang dibantu teman sejawat maka rumusan analisis masalah penelitian sebagai berikut: a). Guru dalam mengajar tidak menggunakan metode bervariasi sehingga siswa tidak termotivasi dan tertarik untuk mengikuti pembelajaran. b). Guru tidak menggunakan media/alat peraga ketika mengajar. c). Guru masih kurang maksimal memberikan motivasi siswa untuk belajar. d). Guru kurang mampu membangkitkan siswa untuk bertanya. e). Guru dalam memberikan latihan soal tidak membimbing secara baik

Dari permasalahan-permasalahan yang telah dirumuskan dalam identifikasi dan analisis di atas maka peneliti mencoba melakukan pemecahan masalah dengan penggunaan metode bermain peran dalam pembelajaran matematika kelas 1 tentang soal cerita penjumlahan di SDN 09 Payakumbuh. Pemilihan metode ini dikarenakan langkah-langkah dari metode ini cocok untuk memperbaiki permasalahan-permasalahan di atas.

## METODE

Subjek pada penelitian ini adalah siswa kelas 1A di SDN Payakumbuh yang berjumlah 26 orang. Laki-laki berjumlah 14 orang. Perempuan berjumlah 12 orang. Sesuai dengan jenis penelitian yang dipilih, yaitu

penelitian tindakan, maka penelitian ini menggunakan model penelitian tindakan berbentuk spiral dari siklus yang satu ke siklus yang berikutnya. Setiap siklus meliputi *planning* (rencana), *action* (tindakan), *observation* (pengamatan), dan *reflection* (refleksi). Langkah pada siklus berikutnya adalah perencanaan yang sudah direvisi, tindakan, pengamatan, dan refleksi. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini terdiri dari Modul Pembelajaran, Lembar Kegiatan Peserta Didik (LKPD), Tes formatif. Data yang diperoleh dalam penelitian ini berupa hasil tes dan observasi. Adapun teknik analisis data yang digunakan adalah member check. Lalu dilakukan pemillihan, pengelompokan dan validasi.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Hasil Penelitian

Sebelum disajikan hasil penelitian siklus 1, dibawah ini disajikan hasil pembelajaran pra siklus sebagai titik awal pelaksanaan perbaikan pembelajaran.

**Tabel 1. Daftar Nilai Pembelajaran Pra Siklus Mata Pelajaran Matematika**

NO	NAMA	SKOR	KETERANGAN	KKM
1	ADELIA CAHAYA PURNAMA	60	Belum Tuntas	75
2	ALESHA AMANDA	85	Tuntas	75
3	ANDIKA CANIAGO	50	Belum Tuntas	75
4	ANUGRAH	80	Tuntas	75
5	ARIFIN NUGRAHA	70	Belum Tuntas	75
6	ASIFA ARAGUSFA	75	Tuntas	75
7	CHELO DEBRILIO MONZA	70	Belum Tuntas	75
8	DALFA AZMARI HAQIQI	65	Belum Tuntas	75
9	FADLAN ALGHAZALI	80	Tuntas	75
10	FATIMAH ZHRANY	90	Tuntas	75
11	GIBRAN AHMAD DZAKIR	60	Belum Tuntas	75
12	GIBRAN ALVARO ARIENTO	85	Tuntas	75
13	HAFIZD FERNANDO DINCY	90	Tuntas	75
14	KANAYA VALERIA FEBRISHA	70	Belum Tuntas	75
15	LATISHIA QHIRANA VALVO	75	Tuntas	75
16	LULU NURFAIDAH	90	Tuntas	75
17	MIKEYLA WULANDARI	70	Belum Tuntas	75
18	MUHAMAD CHONY	70	Belum Tuntas	75
19	NADHIF KHALFANI RIDHA	80	Tuntas	75
20	QEYREN FURQON DENATA	80	Tuntas	75

21	RAFA ADITIA ISKANDAR	90	Tuntas	75
22	RAUDIATUL HUSNA HAFIZAH	70	Belum Tuntas	75
23	RAUDIATUL HUSNA HAFIZOH	70	Belum Tuntas	75
24	SAKILA PUTRI KAMALA	90	Tuntas	75
25	YHUKA VIANY GRICELLA	70	Belum Tuntas	75
26	ZAIDAN KARIM SYAUQI	85	Tuntas	75
Jumlah		1970		
Rata-rata		75,77		
Jumlah siswa yang tuntas			14 siswa	
Persentase yang tuntas			54%	

Berdasarkan data di atas terlihat bahwa persentase siswa yang tuntas sebesar 54%. Jadi siswa yang tuntas sebanyak 14 orang.

### Siklus 1

Hasil pengolahan data yang diperoleh dari siklus 1 dalam perbaikan pembelajaran mata pelajaran matematika adalah sebagaimana tercantum dalam tabel di bawah ini:

**Tabel 2. Daftar Nilai Pembelajaran Siklus 1 Mata Pelajaran Matematika**

NO	NAMA	SKOR	KETERANGAN	KKM
1	ADELIA CAHAYA PURNAMA	60	Belum Tuntas	75
2	ALESHA AMANDA	85	Tuntas	75
3	ANDIKA CANIAGO	50	Belum Tuntas	75
4	ANUGRAH	80	Tuntas	75
5	ARIFIN NUGRAHA	80	Tuntas	75
6	ASIFA ARAGUSFA	75	Tuntas	75
7	CHELO DEBRILIO MONZA	80	Tuntas	75
8	DALFA AZMARI HAQIQI	65	Belum Tuntas	75
9	FADLAN ALGHAZALI	80	Tuntas	75
10	FATIMAH ZAH RANY	90	Tuntas	75
11	GIBRAN AHMAD DZAKIR	60	Belum Tuntas	75
12	GIBRAN ALVARO ARIEANTO	85	Tuntas	75
13	HAFIZD FERNANDO DINCY	90	Tuntas	75
14	KANAYA VALERIA FEBRISHA	80	Tuntas	75

15	LATISHIA QHIRANA VALVO	75	Tuntas	75
16	LULU NURFAIDAH	90	Tuntas	75
17	MIKEYLA WULANDARI	80	Tuntas	75
18	MUHAMAD CHONY	70	Belum Tuntas	75
19	NADHIF KHALFANI RIDHA	80	Tuntas	75
20	QEYREN FURQON DENATA	80	Tuntas	75
21	RAFA ADITIA ISKANDAR	90	Tuntas	75
22	RAUDIATUL HUSNA HAFIZAH	80	Tuntas	75
23	RAUDIATUL HUSNA HAFIZOH	70	Belum Tuntas	75
24	SAKILA PUTRI KAMALA	90	Tuntas	75
25	YHUKA VIANY GRICELLA	70	Belum Tuntas	75
26	Z Aidan Karim Syauqi	85	Tuntas	75
<b>Jumlah</b>		2020		
<b>Rata-rata</b>		77,69		
<b>Jumlah siswa yang tuntas</b>			19 siswa	
<b>Persentase yang tuntas</b>			73%	

Berdasarkan data di atas terlihat bahwa ada peningkatan pemahaman siswa setelah dilakukan perbaikan pembelajaran siklus 1 yang dibuktikan dengan bertambahnya persentase siswa yang tuntas menjadi 73% dari 54% sebelum dilakukan perbaikan pembelajaran. Jadi siswa yang tuntas meningkat dari 14 siswa sebelum perbaikan menjadi 19 siswa setelah perbaikan pembelajaran siklus 1. Sedangkan nilai rata-rata sebelum perbaikan yang sebesar 75,77 meningkat menjadi 77,69. Peningkatan yang terjadi masih belum memuaskan karena masih ada 7 siswa yang belum mencapai ketuntasan. Oleh karena itu perlu dilakukan perbaikan pembelajaran siklus 2.

Di bawah ini merupakan hasil pengamatan yang dilakukan oleh observer terhadap kegiatan perbaikan pembelajaran yang dilakukan.

**Tabel 3. Hasil Observasi Perbaikan Pembelajaran Siklus 1 Mata Pelajaran Matematika**

No	Aspek yang Diamati	Kemunculan		Komentar
		Ya	Tidak	
1	Melaksanakan pembelajaran sesuai dengan tujuan	√		
2	Menggunakan alat bantu (media) pembelajaran yang sesuai dengan tujuan dan karakteristik siswa		√	Penggunaan alat bantu kurang maksimal
3	Melaksanakan pembelajaran dengan urutan yang logis	√		

4	Mengelola waktu pembelajaran secara efisien	√	Banyak waktu yang terbuang dalam kegiatan inti
5	Menangani pertanyaan dan respons siswa	√	
6	Menerapkan metode yang tepat dengan materi dan kondisi siswa	√	Metode yang digunakan tidak melibatkan siswa dalam proses pembelajaran
7	Menanamkan karakter dalam proses pembelajaran matematika	√	
8	Menguasai materi pembelajaran matematika	√	
9	Memberikan motivasi kepada siswa dengan pujian dan ekspresi positif	√	
10	Menanamkan pemahaman konsep matematika kepada siswa	√	
11	Melaksanakan penilaian selama proses pembelajaran	√	
12	Melaksanakan penilaian pada akhir pembelajaran	√	
<b>Persentase Aspek yang Muncul</b>		<b>75%</b>	<b>25%</b>

Dari hasil di atas, membuktikan bahwa dalam perbaikan pembelajaran masih ada aspek aktivitas guru yang belum optimal dilaksanakan yaitu 25%. Karena penggunaan alat bantu kurang maksimal, banyak waktu yang terbuang dalam kegiatan inti, dan metode yang digunakan tidak melibatkan siswa dalam proses pembelajaran. Setelah dilakukan tindakan perbaikan pembelajaran, siklus 2 terjadilah peningkatan hasil belajar siswa. Nilai siswa pada mata pelajaran matematikasiklus 2 adalah sebagai berikut.

**Tabel 4. Daftar Nilai Pembelajaran Siklus 2 Mata Pelajaran Matematika**

NO	NAMA	SKOR	KETERANGAN	KKM
1	ADELIA CAHAYA PURNAMA	70	Belum Tuntas	75
2	ALESHA AMANDA	80	Tuntas	75
3	ANDIKA CANIAGO	100	Tuntas	75
4	ANUGRAH	100	Tuntas	75
5	ARIFIN NUGRAHA	100	Tuntas	75
6	ASIFA ARAGUSFA	90	Tuntas	75
7	CHELO DEBRILIO MONZA	100	Tuntas	75
8	DALFA AZMARI HAQIQI	70	Belum Tuntas	75
9	FADLAN ALGHAZALI	100	Tuntas	75
10	FATIMAH ZAHRANY	100	Tuntas	75
11	GIBRAN AHMAD DZAKIR	100	Tuntas	75

12	GIBRAN ALVARO ARIEANTO	90	Tuntas	75
13	HAFIZD FERNANDO DINCY	70	Belum Tuntas	75
14	KANAYA VALERIA FEBRISHA	100	Tuntas	75
15	LATISHIA QHIRANA VALVO	80	Tuntas	75
16	LULU NURFAIDAH	100	Tuntas	75
17	MIKEYLA WULANDARI	100	Tuntas	75
18	MUHAMAD CHONY	100	Tuntas	75
19	NADHIF KHALFANI RIDHA	100	Tuntas	75
20	QEYREN FURQON DENATA	80	Tuntas	75
21	RAFA ADITIA ISKANDAR	100	Tuntas	75
22	RAUDIATUL HUSNA HAFIZAH	80	Tuntas	75
23	RAUDIATUL HUSNA HAFIZOH	80	Tuntas	75
24	SAKILA PUTRI KAMALA	100	Tuntas	75
25	YHUKA VIANY GRICELLA	70	Tidak Tuntas	75
26	ZAIDAN KARIM SYAUQI	90	Tuntas	75
Jumlah		2350		
Rata-rata		90,38		
Jumlah siswa yang tuntas			22 siswa	
Persentase yang tuntas			84%	

Persentase siswa yang tuntas menjadi 84%. Jadi siswa yang tuntas meningkat menjadi 22 orang pada siklus 2. Sedangkan nilai rata-rata pada siklus 2 meningkat menjadi 90,38. Di bawah ini merupakan hasil pengamatan yang dilakukan oleh observer terhadap kegiatan perbaikan pembelajaran yang dilakukan.

**Tabel 5. Hasil Observasi Perbaikan Pembelajaran Siklus 1 Mata Pelajaran Matematika**

No	Aspek yang Diamati	Kemunculan		Komentar
		Ya	Tidak	
1	Melaksanakan pembelajaran dengan tujuan	sesuai	√	
2	Menggunakan alat bantu (media) pembelajaran yang sesuai dengan tujuan dan karakteristik siswa		√	
3	Melaksanakan pembelajaran dengan urutan yang logis	dengan	√	
4	Mengelola waktu pembelajaran efisien	secara	√	
5	Menangani pertanyaan dan respons siswa		√	



6	Menerapkan metode yang tepat dengan materi dan kondisi siswa	√
7	Menanamkan karakter dalam proses pembelajaran matematika	√
8	Menguasai materi pembelajaran matematika	√
9	Memberikan motivasi kepada siswa dengan pujian dan ekspresi positif	√
10	Menanamkan pemahaman konsep matematika kepada siswa	√
11	Melaksanakan penilaian selama proses pembelajaran	√
12	Melaksanakan penilaian pada akhir pembelajaran	√
<b>Persentase Aspek yang Muncul</b>		<b>100%</b>

Dari hasil di atas, membuktikan bahwa dalam perbaikan pembelajaran siklus 2, sebanyak 100% dari aspek pengamatan dapat dilaksanakan dengan baik oleh guru. Ini berarti terdapat keseriusan guru dalam melaksanakan proses pembelajaran untuk mendapatkan hasil belajar siswa yang optimal. Untuk lebih jelasnya, perkembangan hasil belajar siswa dari sebelum perbaikan, hingga pada perbaikan pembelajaran siklus 2 disajikan tabel rekapitulasi hasil belajar siswa di bawah ini.

**Tabel 6. Rekapitulasi Nilai Tes Akhir Mata Pelajaran Matematika Sebelum Perbaikan, Siklus 1, dan Siklus 2**

No	Nama	Sebelum Perbaikan	Siklus		KKM	Keterangan	
			1	2		Tercapai	Tidak Tercapai
1	ADELIA CAHAYA PURNAMA	60	60	70	75		√
2	ALESHA AMANDA	85	85	80	75	√	
3	ANDIKA CANIAGO	50	50	100	75	√	
4	ANUGRAH	80	80	100	75	√	
5	ARIFIN NUGRAHA	70	80	100	75	√	
6	ASIFA ARAGUSFA	75	75	90	75	√	
7	CHELO DEBRILIO MONZA	70	80	100	75	√	
8	DALFA AZMARI HAQIQI	65	65	70	75		√
9	FADLAN ALGHAZALI	80	80	100	75	√	
10	FATIMAH ZHRANY	90	90	100	75	√	
11	GIBRAN AHMAD DZAKIR	60	60	100	75	√	
12	GIBRAN ALVARO ARIENTO	85	85	90	75	√	



13	HAFIZD FERNANDO DINCY	90	90	70	75	√
14	KANAYA VALERIA FEBRISHA	70	80	100	75	√
15	LATISHIA QHIRANA VALVO	75	75	80	75	√
16	LULU NURFAIDAH	90	90	100	75	√
17	MIKEYLA WULANDARI	70	80	100	75	√
18	MUHAMAD CHONY	70	70	100	75	√
19	NADHIF KHALFANI RIDHA	80	80	100	75	√
20	QEYREN FURQON DENATA	80	80	80	75	√
21	RAFA ADITIA ISKANDAR	90	90	100	75	√
22	RAUDIATUL HUSNA HAFIZAH	70	80	80	75	√
23	RAUDIATUL HUSNA HAFIZOH	70	70	80	75	√
24	SAKILA PUTRI KAMALA	90	90	100	75	√
25	YHUKA VIANY GRICELLA	70	70	70	75	√
26	ZAIDAN KARIM SYAUQI	85	85	90	75	√
	<b>Jumlah</b>	<b>1970</b>	<b>2020</b>	<b>2350</b>	<b>22</b>	<b>4</b>
	<b>Rata-rata</b>	<b>75,77</b>	<b>77,69</b>	<b>90,38</b>		
	<b>Jumlah siswa yang tuntas</b>	<b>14</b>	<b>19</b>	<b>22</b>		
	<b>Persentase siswa yang tuntas</b>	<b>54%</b>	<b>73%</b>	<b>84%</b>		

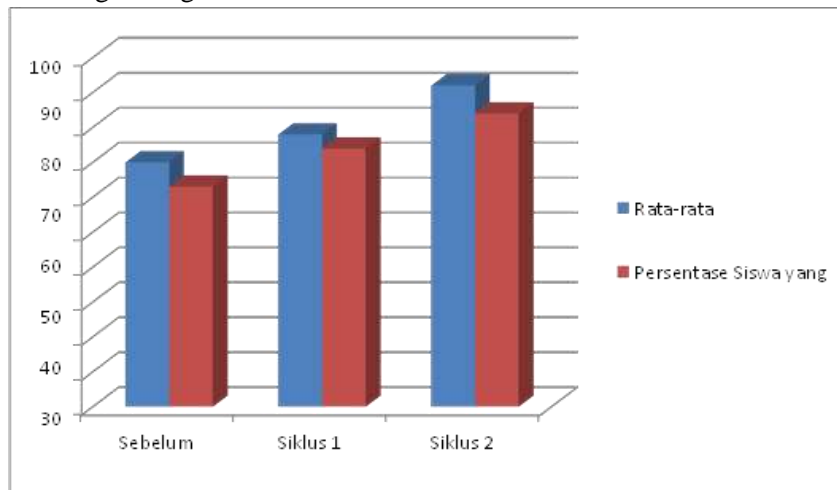
Dari tabel di atas jelas terlihat perkembangan hasil belajar siswa. Nilai rata-rata kelas mengalami peningkatan dari 75,77 sebelum perbaikan pembelajaran, rata-rata kelas 77,69 pada siklus 1, dan akhirnya mencapai 90,38 pada siklus 2. Begitu pula yang terjadi pada jumlah siswa yang tuntas, mulai dari 14 siswa atau 54% sebelum perbaikan pembelajaran, menjadi 19 siswa tuntas atau 73% pada siklus 1, dan akhirnya mencapai 22 siswa yang tuntas atau 83% pada siklus 2.

### Pembahasan

Berdasarkan data-data di atas, siswa kelas 1 SDN 09 Payakumbuh yang berhasil menuntaskan belajarnya sebelum dilakukan perbaikan pembelajaran hanya 54% atau sekitar 14 siswa, dengan nilai rata-rata 75,77 yang jauh dari Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang telah ditentukan oleh sekolah yaitu 75. Penyebab kurangnya hasil belajar siswa terhadap materi pelajaran yang utama adalah karena guru tidak menggunakan metode pembelajaran yang tepat. Seharusnya guru ketika mengajar menggunakan metode yang bervariasi. Setelah dilakukan perbaikan pembelajaran pada siklus 1 dengan menggunakan metode demonstrasi, maka terjadi peningkatan hasil belajar siswa terhadap materi pembelajaran. Sebanyak 73% siswa atau sebanyak 19 siswa tuntas dalam pembelajaran dengan nilai rata-rata kelas 77,69. Walaupun begitu persentase ketuntasan belajar masih belum memuaskan, tetapi apabila dibandingkan dengan hasil sebelum dilakukan perbaikan pembelajaran, maka hasil ini bisa dikatakan naik secara signifikan.

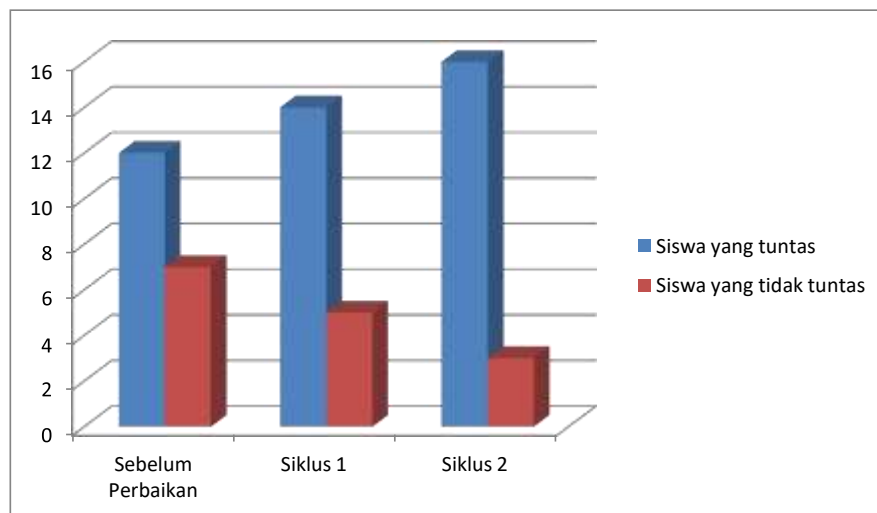
Pada perbaikan pembelajaran siklus 2, pembelajaran dilaksanakan dengan menggunakan metode bermain peran. Ternyata dengan penggunaan metode bermain peran terjadi peningkatan hasil belajar siswa terhadap materi pembelajaran. Sebanyak 84% siswa atau sebanyak 22 siswa tuntas dalam pembelajaran dengan nilai rata-rata kelas 90,38. Berarti penggunaan metode bermain peran cukup efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas 1 dalam pembelajaran matematika tentang soal cerita penjumlahan di SDN 09 Payakumbuh.

Peningkatan nilai rata-rata siswa, jumlah siswa yang tuntas serta persentase siswa yang mencapai ketuntasan sebelum perbaikan pembelajaran, pada perbaikan pembelajaran siklus 1 dan perbaikan siklus 2 divisualisasikan sesuai dengan diagram di bawah ini.



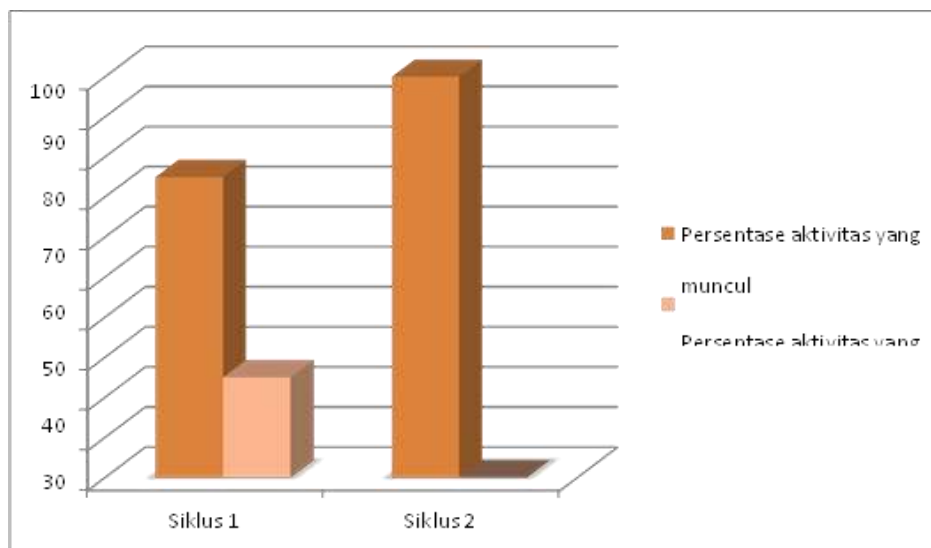
**Gambar 1. Diagram Nilai Rata-rata Siswa dan Persentase Ketuntasan Belajar Pada Perbaikan Pembelajaran Matematika Kelas 1**

Dari diagram di atas jelas terlihat bahwa dengan menggunakan metode bervariasi yaitu metode bermain peran, terjadi peningkatan nilai rata-rata siswa yang cukup signifikan, yaitu 75,77 sebelum perbaikan pembelajaran, rata-rata kelas 77,69 pada siklus 1, dan akhirnya mencapai 90,38 pada siklus 2. Sedangkan siswa yang mencapai ketuntasan juga bertambah dari 54% sebelum perbaikan pembelajaran, 73% pada siklus 1, dan akhirnya mencapai 84% pada siklus 2. Perbandingan jumlah siswa yang mencapai ketuntasan sebelum dan sesudah dilakukan perbaikan pembelajaran dapat digambarkan pada table di bawah ini.



**Gambar 2. Diagram Perbandingan Siswa yang Mencapai Ketuntasan Pada Perbaikan Pembelajaran Matematika Kelas 1 SDN 09 Payakumbuh**

Setelah melakukan refleksi, ternyata penggunaan alat bantu kurang maksimal, banyak waktu yang terbuang dalam kegiatan inti, dan metode yang digunakan tidak melibatkan siswa dalam proses pembelajaran. Kemunculan hasil observasi pada perbaikan pembelajaran siklus 2 terjadi peningkatan secara serius. Perbandingan peningkatan kemunculan aspek dalam observasi perbaikan siklus 1 dan siklus 2 dapat dilihat dengan jelas pada diagram di bawah ini.



**Gambar 3. Hasil Belajar dan Aspek Observasi yang Muncul Pembelajaran Matematika Siklus 1 dan 2**

Dari diagram di atas menunjukkan bahwa dengan menggunakan metode bermain peran, aktivitas meningkat persentase kemunculannya dari 73% pada perbaikan siklus 1 dan 100% pada perbaikan pembelajaran siklus 2. Dari hasil pembahasan di atas terbukti bahwa penggunaan metode bermain peran sangat efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika dengan materi soal cerita penjumlahan di kelas 1 SDN 09 Payakumbuh

## KESIMPULAN

Dari pembahasan penelitian diketahui bahwa Penerapan Metode Bermain Peran dapat Meningkatkan Hasil Belajar siswa kelas 1 di SDN 09 Payakumbuh pada pelajaran matematika tentang topik soal cerita penjumlahan. Secara rinci disimpulkan sebagai berikut: Hasil Belajar siswa pada Materi Soal Cerita Penjumlahan Mata Pelajaran Matematika Kelas I SDN 09 Payakumbuh pada siklus 1 tingkat keberhasilan hanya mencapai 73 % dan meningkat signifikan pada siklus 2 yaitu 84 %. Metode Bermain Peran dapat meningkatkan hasil belajar siswa terhadap Materi Soal Cerita Penjumlahan Mata Pelajaran Matematika Kelas I SDN 09 Payakumbuh, yang dibuktikan dengan meningkatnya nilai rata-rata siswa pada tes akhir pembelajaran mulai dari 75,77 sebelum perbaikan, 77,69 pada siklus 1, serta 90,38 pada siklus 2 dan banyaknya siswa yang tuntas semakin bertambah mulai dari 54 % sebelum perbaikan, 73 % pada siklus 1, dan 84 % pada siklus 2.

## DAFTAR PUSTAKA

- Andayani et a.l. (2009). *Pemantapan Kemampuan Profesional. Buku Panduan PDGK4501*. Jakarta:Universitas Terbuka.
- Anitah, Sri. (2014). *Strategi Pembelajaran di SD*. Tangerang: UniversitasTerbuka.

- 453 *Peningkatan Hasil Belajar Pembelajaran Matematika tentang Soal Cerita Penjumlahan melalui Metode Bermain Peran bagi Siswa Kelas 1 Sekolah Dasar – Feby Handayani*  
DOI: <https://doi.org/10.31004/basicedu.v8i1.7182>
- Bennet, Neville, dkk. (2005). *Teaching Through Play*. Jakarta: IKAPI
- Karso, dkk. (2014). *Pendidikan Matematika 1*. Tangerang: Universitas Terbuka. Khafid, M. & Gunanto. (2010). *Active Mathematis IB*. Jakarta: Erlangga.
- Porter, Bobby, dkk. (2000). *Quantum Teaching*. Bandung: Kaifa.
- Porter, Bobby. & Mike Hemackl, dkk. (2000). *Quantum Learning*. Bandung:Kaifa
- Retnawati, H. & Kana (2015). *Fun Learning Mathematics 1*. Bandung: GrafindoMedia Pratama.
- Rumanta, Maman. (2009). *Praktikum IPA di SD*. Jakarta: Universitas Terbuka. Tim Bina Matematika. (2011). *Matematika SD Kelas 1*. Jakarta: Yudistira
- Tim FKIP UT. (2014). *Pemantapan Kemampuan Profesional. Buku Panduan PDGK4501*. Tangerang: Universitas Terbuka.
- Tim Tunas Karya Guru. (2013). *Kreatif Matematika Kelas 1 untuk Sekolah Dasar*. Jakarta: Duta