

**PENERAPAN METODE *ROLE PLAYING* UNTUK
MENINGKATKAN HASIL BELAJAR MATEMATIKA SISWA
KELAS IV SD NEGERI MANGASA 1 KECAMATAN SOMBA
OPU**



SKRIPSI

Diajukan Untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Guna Memperoleh Gelar Sarjana
Pendidikan Pada Program Studi Pendidssikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Muhammadiyah Makassar

Oleh
PUTRI NURMASYITA
NIM 105401105219

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
2023**



UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
PRODI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR

Jalan Sultan Alauddin No 259 Makassar
Telp : 0411-860837/860132 (Fax)
Email : kip@unismuh.ac.id
Web : www.fkip.unismuh.ac.id

LEMBAR PENGESAHAN PANITIA UJIAN

Skripsi atas nama Putri Nurmasiyta, NIM 105401105219 diterima dan di sahkan oleh panitia ujian skripsi berdasarkan surat keputusan Rektor Universitas Muhammadiyah Makassar Nomor. 258 tahun 1444 H/2023 M pada tanggal 3 Muharram 1445 H/ 25 Juni 2023 M, sebagai salah satu guna memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar pada hari sabtu, tanggal 29 Juli 2023.

3 Muharram 1445 H

Makassar

25 Juli 2023 M

Panitia Ujian

1. Pengawas Ujian : Prof. Dr. H. Ambo Asse, M.Ag
2. Ketua : Erwin Akib, M.Pd., Ph.D
3. Sekretaris : Dr. Baharullah, M.Pd
4. Penguji : 1. Dr. A. Husniati, M.Pd
Dr. Sirajuddin, S.Pd., M.Pd
3. Sri Satranta, S.Pd., M.Pd
4. Ma'rup, S.Pd., M.Pd

Disahkan oleh:
Dekan FKIP Unismuh Makassar



Erwin Akib, S.Pd., M.Pd
NIDN. 0901107602



UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
PRODI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR

Jalan Sultan Alauddin No.259 Makassar
Telp : 0411-860837/860132 (Fax)
Email : fkp@unismuh.ac.id
Web : www.fkip.unismuh.ac.id

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Judul Skripsi : Penerapan Metode *Role Playing* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas IV SD Negeri Mangasa 1 Kecamatan Somba Opu

Mahasiswa yang bersangkutan :

Nama : Putri Nurmaryita
NIM : 105401105219
Jurusan : S1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Setelah diperiksa dan disetujui, maka skripsi ini telah memenuhi persyaratan untuk diujikan.

Makassa, Juli 2023

Disetujui Oleh :

Pembimbing I

Pembimbing II


Dr. Sirajuddin, S.Pd., M.Pd


Sri Satriani S.Pd., M.Pd

Diketahui,

Dekan FKIP
Unismuh Makassar



Ketua Prodi PGSD





SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Putri Nurmasiyita

Nim : 105401105219

Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Judul Skripsi : Penerapan Metode Pembelajaran *Role Playing* Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas IV SD Negeri Mangasa 1 Kecamatan Somba Opu.

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi yang saya ajukan di depan tim penguji adalah hasil karya saya sendiri dan bukan hasil ciptaan orang lain atau dibuatkan oleh siapapun.

Dengan pernyataan ini saya buat dan saya bersedia menerima sanksi apabila pernyataan ini tidak benar.

Makassar, 13 Juni 2023

Yang Membuat Pernyataan

Putri Nurmasiyita



SURAT PERJANJIAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Putri Nurmasyita

Nim : 105401105219

Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Judul Skripsi : Penerapan Metode *Role Playing* Meningkatkan Hasil Belajar
Matematika Siswa Kelas IV SD Negeri Mangasa 1 Kecamatan
Somba Opu.

Dengan ini menyatakan perjanjian sebagai berikut:

1. Mulai penyusunan proposal sampai selesai penyusunan skripsi ini, saya akan Menyusun sendiri skripsi saya (tidak dibuatkan oleh siapapun)
2. Dalam penyusunan skripsi ini, saya akan selalu melakukan konsultasi dengan pembimbing yang telah ditetapkan oleh pemimpin fakultas.
3. Saya tidak akan melakukan penjiplakan (plagiat) dalam penyusunan skripsi.
4. Apabila saya melanggar perjanjian seperti pada butir 1,2 dan 3 saya bersedia menerima sanksi sesuai dengan aturan yang berlaku.

Demikian perjanjian ini saya buat dengan penuh kesadaran.

Makassar, 13 Juni 2023

Yang Membuat Perjanjian

Putri Nurmasyita

MOTO DAN PERSEMBAHAN

MOTTO

Lakukan Yang Terbaik Yang Anda Bisa

Sampai Anda Tahu Cara Yang Lebih Baik

Kemudian Ketika Anda Tahu Yang Lebih Baik, Maka Lakukan Yang Terbaik.

HALAMAN PERSEMBAHAN

Puji dan syukur atas kehadiran Allah Yang Maha Esa dan dengan rahmat dan karunia-Nya saya dapat menyelesaikan hasil studi ini, yang dipersembahkan untuk:

1. Penghargaan dan ucapan terimakasih yang setulus-tulusnya kepada kedua orang tuaku tercinta bapakku yaitu Nasruddin serta mamaku yaitu Fatmawati yang saya sayangi yang senantiasa selalu memberikan banyak dukungan dalam berbagai hal, do'a restu, pengorbanan, bimbingan, nasehat dan motivasi serta dampingan selama ini untuk keberhasilan penulis selama menempuh Pendidikan di bangku perkuliahan dan membuat penulis tersenyum dalam perjuangannya sehingga penulis masih semangat dalam menyelesaikan skripsi.
2. Terimakasih kepada adik-adikku yang saya sayangi Muh. Fikri Ansyah Saputra, Putri Nursyahdilla, Putri Nurmutma Inna, Muh. Fajri Ansyah Saputra dan Putri Intan Nuraini yang selalu memberikan dukungan, canda tawa dan motivasi yang diberikan dapat menumbuhkan semangat penulis dalam menyelesaikan skripsi.
3. Penulis juga mengucapkan banyak terima kasih kepada keluargaku tante, om dan sepupuh-sepupuhku yang selalu memberi dukungannya selama dalam perkuliahan dan selalu mendo'akan yang terbaik.

Makassar, 13 Juni 2023

Penulis



Putri Nurmasyita

ABSTRAK

Putri Nurmasiyita, 2023. *Penerapan Metode Role Playing untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas IV SD Negeri Mangasa 1 Kecamatan Somba Opu*. Skripsi. Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar. Pembimbing I Dr. Sirajuddin, S.Pd.,M.Pd dan Pembimbing II Sri Satriani, S.Pd.,M.Pd.

Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas yang bertujuan Untuk Mengetahui bagaimana peningkatan hasil belajar siswa melalui metode *Role Playing* mata pelajaran matematika materi Penyajian data dan Mean (rata-rata) pada siswa SD Negeri Mangasa 1. Untuk mengetahui bagaimana ketuntasan belajar siswa melalui metode *Role Playing* mata pelajaran matematika materi Penyajian data dan Mean (rata-rata) untuk mengelompokkan suatu data pada siswa SD Negeri Mangasa 1 Kecamatan Somba Opu. Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian tindakan kelas dengan melalui metode *Role Playing* yang dilaksanakan di SD Negeri Mangasa 1 dengan mengambil subjek penelitian sebanyak 26 orang. Penelitian ini dilakukan dalam 2 siklus. Setiap siklus terdiri dari kegiatan perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi. Data dikumpulkan dengan tes berbentuk isian dengan jumlah soal sebanyak 10 butir dan soal berupa lembar kerja kelompok untuk mencari data berat badan dan tinggi badan temannya kelompoknya kemudian mencari rata-rata dari pengumpulan data tersebut. Data hasil belajar dianalisis dengan metode analisis deskriptif kuantitatif yaitu mencari rata-rata nilai siswa dan ketuntasan belajar. Data diambil dari dua kegiatan yaitu siklus I dan siklus II. Data hasil belajar yang diperoleh siswa pada siklus I yaitu dengan nilai rata-rata sebesar 73.26% dan ketuntasan belajar mencapai 46.15% dan siklus II memperoleh nilai rata-rata 98.84%% dan ketuntasan belajar mencapai 100%. Dalam penelitian ini dapat disimpulkan bahwa dengan penerapan metode pembelajaran *Role Playing* dapat meningkatkan hasil belajar matematika materi Penyajian data dan Mean (rata-rata) untuk mengelompokkan suatu data siswa kelas IV SD Negeri Mangasa 1 Kecamatan Somba Opu.

Kata kunci: Metode *Role Playing*, PTK, Materi Penyajian Data dan Mean (rata-rata), Metode *Role Playing*, Hasil Belajar Matematika.

KATA PENGANTAR

Syukur alhamdulillah penulis panjatkan kehadirat Allah SWT, atas Rahmat dan karunia-Nya sehingga skripsi ini dapat terselesaikan yang berjudul **Penerapan Metode *Role playing* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matemati Siswa Kelas IV SD Negeri Mangasa 1 Kecamatan Somba Opu** dapat terselesaikan dengan baik.

Penulis menyadari bahwa penyusuna skripsi ini tidak akan terwujud tanpa ridho yang Allah SWT serta bantuan dari semua pihak yang sudah memberi dukungan dalam menyelesaikan skripsi ini, Motivasi dari berbagai pihak membantu dalam merampungkan tulisan ini. Oleh karena itu, segala rasa hormat penulis mengucapkan banyak terimakasih kepada:

1. Prof. Dr. H. Ambo Asse, M,Ag, selaku rector Universitas Muhammadiyah Makassar.
2. Bapak Erwin Akib, M.Pd., Ph.D selaku dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar
3. Bapak Dr. Aliem Bahri, S.Pd., M.Pd selaku ketua prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar serta dosen dan para staf pegawai dalam lingkungan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Makassar yang telah membekali penulis dengan serangkaian ilmu pengetahuan yang sangat bermanfaat bagi penulis.

4. Terimakasih kepada bapak Dr. Sirajuddin, S.Pd., M.Pd selaku dosen pembimbing I yang telah membimbing saya dari awal penyusunan proposal hingga skripsi.
5. Terimakasih kepada Ibu Sri Satriani S.Pd., M.Pd selaku dosen pembimbing II yang telah memberikan bimbingan, arahan dan motivasi sejak awal penyusunan proposal hingga selesainya skripsi ini.
6. Terima kasih yang sebesar-besarnya juga penulis ucapkan kepada kepala sekolah Hj. Mukminim, S.Pd., M.Pd yang telah memberi izin dan bantuan untuk melakukan penelitian.
7. Ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya juga penulis ucapkan kepada guru, staf SD Negeri Mangasa 1 khususnya kepada Ibu Sunarti S.Pd selaku wali kelas IV disekolah tersebut yang telah memberi izin dan bantuan untuk melakukan penelitian di kelas IV.
8. Seluruh siswa kelas IV SD Negeri Mangasa 1 Kecamatan Somba Opu Tahun ajaran 2023/2024 terima kasih sudah dapat bekerja sama dengan baik membantu penulis dalam melakukan penelitian dari awal sampai akhir.
9. Tak kalah penting penulis ucapkan banyak terimakasih yang sebesar-besarnya kepada kedua orang tuaku tercinta bapakku yaitu Nasruddin serta mamaku yaitu Fatmawati yang telah berjuang, mengasuh, mendidik, membiaya, memberikan do'a restu, pengorbanan, bimbingan, nasehat dan motivasi serta dampingan selama ini untuk keberhasilan penulis selama menempuh Pendidikan di bangku perkuliahan dan membuat penulis

tersenyum dalam perjuangannya sehingga penulis masih semangat dalam menyelesaikan skripsi.

10. Terimakasih kepada adik-adikku yang saya sayangi Muh. Fikri Ansyah Saputra, Putri Nursyahdilla, Putri Nurmutma Inna, Muh. Fajri Ansyah Saputra dan Putri Intan Nuraini yang selalu memberikan dukungan, canda tawa dan motivasi yang diberikan kepada penulis sehingga dapat menumbuhkan semangat penulis dalam menyelesaikan skripsi.

11. Penulis juga mengucapkan banyak terimakasih kepada keluarga om, tante, sepupuh-sepupuhku serta nenek dan kakekku yang selalu memberi dukungan serta selalu mendo'akan, menesahati dan memotivasi yang terbaik untuk penulis.

Akhirnya, dengan segala kerendahan hati, penulis senantiasa mengharapkan kritikan dan saran dari berbagai pihak, selama sara dan kritikan tersebut sifatnya membangun karena penulis yakin bahwa suatu persoalan tidak akan berarti sama sekali tanpa adanya kritikan. mudah-mudahan dapat memberi manfaat bagi para pembaca, terutama bagi diri pribadi penulis. amin

Makassar, 13 Juni 2023



Penulis

DAFTAR ISI

JUDUL	i
LEMBAR PENGESAHAN PENELITI UJIAN	ii
LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING	iii
PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN	iv
SURAT PERJANJIAN PENULISAN	v
MOTO DAN PERSEMBAHAN	vi
ABSTRAK	vii
KATA PENGANTAR.....	viii
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR GAMBAR.....	xiv
LAMPIRAN.....	xv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Masalah Penelitian.....	4
1. Identifikasi Masalah	4
2. Alternatif Pemecahan Masalah.....	4
3. Rumusan Masalah	5
C. Tujuan Penelitian	5
D. Manfaat Penelitian	5
BAB II KAJIAN PUSTAKA.....	7
A. Kajian Teori.....	7
1. Hasil Belajar	7
2. Metode <i>Role Playing</i>	8
3. Langkah-Langkah Dan Aturan Main Metode <i>Role Playing</i>	12

4. Statistika	13
5. Pembelajaran Matematika	23
B. Hasil Penelitian yang Relevan	25
C. Kerangka Pikir	27
D. Hipotesis Tindakan	30
BAB III METODE PENELITIAN	31
A. Jenis Penelitian	31
B. Lokasi dan Subjek Penelitian.....	32
C. Faktor yang Diselidiki	32
D. Prosedur Penelitian.....	33
E. Instrument Penelitian.....	37
F. Teknik Pengumpulan Data	38
G. Teknik Analisis Data	39
H. Indikator Keberhasilan	42
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	43
A. Hasil Penelitian.....	43
B. Pembahasan	72
BAB V SIMPULAN DAN SARAN.....	76
A. Simpulan.....	76
B. Saran	77
DAFTAR PUSTAKA.....	79
LAMPIRAN.....	83
DAFTAR RIWAYAT HIDUP	145

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Kriteria Ketuntasan Hasil Aktivitas Guru SD Negeri Mangasa 1	39
Tabel 3.2 Kriteria Ketuntasan Hasil Aktivitas Siswa SD Negeri Mangasa 1	39
Tabel 3.3 Kriteria Ketuntasan Hasil Belajar SD Negeri Mangasa 1	42
Tabel 4.1 Hasil Observasi Keterlaksanaan kegiatan Guru Siklus I	48
Tabel 4.2 Observasi Aktivitas Siswa Siklus I	51
Tabel 4.3 Nilai Hasil Belajar <i>Posttest</i> Siswa Siklus I SD Negeri Mangasa 1 Kecamatan Somba Opu	52
Tabel 4.4 Nilai Statistika Skor Siswa Pada Siklus I.....	54
Tabel 4.5 Distribusi Frekuensi dan Persentase Skor <i>Pretest</i> Siswa pada Siklus I.....	54
Tabel 4.6 Kategori Ketuntasan Hasil Belajar Siswa Siklus I.....	55
Tabel 4.7 Lembar Pengamatan Keterlaksanaan Kegiatan Guru Siklus II.....	63
Tabel 4.8 Observasi Aktivitas Siswa Siklus II.....	65
Tabel 4.9 Nilai Hasil Belajar Siswa Siklus II SD Negeri Mangasa 1 Kecamatan Somba Opu	66
Tabel 4.10 Nilai Statistika Skor Siswa Pada Siklus II	68
Tabel 4.11 Distribusi Frekuensi dan Persentase Skor <i>Pretest</i> Siswa pada Siklus II.....	68
Tabel 4.12 Kategori Ketuntasan Hasil Belajar Siswa Siklus II.....	69
Tabel 4.13 Peningkatan Nilai Hasil Belajar Siswa Setelah Menggunakan Metode <i>Role Playing</i> dari Pretest sampai Siklus II	71

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Bagan Kerangka Pikir.....	29
Gambar 3.1 Siklus Penelitian Tindakan Kelas (PTK).....	33
Gambar 1 Mengikuti Upacara Bendera di SD Negeri Mangasa	138
Gambar 2 Sebelum Memulai Pembelajaran Berdoa Terlebih Dahulu	138
Gambar 3 Menyanyikan lagu Indonesia Raya.....	138
Gambar 4 Guru mengulas materi sebelumnya	138
Gambar 5 Membagikan soal pretest untuk mengukur sejauh mana pemahaman siswa.....	139
Gambar 6 Memantau pre test siswa.....	139
Gambar 7 Guru menjelaskan materi yang akan dipelajari	139
Gambar 8 Membagi kelompok dan menjelaskan langkah-langkah metode <i>role playing</i>	139
Gambar 9 Aktivitas Kelompok Suka Maju saat Memerankan Skenario	140
Gambar 10 Aktivitas Siswa Pada saat mengerjakan Lembar Kerja Kelompok	140
Gambar 11 Alat Penimbang berat badan dan tinggi badan	140
Gambar 12 Aktivitas Kelompok Mawar saat Memerankan Skenario.....	140
Gambar 13 Membimbing diskusi kelompok siswa	141
Gambar 14 Memberikan soal evaluasi	141
Gambar 15 Memberikan kesimpulan dan penguatan materi pelajaran	141
Gambar 16 Doa sebelum pulang	148

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Instrumen Instrumen Lembar Soal	84
Lampiran 2 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Siklus I dan II	100
Lampiran 3 Lembar Kerja Peserta Didik serta Kunci Jawaban	116
Lampiran 4 Lembar Kerja Kelompok Peserta Didik serta Kunci Jawaban	125
Lampiran 5 Peningkatan Nilai Hasil Belajar Siswa Setelah Menggunakan Metode <i>Role Playing</i> Siklus I dan II	128
Lampiran 6 Peningkatan Nilai Hasil Belajar Kelompok Siswa Siklus I dan Siklus II	129
Lampiran 7 Lembar Pengamatan Keterlaksanaan Kegiatan Guru Siklus I.....	130
Lampiran 8 Lembar Pengamatan Keterlaksanaan Kegiatan Guru Siklus II	132
Lampiran 9 Observasi Aktivitas Siswa Siklus I.....	134
Lampiran 10 Observasi Aktivitas Siswa Siklus II	136
Lampiran 11 Dokumentasi	138
Lampiran 12 Lembar Permohonan Izin Penelitian.....	142
Lampiran 13 Lembar Persetujuan Pembimbing.....	143
Lampiran 14 Lembar Surat Izin Penelitian	144
Lampiran 15 Daftar Riwayat Hidup.....	145

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran dimana peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, dan keterampilan dan masyarakat, bangsa dan negara. Pendidikan merupakan salah satu proses belajar, mulai dari SD sampai dengan sekolah menengah atas, salah satu pembelajaran yang diterapkan adalah mata pelajaran matematika. Menurut Fitri & Selistiyani, 2015, (Suliani 2020) Pembelajaran matematika merupakan serangkaian kegiatan siswa dalam rangka pembentukan pola pikir pemahaman, pengetahuan, sikap dan keterampilan matematika yang dibimbing oleh guru dalam suasana edukatif untuk mencapai tujuan tertentu. Menurut Kamarulla, 2017 (Laili, Akmalia, Silmi, Ummah, Nayyiroh, & Fauzi, 2022) Salah satu kendala yang mungkin terjadi dalam dunia pendidikan dalam mengajar mata pelajaran matematika adalah ketika peserta didik menganggap matematika sebagai mata pelajaran yang sulit bahkan menakutkan padahal matematika hadir untuk membantu menata nalar siswa dalam mengembangkan kemampuan dirinya khususnya dalam matematika.

Berdasarkan hasil observasi awal yang telah peneliti lakukan di SD Negeri Mangasa 1 Kecamatan Somba Opu pada pelajaran matematika di kelas

IV menemukan permasalahan hasil belajar yang masih rendah dari data perolehan

terkait hasil belajar matematika siswa tergolong masih rendah diperoleh nilai yang di bawah kriteria ketuntasan minimal (KKM) yang ditetapkan sekolah (sesuai standar nasional) di mata pelajaran matematika yaitu 75. Tepat hanya 7 siswa yang nilainya sudah berada di atas KKM, sedangkan sebesar 21 siswa lainnya hanya mendapatkan nilai di bawah KKM. Hal ini disebabkan dari beberapa faktor yakni hanya beberapa siswa yang tergolong tekun menghadapi tugas saat proses pembelajaran dikelas, siswa kurang memperhatikan materi pembelajaran yang diajarkan, misalnya kurangnya pemahaman siswa dalam menghitung rata-rata suatu data dan faktor dimana metode yang digunakan dalam mengajar masih konvensional atau tradisional, sehingga peserta didik cepat merasa bosan dan berminat dalam mengikuti kegiatan belajar di kelas. Terkait hasil wawancara serta observasi awal yang dilakukan dengan wali kelas IV SD Negeri Mangasa 1 Kecamatan Somba Opu dapat diketahui bahwa hasil belajar siswa khususnya pada mata pelajaran matematika rendah.

Selain itu, masalah yang terjadi akibat pandemic dari Covid-19 yang pernah terjadi sejak 1 tahun yang lalu, yang mengakibatkan peserta didik saat itu harus melakukan pembelajaran melalui *daring* dan tidak tatap muka secara langsung dengan guru hal ini menjadi penyebab rendahnya hasil belajar matematika. Faktor lain yang diduga menjadi penyebab hasil belajar siswa rendah, diantaranya kurang perhatiannya siswa pada saat pembelajaran. Hal ini dikarenakan siswa merasa pembelajaran di kelas membosankan, kurang

menantang, sehingga siswa kurang mampu berhitung dalam pelajaran matematika. Selama ini pembelajaran siswa hanya memperoleh informasi melalui aktifitas mendengarkan, memssbaca dan mencatat.

Upaya mengatasi masalah rendahnya hasil belajar siswa diatas perlu diadakan suatu tindakan pembelajaran inovatif, peneliti bersama guru menerapkan metode pembelajaran yang berguna untuk meningkatkan motivasi, antusiasme siswa dan belajar dan tentunya hasil belajar siswa yaitu salah satu alternatif metode pembelajaran inovatif yang dapat dilakukan untuk meningkatkan hasil belajar siswa adalah menerapkan metode bermain peran (*Role Playing*), dimana siswa langsung memerankan suatu masalah yang memfokuskan materi matematika yaitu statistika penyajian data dan menghitung rata-rata (Mean). dengan menggunakan metode *role playing*. Menurut Ahmadi (Ananda, 2017). menyatakan “role-playing adalah berakting sesuai dengan peran yang telah ditentukan terlebih dahulu untuk tujuan-tujuan tertentu, seperti menghidupkan kembali suasana historis, misalnya mengungkapkan kemungkinan keadaan yang akan datang, dimana siswa menjadi diri atau individu lain dan bersikap seperti prilaku orang yang diperankannya, sehingga peserta didik dapat memperoleh pengetahuan dari apa yang telah diperankannya. Menurut Huda, 2017 (Hayatun & Nurhasanah, 2020) role playing atau bermain peran adalah suatu cara penguasaan bahan bahan pelajaran pengembangan imajinasi dan penghayatan siswa. Pengembangan dan penghayatan dilakukan siswa dengan memerankan diri sebagai tokoh hidup atau benda mati.

Menurut Nurhasanah, Sujana, & Sudin, 2016 Manfaat dari pengaplikasian metode role playing yaitu siswa mampu untuk mengidentifikasi situasi-situasi dunia nyata dan dengan ide-ide orang lain. Identifikasi tersebut memungkinkan cara untuk mengubah perilaku dan sikap siswa sebagaimana siswa menerima setiap karakter yang diperankannya. Menurut Basyiruddin Usman (Safitri, 2015) kelebihan metode bermain peran adalah 1) Siswa terlatih untuk mendramatisasikan sesuatu serta melatih keberanian mereka. 2) Kelas akan menjadi hidup karena menarik perhatian para Siswa. 3) Siswa dapat menghayati suatu peristiwa sehingga mudah mengambil kesimpulan berdasarkan penghayatannya sendiri. 4) Siswa dilatih dalam menyusun buah pikiran secara teratur. Berdasarkan uraian latar belakang di atas, maka peneliti akan menelaah melalui penelitian tindakan kelas dengan judul **“Penerapan Metode *Role Playing* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas IV SD Negeri Mangasa 1 Kecamatan Somba Opu”**.

B. Masalah Penelitian

1. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka terdapat masalah yang teridentifikasi oleh peneliti yang tentunya berkaitan dengan topik menjadi pembahasan dalam penelitian ini. Identifikasi masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

- 1) Perhatian siswa dalam proses pembelajaran masih kurang.
- 2) Hasil belajar matematika siswa masih kurang.
- 3) Rendahnya kemampuan berhitung siswa.

2. Alternatif Pemecahan Masalah

Untuk memecahkan masalah tentang rendahnya kemampuan statistika dan hasil belajar matematika pada siswa kelas IV SD Negeri Mangasa 1 Kecamatan Somba Opu, peneliti menerapkan metode *Role Playing* pada materi statistika penyajian data dan menghitung rata-rata (Mean).

3. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan maka dapat dikemukakan rumusan masalah yaitu “Apakah penerapan Metode *Role Playing* pada materi statistika penyajian data dan menghitung rata-rata (Mean) dapat meningkatkan hasil belajar Matematika siswa kelas IV SD Negeri Mangasa 1 Kecamatan Somba Opu?”

C. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui peningkatan hasil belajar matematika melalui penerapan Metode *Role Playing* pada materi statistika penyajian data dan menghitung rata-rata (Mean) data siswa kelas IV SD Negeri Mangasa 1 Kecamatan Somba Opu.

D. Manfaat Penelitian

Setelah penelitian dilaksanakan, diharapkan dapat memberikan kegunaan atau manfaat sebagai berikut:

1. Bagi Siswa

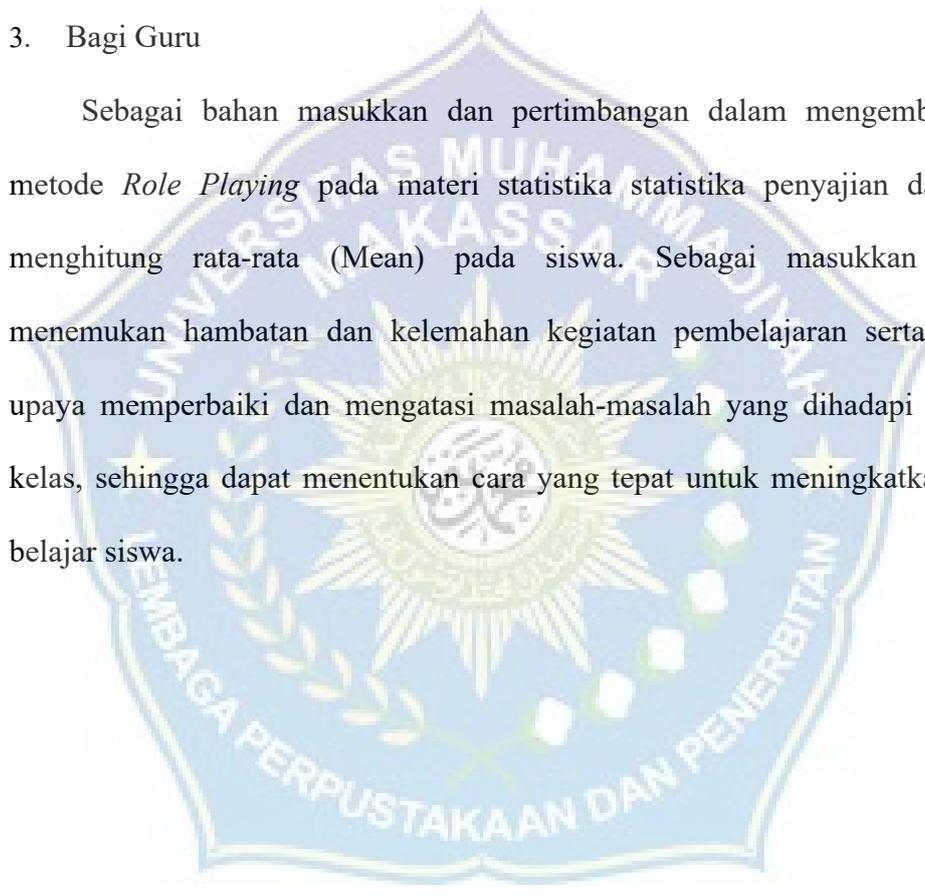
Penelitian ini sangat bermanfaat bagi siswa, khususnya siswa yang mengalami kesulitan dalam mengerjakan soal-soal tentang statistika penyajian data dan menghitung rata-rata (Mean) serta membantu meningkatkan minat dan perhatian belajar siswa terhadap pelajaran matematika.

2. Bagi Peneliti

Menambah wawasan dan pengetahuan bagaimana menerapkan metode *Role Playing* pada materi statistika penyajian data dan menghitung rata-rata (Mean), sebagai upaya meningkatkan hasil belajar siswa khususnya siswa kelas IV SD Negeri Mangasa 1. Selain itu, penelitian ini juga dapat menjadi bahan referensi untuk peneliti yang lain.

3. Bagi Guru

Sebagai bahan masukan dan pertimbangan dalam mengembangkan metode *Role Playing* pada materi statistika penyajian data dan menghitung rata-rata (Mean) pada siswa. Sebagai masukan dalam menemukan hambatan dan kelemahan kegiatan pembelajaran serta sebagai upaya memperbaiki dan mengatasi masalah-masalah yang dihadapi guru di kelas, sehingga dapat menentukan cara yang tepat untuk meningkatkan hasil belajar siswa.



BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Hasil Belajar

Hasil belajar siswa menurut Sudjana (Lestari, Suryadi & Ismail 2020) adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki oleh siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya. Sedangkan menurut Rusyan (Lestari, Suryadi, & Ismail 2020) hasil belajar adalah kebulatan tingkah laku. Perilaku atau tingkah laku mengandung pengertian yang luas mencakup pengetahuan, pemahaman, keterampilan, sikap, dan sebagainya. Dari uraian diatas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah pengetahuan yang dimiliki oleh siswa setelah mengikuti proses belajar mengajar. Hasil belajar biasanya dapat dilihat dari nilai ulangan harian yang dilakukan setelah kompetensi mata pelajaran sudah disampaikan.

Menurut Arifin (Puspitasari, Surur, Putra & Nadiyah 2023) menyatakan bahwa hasil belajar merupakan suatu interaksi tindak belajar dan tindak mengajar. Menurut Sudjana (Aditya, 2016), hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya. Secara singkat, hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya. Dengan demikian, hasil belajar matematika adalah prestasi yang diperoleh dalam mempelajari konsep-konsep dan struktur yang terdapat di dalam matematika.

2. Metode *Role Playing*

a. Pengertian Metode

Sanjaya (2016) (Enuh, 2020) metode adalah cara yang digunakan untuk mengimplementasikan rencana yang sudah disusun dalam kegiatan nyata agar tujuan yang telah disusun tercapai secara optimal. Menurut Aditya, 2016 metode merupakan suatu cara atau strategi yang dilakukan oleh seorang guru agar terjadi suatu proses belajar pada diri siswa untuk mencapai tujuan. Menurut Pupuh Fathurrahman dan Sobry Sutikno & Abdul Majid (Nuraida, 2020), Metode merupakan suatu cara yang dipergunakan untuk mencapai tujuan yang ditetapkan atau metode Secara harfiah berasal dari bahasa Yunani yang terdiri dari kata “mefha” yang artinya melalui, “hodos” yang artinya jalan atau cara, Metode proses belajar mengajar merupakan interaksi yang dilakukan antara guru dengan peserta didik dalam suatu pengajaran untuk mewujudkan tujuan yang ditetapkan.

b. Pengertian Metode *Role Playing*

Metode *Role Playing* adalah salah satu bentuk pembelajaran yang membantu guru dalam menyampaikan materi. Menurut Hadfield (Huda 2017:208), *Role Playing* dapat membantu siswa memahami materi dan melibatkan siswa dalam pembelajaran karena metode pembelajaran ini berisi tentang permainan gerak yang didalamnya ada tujuan, aturan sekaligus melibatkan unsur senang. Tarigan, 2017, Metode *role playing* adalah suatu metode pembelajaran dengan menugaskan siswa untuk memerankan suatu tokoh yang ada dalam materi atau peristiwa yang diungkapkan dalam bentuk cerita sederhana yang telah dirancang oleh guru.

Nurhasanah 2016, Penggunaan metode *role playing* di sekolah menjadikan siswa pribadi yang imajinatif, mempunyai minat luas, mandiri dalam berfikir, ingin tahu, penuh energi dan percaya diri serta siswa mampu meningkatkan kerjasamanya. Selain itu, siswa dapat melatih, memahami dan mengingat bahan materi yang akan disampaikan atau didramakan sesuai dengan gaya bahasa dan gaya belajar siswa. (Basri, 2017), Metode *role playing*, sejumlah peserta didik dapat bertindak sebagai pemeran dan yang lainnya sebagai pengamat. Seorang pemeran harus mampu menghayati peran yang dimainkannya dan peserta didik berinteraksi dengan orang lain yang juga membawakan peran tersebut sesuai dengan tema yang dipilih. Ini pada umumnya dilakukan lebih dari satu orang dan hal itu bergantung kepada apa yang diperankan.

Menurut Pratama & Fatahillah, 2017, Metode *Role Playing* atau bermain peran adalah salah satu cara penguasaan bahan-bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan siswa. Pengembangan imajinasi dan penghayatan itu dilakukan siswa dengan memerankannya sebagai tokoh hidup atau benda mati. Metode ini banyak melibatkan siswa dan membuat siswa senang belajar. Dengan menerapkan metode bermain peran akan terjadi suasana yang menggembirakan bagi siswa selama belajar. Menurut Imas Kurniasih, 2016 *Role Playing* merupakan cara penguasaan bahan-bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan siswa terhadap materi. Pengembangan imajinasi dan penghayatan dilakukan siswa dengan memerankannya sebagai tokoh hidup atau benda mati.

c. Tujuan Metode *Role Playing*

Menurut Miftahul Huda (Fitriyani, 2017) tujuan dari metode *Role Playing* adalah untuk menerangkan suatu peristiwa yang didalamnya menyangkut orang banyak, dan berdasarkan pertimbangan didaktik lebih baik didramatisasikan daripada diceritakan, karena akan lebih jelas dan dapat dihayati oleh anak. Menurut Syaiful Bahri Djamarah Dan Aswan Zain (dalam Fitriyani, 2017) Tujuan yang diharapkan dengan penggunaan metode *Role Playing* antara lain : a. Agar siswa dapat menghayati dan menghargai perasaan orang lain. b. Dapat belajar bagaimana membagi tanggung jawab. c. Dapat belajar bagaimana mengambil keputusan dalam situasi kelompok secara spontan. d. Merangsang kelas untuk berfikir dan memecahkan masalah.

d. Kelebihan Metode *Role Playing*

Menurut Basyiruddin Usman (Safitri, 2015) kelebihan metode bermain peran adalah 1) Siswa terlatih untuk mendramatisasikan sesuatu serta melatih keberanian mereka. 2) Kelas akan menjadi hidup karena menarik perhatian para Siswa. 3) Siswa dapat menghayati suatu peristiwa sehingga mudah mengambil kesimpulan berdasarkan penghayatannya sendiri. 4) Siswa dilatih dalam menyusun buah pikiran secara teratur.

Menurut Imas Kurniasih, 2016 (Fitriyani, 2017) kelebihan metode pembelajaran *Role Playing* adalah : a) Proses pembelajarannya melibatkan seluruh siswa untuk berpartisipasi, b) Mempunyai kesempatan untuk memajukan kemampuannya dalam bekerja sama, c) Siswa juga dapat belajar menggunakan bahasa dengan baik dan benar, d) Siswa bebas mengambil

keputusan dan berekspresi secara utuh, e) Permainan merupakan penemuan yang mudah dan dapat digunakan dalam situasi dan waktu yang berbeda. f) Guru dapat mengevaluasi pengalaman siswa melalui pengamatan pada waktu melakukan permainan, g) Dapat berkesan dengan kuat dan tahan lama dalam ingatan siswa. Disamping merupakan pengalaman yang menyenangkan yang saling untuk dilupakan, h) Sangat menarik bagi siswa, sehingga memungkinkan kelas menjadi dinamis dan penuh antusias, i) Membangkitkan gairah dan semangat optimisme dalam diri siswa serta menumbuhkan rasa kebersamaan dan kesetiakawanan sosial yang tinggi, j) Dapat menghayati peristiwa yang berlangsung dengan mudah, dan dapat memetik butir-butir hikmah yang terkandung didalamnya dengan penghayatan siswa sendiri, k) Dimungkinkan dapat meningkatkan kemampuan profesional siswa, dan dapat menumbuhkan atau membuka kesempatan bagi lapangan kerja.

e. Kelemahan Metode *Role Playing*

Basyiruddin Usman (Safitri,2015) Kekurangan metode role playing bermain peran yaitu 1) Banyak menyita waktu atau jam pelajaran. 2) Memerlukan persiapan yang teliti dan matang 4) Kadang-kadang siswa keberatan untuk melakukan peranan 5) yang diberikan dengan alasan psikologis, seperti rasa malu, peran yang diberikan kurang cocok dengan minatnya, dan sebagainya. 6) Bila dramatisasi gagal, siswa tidak dapat mengambil suatu kesimpulan. (Fitriyani, 2017) kelemahan metode Role Playing adalah : a) Metode bermain peran memerlukan waktu yang relatif panjang atau banyak, b) Proses ini memerlukan kreativitas dan daya kreasi yang tinggi dari pihak guru maupun murid. Dan ini tidak semua guru memilikinya, c) Kebanyakan siswa yang

ditunjuk sebagai pemeran merasa malu untuk memerlukan suatu adegan tertentu, d) Apabila pelaksanaan bermain peran mengalami kegagalan, bukan saja dapat memberi kesan kurang baik, tetapi sekaligus berarti tujuan pengajaran tidak tercapai, dan tidak semua materi pelajaran dapat disajikan melalui metode ini.

Dari uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa dalam metode *role playing* guru harus lebih menguasai langkah-langkah pembelajaran dan mempersiapkan segala kebutuhannya secara matang agar bermain peran dapat berjalan dengan baik. Dengan demikian tujuan pembelajaran akan tersampaikan.

3. Langkah-Langkah Dan Aturan Main Metode Role Playing

Langkah-langkah metode *role playing* menurut Uno (Gowa, 2016) adalah sebagai berikut. 1) Guru menyusun/menyiapkan skenario yang akan ditampilkan, 2) Menunjuk beberapa siswa untuk mempelajari skenario dua hari sebelum KBM, 3) Guru membentuk kelompok siswa yang anggotanya 5 orang, 4) Memberikan penjelasan tentang kompetensi yang ingin dicapai, 5) Memanggil para siswa yang sudah ditunjuk untuk memerankan skenario yang sudah dipersiapkan, 6) Masing-masing siswa duduk di kelompoknya dan memperhatikan mengamati skenario yang sedang diperagakan, 7) Setelah selesai dipentaskan, masing-masing siswa diberikan kertas sebagai lembar kerja untuk membahas, 8) Masing-masing kelompok menyampaikan hasil kerja kelompoknya, 9) Guru memberikan simpulan secara umum, 10) Evaluasi, 11) Penutup.

Menurut Djamarah dan Zain (Leonardo, 2017) langkah-langkah metode *Role Playing* adalah: a) Tetapkan dahulu masalah-masalah sosial yang menarik perhatian peserta didik untuk dibahas, b) Ceritakan kepada peserta didik mengenai isi dari masalah-masalah dalam konteks cerita tersebut, c) Tetapkan peserta didik yang dapat atau yang bersedia untuk memainkan peranannya di depan kelas, d) Jelaskan kepada pendengar mengenai peranan mereka pada waktu drama berlangsung, e) Beri kesempatan kepada para pelaku untuk berunding beberapa menit sebelum mereka memainkan peranannya, f) Akhiri sosiodrama pada waktu situasi pembicaraan mencapai ketegangan, g) Akhiri sosiodrama dengan diskusi kelas untuk bersama-sama memecahkan masalah persoalan yang ada pada sosiodrama tersebut, h) Jangan lupa menilai hasil sosiodrama sebagai bahan pertimbangan lebih lanjut.

Dari uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa dalam metode *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.

4. Statistika

a. Pengertian Statistik

Sudjana (Ananda & Fadhli, 2018) menyatakan kata statistik dipakai untuk menyatakan kumpulan data, bilangan maupun non bilangan yang disusun dalam tabel dan atau diagram yang melukiskan atau menggambarkan suatu persoalan. Kata statistik juga mengandung pengertian lain yakni dipakai untuk menyatakan “ukuran” sebagai wakil dari kumpulan data mengenai sesuatu hal.

Ukuran ini didapat berdasarkan perhitungan menggunakan kumpulan sebagian data yang diambil dari keseluruhan tentang persoalan tersebut. Selanjutnya dijelaskan Sudjana bahwa statistika adalah pengetahuan yang berhubungan dengan cara-cara pengumpulan data, pengolahan atau penganalisaannya dan penarikan kesimpulan berdasarkan kumpulan data dan penganalisaan yang dilakukan.

Menurut Irianto (Ananda & Fadhli, 2018) menjelaskan statistik adalah sekumpulan cara maupun aturan-aturan yang berkaitan dengan pengumpulan, pengolahan (analisa), penarikan kesimpulan atas data-data yang berbentuk angka dengan menggunakan suatu asumsi-asumsi tertentu. Sejalan dengan pengertian terakhir ini, Hadi (Ananda & Fadhli, 2018) mengemukakan bahwa statistik adalah cara-cara ilmiah yang dipersiapkan untuk mengumpulkan, menyusun, menyajikan, dan menganalisa data penelitian yang berbentuk angka-angka. Supardi (Ananda & Fadhli, 2018) memaknai statistik merupakan seperangkat metode yang membahas tentang: (1) bagaimana cara mengumpulkan data yang dapat memberikan informasi yang optimal, (2) bagaimana cara meringkas, mengolah dan menyajikan data, (3) bagaimana cara melakukan analisis terhadap sekumpulan data sehingga dari analisis itu timbul strategi-strategi tertentu, (4) bagaimana cara mengambil kesimpulan dan menyarankan keputusan yang sebaiknya diambil atas dasar strategi yang ada, dan (5) bagaimana menentukan besarnya resiko kekeliruan yang mungkin terjadi jika mengambil keputusan atas dasar strategi tersebut. Sebagai metode penelitian ilmiah, statistik memiliki tiga ciri khas yang utama yaitu:

1. Statistik bekerja dengan angka-angka

Statistik hanya dapat digunakan sebagai metode penelitian ilmiah, apabila data yang dikumpulkan merupakan data yang berwujud angka-angka. Angka-angka dalam statistik mempunyai dua arti, yaitu angka yang menunjukkan jumlah dan angka yang menunjukkan nilai atau harga. Dalam arti kedua ini, angka merupakan kualitas sesuatu. Misalnya, angka kecerdasan, angka prestasi belajar, berat badan, tinggi badan, dan lain-lain.

2. Statistik bersifat objektif

Dalam hal ini, Hadi (Ananda & Fadhli, 2018) dengan tegas mengemukakan bahwa kerja statistik menutup pintu masuknya unsur-unsur subjektif yang dapat menyulap keinginan menjadi kenyataan, tidak dapat berbicara lain kecuali apa adanya. Adapun apa arti dan bagaimana menggunakan kenyataan-kenyataan statistik itu, adalah persoalan-persoalan lain yang berada di luar kompetensi statistik. Statistik sebagai alat, jelas tidak dapat berbuat lain kecuali apa adanya. Karena itu dapat dikatakan, bahwa statistik bersifat objektif. Hal ini tidak berarti bahwa setiap penelitian menggunakan metode statistik, akan menghasilkan sesuatu hasil yang benar-benar objektif. Objektif atau tidak suatu hasil kerja statistik, masih harus ditentukan oleh relevansi dari teknik yang digunakan dengan keadaan atau jenis data yang sedang dihadapi.

3. Statistik bersifat universal

Statistik bersifat universal, maksudnya bahwa statistik dapat digunakan hampir pada semua bidang penelitian. Penelitian-penelitian dalam ilmu eksakta, sosial dan budaya, semuanya dapat menggunakan statistik dengan keyakinan penuh.

b. Klasifikasi Statistika

Statistika dapat diklasifikasikan berdasarkan fungsi, ruang lingkup penggunaannya dan bentuk indikator yang dianalisis. Dilihat dari fungsinya, statistik dibedakan kepada dua bagian yaitu:

1. Statistik Deskriptif (*descriptive statistics*), yaitu statistik yang mempelajari tata cara mengumpulkan, menyusun, menyajikan, dan menganalisa data penelitian yang berwujud angka-angka, agar dapat memberikan gambaran yang teratur, ringkas dan jelas mengenai suatu gejala, keadaan dan peristiwa sehingga dapat ditarik atau makna tertentu. Statistik deskriptif hanya berhubungan dengan hal-hal menguraikan atau memberikan keterangan-keterangan mengenai suatu data, keadaan atau fenomena. Dengan kata lain, statistik deskriptif hanya berfungsi menerangkan keadaan, gejala atau persoalan.
2. Statistik Inferensial (*inferensial statistics*), yaitu statistik yang mempelajari atau mempersiapkan tata cara penarikan kesimpulan mengenai karakteristik populasi, berdasarkan data kuantitatif berdasarkan data kuantitatif yang diperoleh dari sampel penelitian. Penarikan kesimpulan mengenai karakteristik populasi berdasarkan data sampel yang diambil dari populasinya, disebut generalisasi atau induksi. Karena itu statistik inferensial juga dikenal sebagai statistik induktif (*inductive statistics*). Di samping fungsi generalisasi, statistik inferensial juga menyediakan aturan-aturan tertentu dalam rangka penyusunan atau pembuatan ramalan (*prediction*) maupun penaksiran (*estimation*).

c. Fungsi Statistik Dalam Penelitian Ilmiah

Selanjutnya Murwani (Ananda & Fadhli, 2018) menjelaskan bahwa fungsi statistik adalah:

- a) Deskriptif yaitu membuat data bermakna dengan penyajian data, (tabel/daftar, gambar dan grafik) ukuran/tendensi sentral (mean, median, modus) dan ukuran/tendensi penyebaran (rentangan, simpangan, simpangan baku dan varians).
- b) Inferensial/induktif yaitu melakukan generalisasi dan uji hipotesis.
- c) Prediksi melalui regresi bentuk hubungan fungsional, dan korelasi keterkaitan hubungan timbal balik.

d. Data Dan Sumber Data

Data adalah kata dalam bentuk ata “data” berasal dari bahasa Latin yang berarti keterangan jamak, sedangkan dalam bentuk tunggal adalah *datum*. Data yang merupakan bahan mentah yang perlu diolah sehingga menghasilkan informasi atau keterangan baik kualitatif maupun kuantitatif disebut data mentah. Data merupakan keterangan-keterangan tentang sesuatu hal, dapat berupa sesuatu yang diketahui atau dianggap. Jadi data dapat diartikan sebagai sesuatu yang diketahui atau yang dianggap (anggapan). Sesuatu yang diketahui biasanya didapat dari hasil pengamatan atau percobaan dan hal itu berkaitan dengan waktu dan tempat. Anggapan atau asumsi merupakan suatu perkiraan atau dugaan yang sifatnya masih sementara, sehingga belum tentu benar. Oleh karena itu, anggapan atau asumsi perlu diuji kebenarannya.

Atas dasar sifat dan bentuknya maka data dapat dibedakan atas dua jenis sebagaimana dijelaskan Riduwan (Ananda & Fadhli, 2018), yaitu:

1. Data kuantitatif.

Data kuantitatif adalah data dalam bentuk angka sebagai hasil pengamatan atau pengukuran yang dapat dihitung dan diukur. Misalnya data tentang berat badan, harga barang-barang, yang dapat diukur dan dinyatakan dalam bentuk angka.

Contohnya:

Fatur beratnya 30 kg, Annisa tingginya 120 cm, sepatu itu harganya Rp. 75.000, Salsa dapat menyelesaikan tugas itu dalam waktu 1 jam.

2. Data kualitatif.

Data kualitatif yaitu data yang berhubungan dengan kategorisasi, karakteristik yang berwujud pernyataan atau berupa kata-kata. Misalnya baik-buruk, senang-sedih, harga minyak naik, rumah itu besar, pohon itu rindang, laut itu dalam dan sebagainya.

e. Ukuran

Ukuran gejala pusat dibedakan atas tiga yaitu: mean (ratarata), modus, dan median. Apabila distribusi dari sekelompok data adalah simetris, maka rata-rata, median, dan modus akan berada pada satu titik di bawah titik puncak dari kurva.

Mean merupakan ukuran tendensi sentral yang sangat umum dipergunakan karena: (1) sekelompok data selalu memiliki sematamata hanya sebuah rata-rata, dan (2) rata-rata memiliki persyaratan. Modus jarang diterapkan untuk bisnis disebabkan di dalam sekelompok data kemungkinan tidak terdapat modus atau terdapat bi-modus atau multi-modus. Tetapi modus

sering dipergunakan dalam statistik apabila untuk menggambarkan distribusi frekuensi.

a) Mean (*Arithmetic Mean*)

Rata-rata hitung atau nilai rata-rata (rerata) dalam bahasa Inggris digunakan istilah *Arithmetic Mean* dan adakalanya disingkat dengan Mean. Mean merupakan hasil bagi dari sejumlah skor dengan banyaknya responden. Menurut Irianto (Ananda & Fadhli, 2018)) perhitungan mean merupakan perhitungan yang sederhana karena hanya membutuhkan jumlah skor dan jumlah responden. Mangkuatmodjo (Ananda & Fadhli, 2018) menjelaskan rata-rata hitung merupakan suatu bilangan tunggal yang dipergunakan untuk mewakili nilai sentral dari sebuah distribusi. Setidaknya terdapat tiga cara yang dapat digunakan untuk mencari mean dari sekumpulan data yang berbentuk angka, yaitu dengan menghitung mean dapat menggunakan rumus:

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

Keterangan:

M = Mean

$\sum X$ = Jumlah dari nilai X

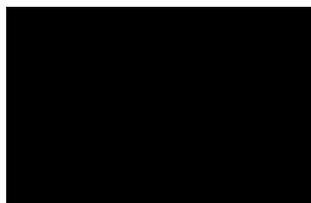
N = Banyaknya angka/nilai X

Misalnya, nilai X terdiri dari berat badan empat orang siswa yaitu:

Siswa	Berat
Si A	30 kg
Si B	28 kg
Si C	34 kg

Si D	24 kg
------	-------

Untuk mencari mean atau rata-rata berat badan empat orang siswa tersebut digunakan rumus:



Mean (Rata-rata) Mean adalah salah satu ukuran gejala pusat. Mean dapat dikatakan sebagai wakil kumpulan data. Menentukan mean dapat dilakukan dengan cara menjumlahkan seluruh nilai data, kemudian membaginya dengan banyaknya data. Jumlah seluruh data: banyak data atau, dapat dirumuskan dengan: $\bar{x} = \sum x / n$ Keterangan:

\bar{x} = rerata atau mean

n = banyaknya data

$\sum x$ = jumlah seluruh data

Contoh:

Hitung rerata atau mean dari data berikut: 6, 5, 9, 7, 8, 8, 7, 6.

Penyelesaian:

$$\bar{x} = 5 + 6 + 6 + 7 + 7 + 8 + 8 + 9 : 8$$

$$= 56 : 8$$

= 7, maka mean dari bilangan tersebut adalah 7.

b) Median (Kuartil)

Median (Me) atau kuartil adalah nilai tengah dari sekumpulan data setelah diurutkan dari data yang terkecil sampai data terbesar, maupun sebaliknya. Apabila suatu data mempunyai median, maka mediannya tunggal. Jika banyak

data merupakan bilangan ganjil, maka median terletak pada data ke $\frac{1}{2}(n + 1)$, dan jika banyak data bilangan genap maka median terletak - $n/2$ dan data - $n/2 + 1$.

Contoh 1

Tentukan median dari data berikut: 70, 65, 50, 40, 35, 45, 70, 80, 90.

Diketahui bahwa banyak data yang tersedia merupakan bilangan ganjil.

Setelah diurutkan datanya menjadi: 35, 40, 45, 50, 65, 70, 70, 80, 90

Jadi mediannya adalah = 65

Contoh 2

Tentukan median dari data berikut: 3, 2, 5, 2, 4, 6, 6, 7, 9, 6.

Pada contoh ini banyak data yang tersedia merupakan bilangan genap, median akan terletak di antara dua buah data.

Setelah diurutkan: 2, 2, 3, 4, 5, 6, 6, 6, 7, 9.

Me = $(5 + 6) : 2 = 5,5$.

Maka, median yang terletak dari data tersebut adalah 5,5.

c) Modus

Modus adalah data yang paling sering muncul. Modus merupakan ukuran pemusatan untuk menyatakan fenomena yang paling banyak terjadi.

Sekumpulan data yang diperoleh, memungkinkan untuk memiliki nilai modus yang tidak tunggal atau mungkin juga tidak memilikinya.

Contoh:

Tentukan modus dari data berikut: 50,35,70,90,70,40,40,40,65,45,70,80

Penyelesaian:

Urutkan data terlebih dahulu, sehingga menjadi:

35, 40, 40, 40, 45, 50, 65, 70, 70, 70, 80, 90

Kita mengetahui bahwa nilai 40 berjumlah 3, dan nilai 70 berjumlah 3, maka modus dari data tersebut adalah nilai 40, dan 70

Contoh permasalahan menentukan Rata-Rata (Mean)

Proyek Pertama: Menentukan Rata-Rata (Mean)

- a. Guru menyiapkan permen sejumlah 30 buah.



- b. Guru menunjuk satu per satu kelompok maju ke depan mengambil permen yang telah disiapkan. Sebelumnya diinformasikan agar siswa mengambil jumlah permen yang banyaknya terserah masing-masing siswa dengan syarat seluruh anggota dalam tiap kelompok mendapatkan permen. Melalui kegiatan ini diharapkan siswa akan mendapatkan nilai karakter berpikir logis dan kritis, kepedulian, saling menghargai, dan demokratis.
- c. Setelah siswa mengambil permen sesuai keinginan, guru memberikan kesempatan kepada salah satu siswa dalam tiap kelompok untuk menuliskan nama-nama anggota kelompoknya yang mengambil permen dan jumlah permen yang diambil. Contoh diperoleh data berikut:

Tabel 2.1 Menentukan Rata-Rata (Mean) dari suatu data

Nama	Amir	Budi	Citra	Danu	Emilia
Jumlah Permen	6	2	4	10	8

Dengan menunjuk salah satu siswa pada tiap kelompok, siswa berlatih mengembangkan nilai karakter percaya diri dan tanggung jawab.

- d. Guru memberikan kesempatan kepada salah satu siswa dalam tiap kelompok maju ke depan untuk mengumpulkan permen yang sebelumnya sudah diambil seluruh siswa dalam tiap kelompok. Permen dikumpulkan menjadi satu, selanjutnya dibagi rata kepada kepada seluruh anggota kelompok dengan cara membagi satu demi satu permen kepada masing-masing siswa, sehingga setiap siswa memperoleh jumlah permen yang sama atau rata. Dari kegiatan tersebut, siswa berlatih mengembangkan karakter tanggung jawab dan saling tolong menolong.

Selanjutnya guru memfasilitasi dan membimbing siswa agar siswa mampu menjelaskan hasil demonstrasi tersebut yang dikaitkan dengan pengertian rata-rata (mean), yaitu jumlah data dibagi dengan banyaknya data dan hasilnya dituliskan sebagai berikut:

$$\text{Rata - rata (mean)} = \frac{6+2+4+10+8}{5} = \frac{30}{5} = 6$$

$$\text{Rata - rata (mean)} = \frac{\text{jumlah nilai data}}{\text{banyak data}}$$

$$\text{Rata - rata (mean)} = \frac{\text{nilai data ke 1} + \text{nilai data ke 2} + \dots + \text{nilai data ke n}}{n}$$

dengan n adalah banyaknya data. Kegiatan tersebut diharapkan dapat mengembangkan nilai karakter percaya diri dan berpikir logis-kritis-inovatif.

5. Pembelajaran Matematika

Pembelajaran matematika merupakan serangkaian kegiatan siswa dalam rangka pembentukan pola pikir pemahaman, pengetahuan, sikap dan keterampilan matematika yang dibimbing oleh guru dalam suasana edukatif untuk mencapai tujuan tertentu (Fitri & Salistiyani, 2015). Pembelajaran

matematika merupakan salah satu mata pelajaran yang sangat penting bagi siswa, hal ini dikarenakan matematika merupakan ilmu universal yang mempunyai peran penting dalam kehidupan sehari-hari serta mampu dalam pengembangan ilmu pengetahuan lainnya (Hidayat, 2018; Wahyuningsih, 2019). Selain itu matematika juga merupakan bahasa simbol untuk mengekspresikan hubungan-hubungan kuantitatif dan keruangan yang memudahkan manusia berpikir dalam memecakan masalah kehidupan sehari-hari (Wulandari & Wardani, 2017). Pembelajaran matematika dikatakan efektif apabila siswa memahami konsep dari matematika dan dapat mengaplikasikannya dalam kehidupan sehari-hari (Meke & Wondo, 2020).

Japa, dkk., dalam Dharma, (2016) menyatakan bahwa pembelajaran matematika adalah proses yang sengaja dirancang dengan tujuan untuk menciptakan suasana lingkungan yang memungkinkan siswa melaksanakan kegiatan belajar matematika. Adapun tujuan pembelajaran matematika khususnya disekolah dasar adalah agar siswa memiliki kemampuan sebagai berikut:

1. Memahami konsep matematika, mengetahui keterkaitan antar konsep dan mampu mengaplikasikan konsep;
2. Menggunakan penalaran pada pola dan sifat, melakukan manipulasi matematika dalam membuat generalisasi;
3. Memecahkan masalah yang meliputi kemampuan memahami masalah, merancang metode matematika;
4. Mengkomunikasikan gagasan dengan simbol, tabel, diagram, atau media lain untuk memperjelas keadaan atau masalah;

5. Memiliki sikap menghargai kegunaan matematika dalam kehidupan.
6. Selain tujuan pembelajaran, kegiatan pembelajaran matematika di Sekolah Dasar juga harus memiliki ruang lingkup yang sangat luas.

Pembelajaran matematika merupakan serangkaian kegiatan untuk memperoleh pengalaman dan pengetahuan matematika yang melibatkan pendidik dan peserta didik secara aktif. Pembelajaran matematika juga merupakan proses pembentukan pengetahuan dan pemahaman matematika oleh siswa yang berkembang secara optimal untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Untuk mencapai tujuan pembelajaran yang ditetapkan, maka selama proses pembelajaran matematika berlangsung siswa dituntut aktif, memiliki kemandirian, dan bertanggungjawab. Dimana guru menjadi fasilitator dalam pembelajaran tersebut (Telaumbanua, 2020).

B. Hasil Penelitian yang Relevan

Sebelum adanya penelitian ini, sudah ada beberapa penelitian yang sudah dilakukan oleh beberapa peneliti dalam membahas tentang metode pembelajaran *Role Playing*. Penelitian tadi menyampaikan penguatan terhadap kajian teori yang akan diteliti.

Penelitian yang dilakukan oleh Harahap, (2019). *Upaya Meningkatkan Minat Belajar Matematika Materi (Pengolahan Dan Penyajian Data) Melalui Model RME (Realistic Mathematic Education) Pada Siswa Kelas IV SD Negeri 106179 Desa Limau Manis Kecamatan Tanjung Morawa Kabupaten Deli Serdang TA 2108/2019 (Doctoral dissertation, Universitas Islam Negeri Sumatera Utara)*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terjadi peningkatan minat belajar matematika siswa kelas IV SDN 106179 Desa Limau Manis,

dengan model realistic. Hasil ini dibuktikan dengan hal-hal berikut: minat belajar matematika terjadi peningkatan mengenai jumlah siswa yang berhasil memenuhi ketuntasan. Hal ini ditunjukkan dengan rata-rata skor minat belajar 53,8 (sebelum diberi tindakan) menjadi 65,72 setelah diberi tindakan (pembelajaran dengan pendekatan realistic) pada siklus I dan 86,3 pada siklus II.

Penelitian yang dilakukan oleh Wahyuningsih, (2016). Yang berjudul Penggunaan Metode Pembelajaran Role Playing Dalam Meningkatkan Kemampuan Berhitung Penjumlahan Dan Pengurangan Pada Siswa Kelas Vi Slb C1 Dharma Mulia Semarang. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terjadi peningkatan dimana pada Siklus II diperoleh ketuntasan klasikal 100% siswa kelas VI SLB C/C1 Dharma Mulia Semarang dapat mencapai ketuntasan. Sehingga penggunaan metode pembelajaran *role playing* dengan yang tepat dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas V SLB C1/C1 Dharma Mulia Semarang pada mata pelajaran Matematika.

Penelitian yang dilakukan oleh Hasan, (2017). Yang berjudul “Penerapan metode *Role Playing* (bermain peran) untuk meningkatkan pemahaman penjumlahan dan pengurangan bilangan pada mata pelajaran Matematika kelas III SDI Pancasila Ponokawan Krian Sidoarjo (Doctoral dissertation, UIN Sunan Ampel Surabaya)”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa aktivitas siswa mengalami peningkatan hingga skornya mencapai 96 atau dalam kategori sangat baik. Peningkatan pemahaman siklus I dari 32 siswa yang tuntas hanya 12 siswa dan siswa yang tidak tuntas pemahaman 20 siswa atau hanya 37,5% dalam kategori kurang, sedangkan siklus II nilai

ketuntasan pemahaman siswa dari 32 siswa tuntas semua atau 100% dalam kategori sangat baik. Jadi dapat disimpulkan dari siklus I ke siklus II ketuntasan pemahaman mengalami kenaikan yang cukup signifikan

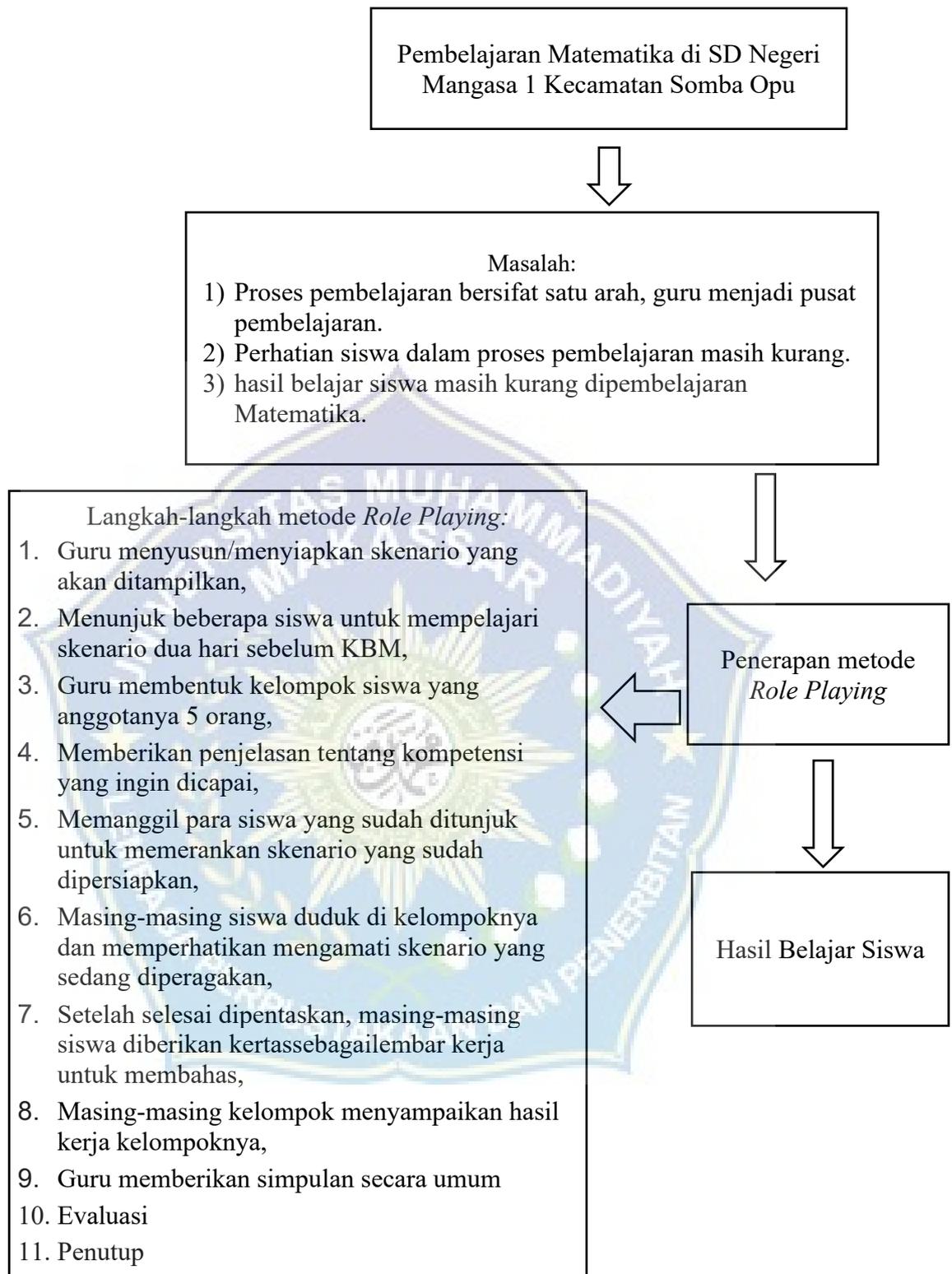
Penelitian yang dilakukan oleh Aprillasari, (2017) yang berjudul “Penerapan Metode *Role Playing* (bermain peran) dengan Model Pembelajaran *discovery learning* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada tema 1 benda-benda di lingkungan sekitar subtema 2 perubahan wujud benda (*Penelitian Tindakan Kelas di Kelas V SD Negeri Pamoyanan Kab. Bandung*) (Doctoral dissertation, FKIP Unpas)”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan metode *role playing* dengan model *Discovery Learning* dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa kelas V tema 1 benda-benda di lingkungan sekitar subtema 2 perubahan wujud benda. Dengan demikian metode *Role Playing* dengan model *Discovery Learning* dapat dijadikan salah satu alternatif pembelajaran yang diterapkan guru pada kegiatan pembelajaran di dalam kelas agar meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa.

C. Kerangka Pikir

Pembelajaran Matematika dilakukan dengan metode ceramah, tanya jawab dan penugasan baik secara individu maupun kelompok sehingga proses pembelajaran belum optimal serta ketidak cocokkan menerapkan metode pembelajaran yang benar. Pembelajaran Matematika tersebut bersifat membosankan, tidak menarik dan menyebabkan siswa mengantuk tidak termotivasi untuk aktif dalam proses pembelajaran. Selama proses pembelajaran siswa lebih banyak diam. Kondisi tersebut menunjukkan kurangnya hasil belajar siswa rendah dalam pembelajaran Matematika.

Oleh karena itu diperlukan perubahan proses pembelajaran untuk lebih meningkatkan hasil belajar serta mengurangi keengganan siswa dalam belajar matematika. Pembelajaran matematika dapat dilakukan dengan menerapkan metode *Role Playing*. Proses ini lebih menyenangkan dan lebih menarik motivasi *Role Playing* siswa untuk berpartisipasi dalam proses pembelajaran, saling mengajari dan membantu satu sama lain. Siswa lebih aktif dalam proses pembelajaran, siswa lebih banyak berpartisipasi dalam proses pembelajaran. Pada akhirnya hal tersebut dapat meningkatkan hasil belajar matematika. Berdasarkan uraian di atas, maka kerangka pikir dalam penelitian tindakan kelas ini dapat digambarkan sebagai berikut:





Gambar 2.1 Bagan Kerangka Pikir

D. Hipotesis Tindakan

Berdasarkan landasan teori dan kerangka pikir yang telah diuraikan diatas maka hipotesis penelitian ini yaitu “Penerapan metode *Role Playing* dalam pembelajaran matematika dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV SD Negeri Mangasa 1 Kecamatan Somba Opu”.



BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Jenis penelitian ini menggunakan penelitian tindakan kelas (PTK). Penelitian Tindakan Kelas adalah suatu pencermatan terhadap kegiatan belajar yang berupa sebuah tindakan, yang sengaja dimunculkan dan terjadi dalam sebuah kelas secara bersama (Arikunto 2017). Pelaksanaan PTK ini melalui 4 tahapan yaitu:

1. Perencanaan (*Planning*)

Dalam tahap pertama, peneliti menyusun rencana kerja penelitian dengan memberi penjelasan tentang perencanaan merupakan kegiatan merancang secara rinci tentang apa, siapa, mengapa, dimana, kapan, dan bagaimana tindakan yang akan dilakukan. PTK untuk pengembangan profesi guru, kegiatan ini berupa menyiapkan bahan ajar, menyiapkan rencana mengajar, merencanakan bahan untuk pembelajaran, serta menyiapkan hal lain yang diperlukan dalam proses pembelajaran.

2. Pelaksanaan Tindakan (*Acting*)

Tahap kedua, peneliti melakukan kegiatan penelitian sesuai dengan perencanaan yang di telah dibuat. Pelaksanaan tindakan adalah kegiatan ini dalam PTK. Bagi guru, pelaksanaan tindakan ini berupa penerapan strategi/cara mengajar yang baru, pada PTK untuk pengembangan profesi guru.

3. Pengamatan (*Observing*)

Tahap ketiga yakni melakukan pengamatan oleh peneliti terhadap tindakan pengumpulan informasi yang akan dipakai untuk mengetahui apakah tindakan yang dilakukan telah berjalan sesuai dengan rencana yang diharapkan. Guru yang sedang melakukan tindakan disebut sebagai guru pelaksana, dan pengamat yang mengadakan observasi terhadap proses tindakan disebut peneliti. Mengamati guru mata pelajaran yang sedang melangsungkan pembelajaran.

4. Refleksi (*Reflecting*)

Tahap keempat, Refleksi yaitu untuk mengkaji secara menyeluruh tindakan yang telah dilakukan, berdasarkan data yang telah terkumpul, dan kemudian melakukan evaluasi guna menyempurnakan tindakan yang berikutnya. Refleksi dalam PTK mencakup analisis, sintesis, dan penilaian terhadap hasil pengamatan atas tindakan yang dilakukan. Jika terdapat masalah dan proses refleksi, maka dilakukan proses pengakajian ulang melalui siklus berikutnya yang meliputi kegiatan: perencanaan ulang, pelaksanaan tindakan ulang, dan pengamatan ulang sehingga permasalahan yang dihadapi dapat teratasi (Arikunto, 2017).

B. Lokasi dan Subjek Penelitian

Penelitian ini dilakukan pada kelas IV SD Negeri Mangasa 1 Kecamatan Somba Opu Kabupaten Gowa yang beralamat Jalan Pallantikang No. 11, Pandang Pandang, Kecamatan Somba Opu, Kabupaten Gowa.

Subjek yang diteliti dalam penelitian ini adalah siswa kelas IV SD Negeri Mangasa 1. Siswa kelas IV berjumlah 26 yang terdiri dari 19 laki-laki dan 7 perempuan dengan kemampuan akademik yang heterogen.

C. Faktor yang Diselidiki

Faktor-faktor yang akan diteliti dalam penelitian ini adalah:

1. Metode *Role Playing*

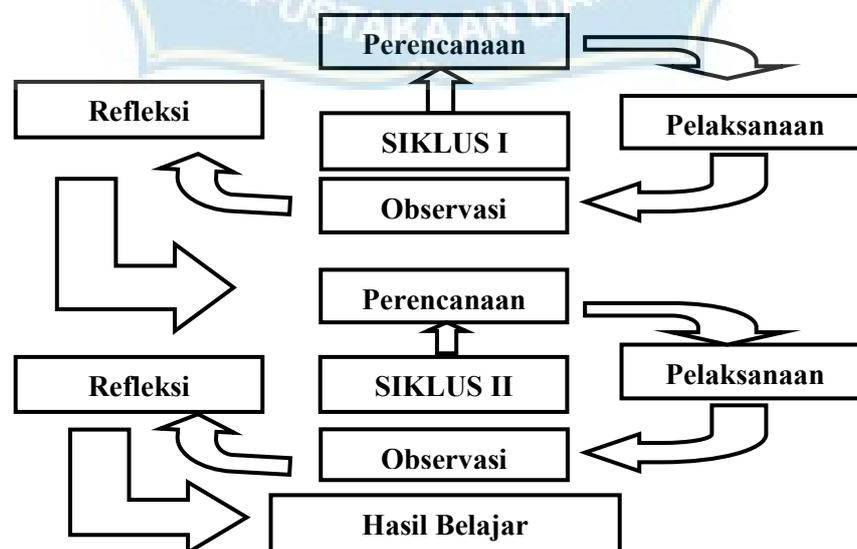
Apakah terjadi atau ada interaksi antara guru dengan siswa serta siswa dengan siswa agar kegiatan belajar mengajar berlangsung efektif dan efisien. Sehingga pemahaman siswa tentang pembelajaran matematika melalui metode *Role Playing* dapat meningkat.

2. Hasil Belajar

Faktor hasil belajar adalah melihat peningkatan pemahaman belajar siswa setelah guru menggunakan metode *Role Playing*.

D. Prosedur Penelitian

Penelitian ini langsung dilakukan di dalam kelas meliputi kegiatan pelaksanaan tindakan kelas berupa refleksi awal dan observasi untuk mengidentifikasi permasalahan yang terjadi di kelas. Pelaksanaan PTK dilakukan selama bersiklus. Desain penelitian yang dilaksanakan adalah desain PTK dengan menggunakan diagram siklus Penelitian Tindakan Kelas seperti yang diperlihatkan pada skema menurut Arikunto berikut ini:



Gambar 3.1 Siklus Penelitian Tindakan Kelas (PTK) (Arikunto, dkk. 2017)

Siklus I

1. Tahap Perencanaan

Kegiatan yang dilakukan dalam tahap perencanaan adalah merencanakan tindakan yaitu penyusunan skenario pembelajaran tahap ini dilakukan selama 4 kali pertemuan. Kegiatan yang dilakukan dalam tahap perencanaan adalah sebagai berikut:

- a. Menyusun tes awal untuk mengetahui pemahaman serta kemampuan siswa dalam menyelesaikan soal mengenai dengan materi statistika penyajian data dan menghitung rata-rata (Mean).
- b. Mempersiapkan rencana pelaksanaan pembelajaran sesuai dengan materi ajar yang diajarkan dengan menerapkan metode *Role Playing* agar pembelajaran yang berlangsung terarah sehingga kegiatan pembelajaran efektif.
- c. Membuat lembar observasi untuk melihat bagaimana kondisi belajar mengajar yang berlangsung di kelas.
- d. Mempersiapkan materi ajar dengan materi penyajian data dan mean (rata-rata) mengelompokkan suatu data dengan metode *Role Playing*.

2. Pelaksanaan Tindakan

Setelah perencanaan disusun, kegiatan yang dilakukan pada tahap ini adalah melaksanakan rencana pembelajaran yang telah dibuat. Adapun langkah-langkah pembelajarannya yaitu:

- a) Melaksanakan pembelajaran di dalam kelas sesuai dengan rencana pembelajaran yang telah disusun.
- b) Melaksanakan pembelajaran dengan menerapkan metode *Role Playing*.
- c) Memberikan kesempatan kepada siswa untuk memberikan pertanyaan terhadap materi pelajaran yang dibahas.
- d) Memberikan penjelasan atau ulasan terhadap materi yang sedang dipelajari. Memberikan tes hasil belajar I untuk mengetahui hasil belajar yang dicapai siswa setelah proses pembelajaran

3. Tahap Observasi

Tahap observasi dilakukan bersamaan dengan saat tindakan dilakukan. Pada observasi difokuskan untuk melihat aktivitas siswa saat pembelajaran yang dilakukan. Tahap pengamatan ini terdiri dari:

- a. Melihat dan mencatat tindakan siswa ketika guru melaksanakan pembelajaran di dalam kelas.
- b. Melihat dan mencatat respon siswa ketika guru melaksanakan pembelajaran.
- c. Mencatat kemampuan siswa dalam memahami materi penjumlahan.

4. Tahap Refleksi

Kegiatan refleksi dilakukan untuk melihat perkembangan pelaksanaan, membuat kesimpulan, serta melihat kesesuaian yang dicapai dengan yang diinginkan dalam pembelajaran yang pada akhirnya ditemukan kelemahan dan kekurangan dalam pembelajaran Matematika pada materi statistika penyajian data dan menghitung rata-rata (Mean) dengan mengelompokkan suatu data

untuk kemudian diperbaiki pada siklus II. Dalam tahap refleksi ini dilakukan hal-hal sebagai berikut:

- a. Mendiskusikan dengan kolaborator (guru mitra) tentang data observasi atau catatan lapangan yang berkenaan dengan pelaksanaan pembelajaran yang diterapkan di kelas.
- b. Berdasarkan hasil diskusi tersebut maka direncanakan tindakan atau siklus selanjutnya sesuai kebutuhan.

Setelah siklus I dilakukan belum mendapat hasil yang maksimal, maka dalam hal ini dilakukan siklus II dengan tahapan yang sama sebagai berikut:

Siklus II

Untuk pelaksanaan siklus II secara teknis sama seperti pelaksanaan siklus I. Siklus II merupakan perbaikan dari siklus I dan berdasarkan hasil refleksi siklus I, dan secara garis besar akan dijelaskan langkah-langkah siklus II sebagai berikut:

1. Perencanaan

Meninjau kembali rancangan pembelajaran yang disiapkan untuk siklus II dengan melakukan revisi sesuai hasil siklus I tahap ini dilakukan selama 4 kali pertemuan.

2. Pelaksanaan

Guru melakukan pembelajaran sesuai dengan RPP yang telah disiapkan sesuai revisi berdasarkan evaluasi pada siklus I, adapun langkah-langkah pembelajarannya seperti pada siklus I.

3. Pengamatan

Guru melakukan pengamatan yang sama seperti pada siklus I

4. Refleksi

Pada tahap ini peneliti dan guru kelas mendiskusikan hasil pengamatan untuk mendapatkan simpulan. Pada siklus ini diharapkan sudah mencapai indikator keberhasilan, sehingga dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik pada materi penjumlahan di SD Negeri Mangasa 1 Kecamatan Somba Opu.

E. Instrument Penelitian

Instrumen penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah berupa tes hasil belajar :

a) Lembar Tes

Tes adalah cara pengumpulan data yang menghadapkan sejumlah pertanyaan kepada subyek penelitian (Arikunto, 2017). Instrumen ini berupa lembaran tes yang disiapkan oleh peneliti menyangkut dengan materi statistika penyajian data dan menghitung rata-rata (Mean) dengan mengelompokkan suatu data pada siswa kelas VI SD Negeri Mangasa 1. Lembaran Tes ini diberikan kepada siswa sebelum dan setelah pembelajaran pada setiap siklus selesai. Instrumen digunakan ini untuk melihat hasil belajar siswa pada setiap siklus. Jumlah instrument tes dalam penelitian ini adalah 10 soal.

b) Lembar Observasi

Pengamatan atau observasi adalah penilaian respon siswa melalui lembar pengamatan. Lembar observasi merupakan lembaran pengamatan yang digunakan peneliti selaku guru untuk melihat aktivitas siswa selama pembelajaran materi statistika penyajian data dan menghitung rata-rata (Mean)

dengan mengelompokkan suatu data pada siswa kelas VI SD Negeri Mangasa

1. Adapun yang diamati melalui lembaran observasi adalah sebagai berikut:

- **Aktivitas Belajar Siswa**

Aktivitas siswa dalam pembelajaran seperti mendengarkan/memperhatikan penjelasan guru/teman, membaca/memahami masalah di LKS, menyelesaikan masalah/menemukan cara penyelesaian masalah, membandingkan jawaban dalam diskusi kelompok/diskusi kelas, bertanya/menyampaikan pendapat/ide kepada guru/teman, menarik kesimpulan suatu konsep/prosedur, perilaku yang tidak relevan dengan Kegiatan Belajar Mengajar (KBM).

- **Aktivitas Guru Lembar Keterlaksanaan Pembelajaran**

Ativitas guru yang dimaksud seperti mengukur kepraktisan RPP ditinjau dari tingkat keterlaksanaan pembelajaran yang dilakukan di SD Negeri Mangasa 1. Lembar observasi ini diisi oleh observer sebagai pengamat kegetiatan di kelas.

F. Teknik Pengumpulan Data

Untuk memperoleh data dan informasi dalam penelitian ini maka teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan. Untuk memperoleh data dan informasi dalam penelitian ini maka teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan.

1. Pemberian Tes

Tes ini digunakan untuk mengetahui tingkat kemampuan pembelajaran setelah menerapkan metode *Role Playing* dalam proses pembelajaran Matematika pada kelas IV SD Negeri Mangasa 1 Kecamatan Somba Opu. Pada setiap

siklus guru memberikan tes untuk mengukur kemampuan siswa dalam penguasaan materi.

2. Observasi

Observasi dilakukan untuk melihat sejauh mana minat belajar siswa dan perubahan selama berlangsungnya proses belajar mengajar dengan diterapkannya metode pembelajaran *role playing*.

G. Teknik Analisis Data

Untuk mengetahui efektif atau tidaknya suatu metode pembelajaran tergantung pada berbagai aspek, yaitu keefektifan aktivitas guru dan siswa, pengelolaan pembelajaran, hasil belajar dan respon dari siswa. Data yang diperoleh dari observasi diolah dengan menggunakan teknik deskriptif, yaitu dengan cara mengungkapkan dan menguraikan masalah sesuai dengan fakta terbaru yang ditemui dilapangan. Setelah semua data penelitian dikumpulkan, maka untuk mendiskripsikan data penelitian dilakukan perhitungan sebagai berikut:

a. Data Observasi Aktivitas Guru

Data hasil observasi aktivitas guru pada setiap pembelajaran yang telah berlangsung akan dianalisis. Data tersebut akan dihitung dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

$$\text{Nilai aktivitas guru} = \frac{\text{Skor diperoleh}}{\text{Skor maksimal}} \times 100$$

Hasil penelitian keseluruhan akan diklasifikasikan ke dalam bentuk penskoran nilai dengan menggunakan kriteria sebagai berikut:

Tabel 3.1 Kriteria Ketuntasan Hasil Aktivitas Guru SD Negeri Mangasa 1

Nilai	Predikat
86 – 100	Sangat baik
76 – 85	Baik
60 – 75	Cukup
55 – 59	Kurang
≤ 54	Kurang sekali

b. Analisis Data Aktivitas Siswa

Data pengamatan aktivitas siswa selama kegiatan pembelajaran langsung dianalisis dengan menggunakan persentase, yaitu:

$$\frac{\text{rata-rata frekuensi setiap aspek pengamatan}}{\text{rata-rata frekuensi}} \times 100\%$$

Aktivitas siswa dikatakan efektif jika waktu yang digunakan untuk melakukan setiap aktivitas sesuai dengan alokasi waktu yang termuat dalam RPP dengan batas toleransi 5%. Penentuan kesesuaian aktivitas pencapaian waktu ideal yang ditetapkan dalam penyusunan rencana pembelajaran dengan menggunakan metode *Role Playing*.

$$\text{Nilai aktivitas siswa} : \frac{\text{Skor diperoleh}}{\text{Skor maksimal}} \times 100$$

Hasil penelitian keseluruhan akan diklasifikasikan ke dalam bentuk penskoran nilai dengan menggunakan kriteria sebagai berikut:

Tabel 3.2 Kriteria Aktivitas Siswa SD Negeri Mangasa 1

Nilai	Predikat
86 – 100	Sangat Aktif
76 – 85	Aktif
60 – 75	Cukup Aktif
55 – 59	Kurang Aktif
≤ 54	Tidak Aktif

c. Analisis Tes Hasil Belajar

Ketuntasan belajar seorang siswa dikatakan tuntas jika memiliki daya serap paling sedikit 70%. Ketuntasan hasil belajar siswa tersebut diolah dengan rumus persentase yaitu sebagai berikut:

$$= \frac{\text{Jumlah Siswa Yang Tuntas}}{\text{Jumlah Siswa Keseluruhan}} \times 100\%$$

Untuk mengetahui keefektifan penerapan metode *Role Playing* dengan menggunakan tingkat ketuntasan individu dan klasikal. Setiap siswa dikatakan tuntas belajarnya (ketuntasan individu) jika nilai jawaban hasil belajar siswa yang benar mencapai 75% atau melebihi yang telah ditentukan.

a) Nilai Individu

Peneliti mengukur hasil belajar dengan menggunakan tes tulis dengan soal uraian 10 soal. Adapun cara untuk menghitung tes tulis yaitu:

Skor untuk 1 butir soal maksimal bernilai 10

Jumlah skor maksimal 10 soal bernilai 100

b) Nilai Rata-rata

Untuk menghitung nilai rata-rata yaitu dengan cara menjumlahkan seluruh nilai hasil belajar yang diperoleh siswa kemudian dibagi dengan jumlah seluruh siswa di kelas dengan rumus sebagai berikut:

$$\text{Nilai rata-rata kelas} : \frac{\text{Jumlah nilai hasil belajar siswa}}{\text{Jumlah siswa}}$$

c) Persentase Ketuntasan Hasil Belajar

Setelah diketahui rata-rata tingkat hasil belajar siswa seluruhnya maka dapat dihitung persentase ketuntasan hasil belajar siswa digunakan rumus sebagai berikut:

$$\text{persentase ketuntasan} = \frac{\text{Jumlah siswa tuntas}}{\text{Jumlah seluruh siswa}} \times 100\%$$

Adapun kriteria persentase ketuntasan hasil belajar sebagai berikut:

Tabel 3.3 Kriteria Ketuntasan Hasil Belajar SD Negeri Mangasa 1

Nilai	Predikat	Huruf
86% – 100%	Sangat baik	A
76% – 85 %	Baik	B
60% – 75%	Cukup	C
55% – 59 %	Kurang	D
≤ 54 %	Kurang sekali	E

H. Indikator Keberhasilan

Penerapan metode *Role Playing* untuk meningkatkan hasil belajar Matematika pada siswa kelas IV SD Negeri Mangasa 1 Kecamatan Somba Opu dengan indikator sebagai berikut:

1. Proses pembelajaran mengalami peningkatan dilihat dari keberhasilan guru dalam melaksanakan pembelajaran dan keberhasilan siswa dalam memahami materi melalui metode pembelajaran *Role Playing*.
2. Sebanyak 80% siswa kelas IV SD Negeri Mangasa 1 Kecamatan Somba Opu mengalami ketuntasan belajar dalam pembelajaran Matematika menggunakan metode *Role Playing* dengan ketuntasan minimal ≥ 75 .

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Penelitian ini menggunakan penelitian tindakan kelas (PTK). Tujuan dari diadakannya penelitian ini adalah untuk meningkatkan hasil belajar Matematika siswa kelas IV SD Negeri Mangasa 1. Dalam penelitian ini peneliti menerapkan metode bermain peran (*Role Playing*) pada materi statistika penyajian data dan menghitung rata-rata (Mean). Penelitian ini dilaksanakan dalam dua siklus dengan masing-masing 3 kali pertemuan disetiap siklusnya, setiap kali pertemuan terdiri dari 2x35 menit (2 jam pelajaran). Penerapan Penggunaan Metode *Role Playing* Untuk Peningkatan Hasil Belajar Matematika Materi statistika penyajian data dan menghitung rata-rata (Mean).

Deskripsi pelaksanaan tindakan dalam penelitian tindakan kelas ini terdiri dari siklus I dan siklus II.

1. Deskriptif Hasil Penelitian Siklus I

Pada siklus I pembelajaran dilakukan 3 kali pertemuan, pada pertemuan pertama sebelum tindakan proses pembelajaran menggunakan metode bermain peran (*Role Playing*) dilakukan untuk mengetahui kemampuan awal siswa dan akhir pertemuan siklus I diberi evaluasi untuk mengetahui tingkat keberhasilan proses pembelajaran dengan menggunakan metode bermain peran (*Role Playing*). Tahapan yang dilakukan dalam penelitian ini dilaksanakan sebagaimana layaknya prosedur penelitian kelas, yaitu

perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi. Pelaksanaan tindakan kelas adalah sebagai berikut:

a) Tahap Perencanaan (*Planning*)

Pada tahap perencanaan peneliti membuat dan menyiapkan perangkat pembelajaran yang akan digunakan dalam pembelajaran seperti RPP, lembar observasi aktivitas guru, aktivitas belajar siswa dan lembar hasil belajar kelompok siswa serta menetapkan materi pelajaran dan membuat rencana pembelajaran atau skenario pembelajaran dengan menerapkan metode bermain peran (*Role Playing*) menyiapkan lembar observasi hasil belajar kelompok dan individu siswa serta mempersiapkan perangkat tes hasil belajar. Setelah itu peneliti melakukan validasi instrumen siklus I kepada wali kelas IV SD Negeri Mangasa 1 Kecamatan Somba Opu pada hari senin 15 Mei 2023.

Dalam proses validasi terdapat beberapa perbaikan yaitu (1) cara penilaian dalam butir soal lebih diperinci (2) alokasi waktu langkah-langkah kegiatan dalam RPP (3) lembar observasi aktivitas siswa dan lembar observasi aktivitas guru yang disesuaikan dengan langkah-langkah di RPP.

b) Tahap Pelaksanaan/Tindakan (*Acting*)

Berikut ini kegiatan yang dilaksanakan selama proses belajar mengajar berlangsung sebagai berikut:

Tahap Pelaksanaan Tindakan Siklus I Pertemuan 1

Pertemuan pertama dilakukan pada hari selasa 16 Mei 2023 selama 2 jam mata pelajaran (2 x 35 menit) dengan perkenalan dan pretest. Sebelum memulai pembelajaran guru membuka dengan salam dan menunjuk salah satu siswa untuk memimpin doa, setelah itu guru mengecek kehadiran siswa, guru

melakukan persiapan psikis maupun fisik siswa dengan cara tepuk semangat dan tepuk anak soleh. Kemudian guru memperkenalkan peneliti kepada siswa kelas IV. Peneliti melakukan perkenalan. Setelah itu peneliti menjelaskan tujuan peneliti berada di kelas IV untuk beberapa hari. Peneliti melakukan kolaborasi dengan wali kelas IV untuk menerapkan metode bermain peran (*role playing*) dalam pembelajaran statistika penyajian data dan menghitung rata-rata (Mean) pelajaran matematika. Setelah itu Peneliti memberikan pretes kepada siswa untuk mengukur sejauh mana pemahaman siswa.

Setelah pretest selesai, peneliti dan guru menunjuk 13 siswa untuk melakoknkan skenario drama yang sudah disiapkan oleh peneliti untuk pertemuan selanjutnya. Kemudian 13 siswa tersebut mempelajari skenario drama dengan bimbingan peneliti dan guru. Kemudian bel sekolah berbunyi, guru menutup pembelajaran dengan mengingatkan 13 siswa untuk mempelajari skenario drama yang akan dipentaskan dipertemuan selanjutnya. Dan kemudian guru memberi motivasi dan salah satu siswa memimpin doa sebelum pulang dan guru menutup dengan salam.

Tahap Pelaksanaan Tindakan Siklus I Pertemuan 2

Pertemuan kedua dilakukan pada hari rabu 17 Mei 2023, selama 2 jam mata pelajaran (2 x 35 Menit) dengan indikato penyajian data dan menghitung mean/rata-rata suatu data. Sebelum memulai pembelajaran guru membuka dengan salam dan menunjuk salah satu siswa untuk memimpin doa, setelah itu guru mengecek kehadiran siswa, guru melakukan persiapan psikis maupun fisik siswa dengan tepuk semangat dan tepuk anak Soleh. Kemudian guru mengaitkan pembelajaran yang sudah dipelajari sebelumnya dengan pelajaran

yang akan dipelajari hari ini. Setelah itu menyampaikan tujuan pembelajaran dan memotivasi siswa dalam belajar (Kegiatan Ini berlangsung selama 10 menit)

Pada kegiatan inti guru menjelaskan materi yang akan disampaikan kepada siswa. Guru memberikan suatu permasalahan kepada siswa. Setiap kelompok dimintai menyelesaikan permasalahan yang diberikan. Setelah itu guru mempersiapkan skenario “Pengukuran Tinggi Badan Masyarakat Suka Maju” yang akan ditampilkan oleh kelompok 1. Guru membagi siswa lain menjadi 2 kelompok terdiri dari 13 orang siswa. Setelah itu guru membagi kelompok, kemudian guru menjelaskan tentang kompetensi yang ingin dicapai dengan menggunakan metode bermain peran (*Role Playing*). Kemudian guru memanggil siswa yang sudah di bagi sesuai kelompoknya untuk melakukan drama tersebut. Siswa yang lain berada di kelompoknya sambil mengamati drama yang sedang dipertunjukkan. Setelah selesai pementasan, siswa tersebut duduk membentuk satu kelompok. Kemudian guru membagikan Lembar Kerja Siswa (LKS) kepada setiap siswa. Selanjutnya masing-masing siswa mengerjakan dan mendiskusikan LKS tersebut dengan kelompoknya masing-masing. Guru mengontrol dan membimbing jalannya diskusi. Setelah selesai mengerjakan, kemudian guru menyuruh perwakilan masing-masing kelompok untuk mempresentasikan hasil kerja di depan kelas. Setelah itu guru memberikan kesimpulan secara umum. Setelah itu guru menyuruh siswa untuk kembali ke tempat duduknya masing-masing selanjutnya guru memberikan evaluasi kepada siswa. (kegiatan ini berlangsung selama 50 menit)

Pada kegiatan penutup guru dan siswa menyimpulkan materi yang telah dipelajari, guru menunjuk 5 siswa untuk mempelajari drama yang akan dipentaskan pada pertemuan selanjutnya. Dan kemudian guru memberi motivasi dan salah satu siswa memimpin doa sebelum pulang dan guru menutup dengan salam.(kegiatan berlangsung selama 10 menit)

Tahap Pelaksanaan Tindakan Siklus I Pertemuan 3

Pertemuan ketiga dilaksanakan pada hari Rabu, 19 Mei 2023 dengan indikator mengelompokkan data dan menghitung mean/rata-rata suatu data. Diawali dengan guru mengucapkan salam dan menunjuk salah satu siswa untuk memimpin doa, guru mengecek kehadiran siswa, kemudian guru melakukan persiapan psikis maupun fisik siswa dengan tepuk semangat dan tepuk anak soleh. Kemudian guru mengaitkan pembelajaran yang sudah dipelajari sebelumnya dengan pelajaran yang akan dipelajari hari ini. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran hari dan memotivasi siswa dalam belajar. (kegiatan ini berlangsung selama 10 menit)

Pada kegiatan inti pembelajaran menjelaskan materi yang akan disampaikan kepada siswa. Setelah itu guru mempersiapkan skenario “Penimbangan Berat Badan Masyarakat Mawar” yang akan ditampilkan kelompok 2. Setelah selesai pementasan, siswa tersebut duduk membentuk satu kelompok. Kemudian guru membagikan Lembar Kerja Siswa (LKS) kepada setiap siswa. Selanjutnya masing-masing siswa mengerjakan dan mendiskusikan LKS tersebut dengan kelompoknya masing-masing. Guru mengontrol dan membimbing jalannya diskusi. Setelah selesai mengerjakan, kemudian guru menyuruh perwakilan masing-masing kelompok untuk

mempresentasikan hasil kerja di depan kelas. Setelah itu guru memberikan kesimpulan secara umum. Setelah itu guru menyuruh siswa untuk kembali ketempat duduknya masing-masing selanjutnya guru memberikan evaluasi kepada siswa. Lalu guru membagikan soal evaluasi kepada siswa. Guru meminta siswa mengerjakan secara individu dan tidak diperbolehkan saling mencontek. Guru memberitahu kepada siswa supaya mengerjakan soal yang dianggap mudah terlebih dahulu, siswa yang sudah selesai mengerjakan agar mengumpul masing-masing kepada guru.

Pada kegiatan akhir pertemuan guru memberi motivasi serata melakukan sesi tanya jawab kepada siswa kemudian guru menyimpulkan hasil pembelajaran hari ini kemudian menunjuk salah satu siswa untuk memimpin doa sebelum pulang dan guru menutup dengan salam. (kegiatan ini berlangsung selama 10 menit)

c) Pengamatan (*Observing*)

Pada tahap observasi, wali kelas IV SD Negeri Mangasa 1 akan menjadi observer terhadap penerapan metode *Role Playing* pada mata pelajaran matematika materi statistika penyajian data dan menghitung rata-rata (Mean). Di bawah ini adalah hasil observasi antara lain:

1) Hasil Observasi Aktivitas Guru Siklus I

Aktivitas guru pada siklus I diamati dengan lembar observasi yang telah disiapkan oleh peneliti. Dapat dilihat pada Tabel di bawah ini:

Tabel 4.1 Hasil Observasi Keterlaksanaan kegiatan Guru Siklus I

Nama Sekolah	: SD Negeri Mangasa 1
Mata Pelajaran	: Matematika
Waktu Pelaksanaan	: 16 Mei 2023

No	Indikator	Skor	Keterangan
1	Orientasi	3	Baik
2	Apersepsi	3	Baik
3	Motivasi	3	Baik
4	Pemberian Petunjuk	2	Cukup
5	Kehadiran guru	4	Baik Sekali
6	Penampilan guru di depan kelas	3	Baik
7	Suara guru dalam menyampaikan materi	2	Cukup
8	Kemampuan guru dalam penyampaian materi yang diajarkan	3	Baik
9	Kemampuan guru dalam pengelolaan kelas	2	Cukup
10	Pendidik menyiapkan skenario yang akan ditampilkan.	2	Cukup
11	Kemampuan guru dalam membimbing siswa untuk mempelajari skenario dalam waktu beberapa hari sebelum Kegiatan Belajar Mengajar.	2	Cukup
12	Pendidik membentuk 2 kelompok yang anggotanya terdiri dari 4-12 orang (menyesuaikan jumlah peserta didik). kelompok 1 mementaskan drama di depan kelas, dan kelompok 2 mengamati adegan drama	3	Baik
13	Guru memberikan penjelasan tentang kompetensi yang ingin dicapai.	4	Baik Sekali
14	Memanggil para peserta didik yang sudah ditunjuk untuk melakonkan skenario yang sudah dipersiapkan.	3	Baik
15	Cara guru dalam memberikan arahan dan bimbingan kelompok	3	Baik
16	Kemampaun guru dalam menera	3	Baik

17	Setelah selesai ditampilkan, masing-masing peserta didik diberi LKS untuk membahas penampilan yang selesai diperagakan.	3	Baik
18	Membimbing siswa saat diskusi kelompok	3	Baik
19	Memberikan kesempatan siswa untuk mempresentasikan hasil diskusi dan kesimpulan	3	Baik
20	Memberikan penguatan materi dan kesimpulan	3	Baik
21	Mengapresiasi hasil kerja siswa dan memberikan motivasi	3	Baik
22	Guru menutup pembelajaran dengan menyampaikan kesimpulan pembelajaran dan berdoa Bersama	3	Baik
Jumlah		63	Baik
Persentase		71%	Baik

Berdasarkan tabel Observasi aktivitas keterlaksanaan kegiatan guru yang dilakukan pada saat berlangsungnya pembelajaran dalam menerapkan metode *Role Playing*. Adapun aspek yang diamati ada 22 point, dari hasil observasi aktivitas guru diperoleh skor 63 dari skor maksimal yaitu 88. Sehingga hasil akhir observasi aktivitas guru pada siklus 1 yaitu 71% dalam kategori Cukup. Hasil nilai diatas dapat dihitung dengan cara skor yang diperoleh yaitu 63 dibagi dengan skor maksimal yaitu 88 lalu dikali 100.

2) Hasil Observasi Aktivitas Siswa Siklus I

Aktivitas guru pada siklus I diamati dengan lembar observasi yang telah disiapkan oleh penenliti. Dapat dilihat pada Tabel di bawah ini:

Table 4.2 Observasi Aktivitas Siswa Siklus I

Nama Sekolah : SD Negeri Mangasa 1
 Mata Pelajaran : Matematika
 Waktu Pelaksanaan : 17 Mei 2023

No	Aktivitas Siswa	Pertemuan				Rata-Rata	Persentase
		1	2	3	4		
1	Kehadiran siswa dalam mengikuti pelajaran	16	18	20	E V A L U A S I	18	69%
2	siswa memperhatikan guru pada saat menjelaskan materi	12	14	17		14	53%
3	keaktifan siswa dalam bertanya tentang materi yang belum dipahami	12	12	14		12	46%
4	Keaktifan siswa dalam kegiatan individu	12	14	16		14	53%
5	Keaktifan siswa dalam kegiatan kelompok	14	15	13		14	53%
6	Kerjasama siswa dalam kegiatan kerja kelompok	12	15	18		15	57%
7	Siswa berdiskusi dalam kegiatan kelompok	13	15	18		15	57%
8	Keaktifan siswa dalam mengemukakan pendapatnya	14	14	18		15	57%
9	Kelompok penuh percaya diri dalam berdiskusi	10	14	13		12	46%
10	kemampuan siswa dalam menerima penjelasan dari teman kelompoknya	10	16	19		15	57%
Rata-Rata						14.4	55.38%

Berdasarkan data pada tabel 4.2 di atas menunjukkan bahwa dari 26 siswa kelas IV SD Negeri Mangasa 1 yang di observasi terkait aspek-aspek aktivitas belajar siswa siklus I selam proses pembelajaran berlangsung baik secara individu maupun kelompok, persentase Kehadiran peserta didik dalam mengikuti pelajaran sebesar 69%, persentase siswa dalam memperhatikan

guru pada saat menjelaskan materi sebesar 53%, persentase keaktifan siswa dalam bertanya tentang materi yang belum dipahami sebesar 46%, persentase keaktifan siswa dalam kegiatan individu sebesar 53%, persentase Keaktifan siswa dalam kegiatan kelompok sebesar 53%, persentase Kerjasama siswa dalam kegiatan kerja kelompok 57%, persentase Siswa berdiskusi dalam kegiatan kelompok sebesar 57%, persentase Keaktifan siswa dalam mengemukakan pendapatnya sebesar 57%, persentase Kelompok penuh percaya diri dalam berdiskusi sebesar 46% dan persentase kemampuan siswa dalam menerima penjelasan dari teman kelompoknya sebesar 57%. Cara mendapatkan persentase yaitu jumlah yaitu 18 dibagi dengan jumlah siswa yaitu 26 kemudian dikali 100%.

3) Nilai Hasil Belajar Siswa Siklus I

Nilai hasil belajar siswa yang diberikan dalam bentuk soal tes isian yang terdiri dari 10 soal. Adapun nilai yang diperoleh siswa pada tes siklus I dengan menggunakan metode pembelajaran *Role Playing*. Sebagaimana yang dapat dilihat dari data hasil belajar siswa sebagai berikut:

**Tabel 4.3 Nilai Hasil Belajar Siswa Siklus I SD Negeri Mangasa 1
Kecamatan Somba Opu**

No	Nama Siswa	Hasil belajar
1	A A	80
2	A J H	90
3	A A H	67
4	D P	65
5	F R H	80
6	H S	69
7	M R P	80

8	M F A	68
9	M F A	83
10	M S A	63
11	M A S	85
12	M A F R	80
13	M D A K	87
14	A A I	68
15	M F A	90
16	Z A M	80
17	A B S S	87
18	M A T C	63
19	M W S	55
20	G I C A	90
21	N U A	64
22	S A D S	69
23	T A R	49
24	K N A	68
25	A D R	65
26	P I S	60
Rata-Rata		73.26
Persentase Tuntas		46.15% (12 siswa)
Persentase Tidak Tuntas		53.85% (14 siswa)

Berdasarkan tabel 4.3 di atas maka dapat dijelaskan bahwa penerapan metode *Role Playing* pada silus I diperoleh nilai rata-rata hasil belajar siswa yaitu 73.26 (Baik), dapat diketahui dengan cara membagi jumlah nilai hasil belajar siswa yaitu 1905 dengan jumlah siswa yaitu 26.

Sedangkan hasil persentasi siswa yaitu 46.15% (cukup) yang dapat diketahui caranya dengan membagi jumlah siswa yang tuntas yaitu 12 dengan jumlah siswa yaitu 14 lalu dikali dengan 100%.

Tes diberikan dalam bentuk soal tes yang terdiri dari 10 soal tes berbentuk isian. Nilai yang diperoleh siswa pada tes siklus I dengan menggunakan

metode *Role Playing*, sebagaimana dapat dilihat pada data hasil belajar siswa berikut ini:

Tabel 4.4 Nilai Statistika Skor Siswa Pada Siklus I

Statistika	Nilai Statistik
Jumlah Sampel	26
Nilai Ideal	100
Skor Tertinggi	90
Skor Terendah	49
Rentang Skor	50
Rata-rata	73.26%

Sumber: Hasil Penelitian Siklus I

Berdasarkan tabel 4.4 di atas menunjukkan bahwa dari 26 siswa diperoleh skor rata-rata hasil belajar materi statistika penyajian data dan menghitung rata-rata (Mean) dengan mengelompokkan suatu data siswa sebanyak 73.26%, skor ideal yang mungkin dicapai siswa adalah 100, nilai skor tertinggi siswa adalah 90, nilai skor terendah siswa adalah 49.

Tabel 4.5 Distribusi Frekuensi dan Persentase Skor Siswa pada Siklus I

No	Nilai	Predikat	Frekuensi	Persentase
1	86 – 100	Sangat baik	4	15%
2	76 – 85	Baik	8	31%
3	60 – 75	Cukup	12	46%
4	55 – 59	Kurang	1	4%
5	≤ 54	Kurang sekali	1	4%
Jumlah			26	100%

Sumber: Diolah dari hasil penelitian

Berdasarkan tabel 4.5 di atas menunjukkan hasil belajar materi statistika penyajian data dan menghitung rata-rata (Mean) dengan mengelompokkan

suatu data dengan menggunakan metode *Role Playing* yaitu 4 siswa pada predikat sangat baik dengan persentase 15%, 8 siswa pada predikat baik dengan persentase 31%. 12 siswa pada predikat cukup dengan persentase 46% dan 1 siswa pada predikat kurang dengan persentase 4% dan 1 siswa pada predikat kurang sekali dengan persentase 4%. Skor rata-rata yang diperoleh siswa yaitu 73.26% maka dapat disimpulkan bahwa skor yang diperoleh siswa kelas IV SD Negeri Mangasa 1 Kecamatan Somba Opu materi penyajian data dan mean (rata-rata) mengelompokkan suatu data predikat cukup.

Hasil ketuntasan materi statistika penyajian data dan menghitung rata-rata (Mean) dengan mengelompokkan suatu data dengan menggunakan metode *Role Playing* pada siklus I dapat dilihat pada tabel 4.4 berikut :

Tabel 4.6 Kategori Ketuntasan Hasil Belajar Siswa Siklus I

No	Nilai	Kriteria	Frekuensi	Persentase
1	≥ 75	Tuntas	12	46.15%
2	< 75	Tidak Tuntas	14	53.85%
Jumlah			26	100%

Sumber: Diolah dari hasil data pada lampiran

Berdasarkan data pada tabel 4.6 di atas menunjukkan bahwa siklus I dari 26 siswa yang tuntas belajar sebanyak 12 orang artinya masih ada beberapa siswa yang memerlukan perhatian khusus termasuk yang nilainya berada di bawah 60 dan termasuk predikat kurang.

d) Refleksi (*Reflecting*)

Berdasarkan hasil analisis data dapat diketahui bahwa hasil belajar siswa mata pelajaran Matematika materi penyajian data dan mean (rata-rata) mengelompokkan suatu data belum tercapai sesuai KKM yaitu 75. Hal ini dibuktikan dengan hasil tes diberikan kepada siswa. Kemudian setelah

dikoreksi ternyata masih ada yang belum memahami materi dengan baik. Dari hasil pre test atau sebelum digunakannya metode *Role Playing* pada materi statistika penyajian data dan menghitung rata-rata (Mean).

Pada waktu dilakukan siklus I telah mengalami adanya peningkatan hasil belajar pada mata pelajaran Matematika statistika penyajian data dan menghitung rata-rata (Mean). Hal ini dapat diketahui dari data pada siklus I yaitu nilai rata-rata siswa sebesar 73.26% dan presentase ketuntasan pada siklus I sebesar 46.15% (Cukup). Meskipun pada siklus I telah mengalami peningkatan namun masih belum memenuhi indikator kinerja yang telah ditetapkan.

Sehingga masih perlu adanya perbaikan pada siklus selanjutnya. Setelah berdiskusi dengan guru kelas IV diperoleh beberapa kesimpulan, adapun kekurangan yang terjadi pada siklus I antara lain:

- 1) Siswa ramai, sulit dikondisikan pada pembentukan kelompok karena mereka ingin memilih sendiri anggota kelompoknya.
- 2) Siswa kurang mendengarkan saat guru memberikan petunjuk pengerjaan tugas kelompok, akhirnya siswa masih bingung ketika mengerjakan tugas dan bertanya-tanya.
- 3) Pada waktu tugas kelompok ada tugas untuk mencari data dengan wawancara kepada teman sekelas yang mengakibatkan suasana kelas menjadi kurang kondusif.
- 4) Volume suara guru kurang keras dan tegas.

Berdasarkan uraian di atas menunjukkan bahwa pelaksanaan siklus I belum maksimal, dalam hal ini peneliti akan melanjutkan pada siklus II untuk mendapatkan hasil yang lebih maksimal. Adapun hal-hal yang perlu dilakukan untuk perbaikan pada siklus II yaitu:

- 1) Siswa diberikan penjelasan ketika pembentukan kelompok tidak boleh pilih-pilih karena sesama teman harus bersikap baik dan saling membantu.
- 2) Volume suara guru lebih dikeraskan dan lebih tegas ketika memberikan petunjuk atau penjelasan materi kepada siswa.
- 3) Mengganti tugas kelompok yang dahulunya mencari data dengan cara wawancara menjadi pencatatan langsung sehingga kelas menjadi lebih tenang dan kondusif.

2. Deskriptif Hasil Penelitian Siklus II

Dari hasil refleksi pada siklus I telah ditemukan beberapa kekurangan yang perlu diadakan perbaikan pada siklus selanjutnya, sehingga dengan adanya siklus II menjadi perbaikan dari siklus sebelumnya. Pelaksanaan siklus II dilakukan pada hari Senin 22 Mei 2023 yang terdiri dari empat tahapan yaitu perencanaan (*planning*), pelaksanaan (*acting*), observasi (*observing*) dan refleksi (*reflecting*).

a) Tahap Perencanaan (*Planning*)

Perencanaan tindakan kelas yang dilakukan pada siklus II ini berdasarkan refleksi pada siklus I. Pelaksanaan pembelajaran pada siklus II dilaksanakan 3 kali pertemuan. Pada siklus ini guru lebih menekankan penjelasan materi dan merangsang siswa untuk aktif dalam pembelajaran, memantau kesulitan siswa dan memotivasi untuk lebih semangat dalam berdiskusi ataupun bekerja sama.

Dengan diakhir pertemuan dilaksanakan *posttest* untuk mengetahui hasil belajar siswa setelah dilakukan tindakan pembelajaran dengan menggunakan metode bermain peran (*Role Playing*).

Pada tahap perencanaan peneliti membuat dan menyiapkan perangkat pembelajaran yang akan digunakan dalam pembelajaran seperti RPP, lembar observasi aktivitas guru dan siswa serta lembar wawancara. Setelah itu peneliti melakukan validasi instrumen siklus II kepada wali kelas IV pada hari Jumat 22 Mei 2023. RPP siklus II tidak jauh berbeda dengan siklus I, perbaikan yang dilakukan saat kegiatan pendahuluan dengan memberikan *ice breaking* dengan tepuk semanga dan tepuk anak soleh agar siswa lebih bersemangat dan pada kegiatan inti, saat pembentukan kelompok siswa diberi pengertian agar tidak pilih-pilih serta adanya perubahan sedikit di Lembar Kerja Siswa (LKS), volume guru lebih dikeraskan dan tegas pada saat pembelajaran dan menggunakan alat pengukuran tinggi badan dan timbangan berat badan.

b) Tahap Pelaksanaan (*Acting*)

1) Tahap Pelaksanaan Tindakan Siklus II Pertemuan 1

Pertemuan pertama dilaksanakan pada hari senin 22 Mei 2023. Pembelajaran diawali dengan salam, kemudian guru meminta salah satu siswa untu maju kedepan memimpin doa. setelah itu guru mengecek kehadiran siswa, guru melakukan persiapan psikis maupun fisik siswa dengan tepuk semangat. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran dan memotivasi siswa dalam belajar.

Pada kegiatan inti guru menjelaskan materi sebelumnya. Guru menanyakan materi statistika penyajian data dan menghitung rata-rata (Mean) dengan mengelompokkan suatu data yang telah di pelajara pada minggu lalu. Kemudian guru melakukan tanya jawab kepada siswa mengenai materi yang dilakukan sebelumnya. Pada pertemua siklus II Guru menjelaskan tentang materi pelajaran kemudian guru memberi sebuah permasalahan yang akan dipecahkan oleh siswa Guru membentuk 2 kelompok siswa yang masing-masing beranggotakan 13 orang Guru. Kemudian guru membagikan teks drama terkait permasalahan yang telah diberikan kepada kelompoknya masing-masing untuk dipelajari dan di tampilkan pada pertemuan selanjutnya. Untuk pertemuan nanti kelompok yang akan tampil pertama yaitu kelompo 1 atau kelompok Suka Maju. Setelah menjelaskan terkait pertemuan selanjutnya Guru memberikan post test kepada siswa.

Guru meminta siswa mengerjakan secara individu dan tidak diperbolehkan saling mencontek. Guru memberitahu kepada siswa supaya mengerjakan soal yang dianggap mudah terlebih dahulu, siswa yang sudah selesai mengerjakan agar mengumpulkan masing-masing kepada guru. Guru mengamati siswa dalam pengerjaan soal evaluasi. Akhir pertemuan guru memberi motivasi dan menunjuk salah satu siswa untuk memimpin doa sebelum pulang dan guru menutup dengan salam.

2) Tahap Pelaksanaan Tindakan Siklus II Pertemuan 2

Pertemuan perdua dilaksanakan pada Senin 23 Mei 2023 dengan indikator mengelompokkan data tinggi badan siswa. Alokasi waktu 2 jam pelajaran (2 x 35 menit). Sebelum memulai pembelajaran guru membuka

dengan salam dan menunjuk salah satu siswa untuk memimpin doa, setelah itu guru mengecek kehadiran siswa, guru melakukan persiapan psikis maupun fisik siswa dengan tepuk tangan dan tepok anak soleh. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran dan memotivasi siswa dalam belajar.

Pada kegiatan inti guru menjelaskan materi yang akan disampaikan yaitu mengelompokkan data dari data berat badan temannya. Guru menyiapkan alat yang akan digunakan siswa untuk mengukur tinggi dan berat badan siswa di depan kelas menggunakan alat pengukur dan timbangan berat badan dan mempersiapkan skenario drama “Pengukuran Tinggi Badan Masyarakat Suka Maju” yang akan ditampilkan oleh kelompok 1 serta alat yang digunakan. Guru memanggil kelompok yang akan tampil untuk mementaskan drama di depan kelas. Guru membagi siswa lain menjadi 2 kelompok terdiri dari 13 siswa.

Setelah itu guru menjelaskan tentang kompetensi yang ingin dicapai dengan menggunakan metode bermain peran (*role playing*). Kemudian guru memanggil kelompok 1 untuk mementaskan drama tersebut. Siswa yang lain berada di kelompoknya masing-masing sambil mengamati drama yang sedang dipertunjukkan. Ketika siswa mementaskan drama guru lebih memperhatikan kondisi siswa dan suasana kelas agar selalu kondusif. Setelah selesai pementasan, siswa tersebut duduk membentuk satu kelompok Selanjutnya data yang sudah ada dari pengukuran badan siswa lalu diolah kemudian menentukan rata-rata berat badan tersebut. Kemudian guru membagikan Lembar Kerja Siswa (LKS) kepada setiap siswa.

Selanjutnya masing-masing siswa mengerjakan dan mendiskusikan LKS tersebut dengan kelompoknya masing-masing. Guru mengontrol dan membimbing jalannya diskusi. Setelah selesai mengerjakan, Guru memanggil perwakilan setiap kelompok untuk menjelaskan hasil dari diskusi masing-masing kelompok. Dari hasil diskusi siswa yang berbeda guru meluruskan jawaban dari setiap kelompok.

Kemudian guru menyuruh siswa untuk kembali ketempat duduknya masing-masing. Setelah itu guru bersama siswa membahas LKS yang sudah dikerjakan siswa. Guru melakukan tanya jawab kepada siswa, hal itu dilakukan agar siswa faham dengan materi pelajaran. Guru memberikan kesimpulan secara umum.

Pada kegiatan penutup guru dan siswa menyimpulkan materi yang telah dipelajari, guru menyampaikan kepada kelompok 2 atau mawar untuk mempelajari drama yang akan dipentaskan pada pertemuan selanjutnya. Dan kemudian guru memberi motivasi dan salah satu siswa memimpin doa sebelum pulang dan guru menutup dengan salam.

3) Tahap Pelaksanaan Tindakan Siklus II Pertemuan 3

Pertemuan ketiga dilaksanakan pada Selasa 24 Mei 2023 dengan indikator mengelompokkan data berat badan siswa. pembelajaran diawali dengan salam, kemudian guru meminta salah satu siswa untuk maju kedepan memimpin doa. setelah itu guru mengecek kehadiran siswa, guru melakukan persiapan psikis maupun fisik siswa dengan cara ice breaking. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran dan memotivasi siswa dalam belajar.

Pada kegiatan inti pembelajaran menjelaskan materi yang akan disampaikan kepada siswa. Setelah itu guru mempersiapkan skenario “Penimbangan Berat Badan Masyarakat Mawar” yang akan ditampilkan oleh kelompok 2 terdiri dari 13 siswa. Setelah itu guru menjelaskan tentang kompetensi yang ingin dicapai dengan menggunakan metode bermain peran (*role playing*). Kemudian guru memanggil kelompok 1 untuk mementaskan drama tersebut. Siswa yang lain berada di kelompoknya masing-masing sambil mengamati drama yang sedang diperagakan. Ketika siswa mementaskan drama guru lebih memperhatikan kondisi siswa dan suasana kelas agar selalu kondusif. Setelah selesai pementasan, siswa tersebut duduk membentuk satu kelompok. Kemudian guru membagikan Lembar Kerja Siswa (LKS) kepada setiap siswa.

Selanjutnya masing-masing siswa mengerjakan dan mendiskusikan LKS tersebut dengan kelompoknya masing-masing. Guru mengontrol dan membimbing jalannya diskusi. Setelah selesai mengerjakan, kemudian guru menyuruh perwakilan masing-masing kelompok untuk mempresentasikan hasil kerja di depan kelas. Kemudian guru menyuruh siswa untuk kembali ke tempat duduknya masing-masing. Setelah itu guru bersama siswa membahas LKS yang sudah dikerjakan siswa. Guru melakukan tanya jawab kepada siswa, hal itu dilakukan agar siswa faham dengan materi pelajaran. Guru memberikan kesimpulan secara umum.

Pada kegiatan penutup guru dan siswa menyimpulkan materi yang telah dipelajari, guru menyampaikan kepada kelompok 2 atau mawar untuk mempelajari drama yang akan dipentaskan pada pertemuan selanjutnya.

kesimpulan secara umum dan Selanjutnya guru memberikan evaluasi kepada siswa. Akhir pertemuan guru memberi motivasi dan menunjuk salah satu siswa untuk memimpin doa sebelum pulang dan guru menutup dengan salam.

c) Pengamatan (*Observing*)

Pada tahap observasi, guru wali kelas IV SD Negeri Mangasa 1 akan menjadi observer terhadap penerapan metode *Role Playing* pada mata pelajaran Matematika materi statistika penyajian data dan menghitung rata-rata (Mean) dengan mengelompokkan suatu data. Di bawah ini adalah hasil observasi antara lain:

1. Hasil Observasi Aktivitas Guru Siklus II

Aktivitas guru pada siklus I diamati dengan lembar observasi yang telah disiapkan oleh penenliti. Dapat dilihat pada Tabel di bawah ini:

Tabel 4.7 Lembar Pengamatan Keterlaksanaan Kegiatan Guru Siklus II

Nama Sekolah : SD NEGERI MANGASA 1
Mata Pelajaran : Matematika
Waktu Pelaksanaan : 23 Mei Maret 2023

No	Indikator	Skor	Keterangan
1	Orientasi	4	Sangat Baik
2	Apersepsi	4	Sangat Baik
3	Motivasi	4	Sangat Baik
4	Pemberian Petunjuk	4	Sangat Baik
5	Kehadiran guru	4	Baik Sekali
6	Penampilan guru di depan kelas	4	Sangat Baik
7	Suara guru dalam menyampaikan materi	4	Sangat Baik
8	Kemampuan guru dalam penyampaian materi yang diajarkan	3	Baik
9	Kemampuan guru dalam pengelolaan kelas	3	Baik
10	Pendidik menyiapkan skenario yang akan ditampilkan.	4	Sangat Baik
11	Kemampuan guru dalam membimbing siswa untuk mempelajari skenario dalam	4	Sangat Baik

	waktu beberapa hari sebelum Kegiatan Belajar Mengajar.		
12	Pendidik membentuk 2 kelompok yang anggotanya terdiri dari 4-12 orang (menyesuaikan jumlah peserta didik). kelompok 1 mementaskan drama di depan kelas, dan kelompok 2 mengamati adegan drama	4	Sangat Baik
13	Guru memberikan penjelasan tentang kompetensi yang ingin dicapai.	4	Sangat Baik
14	Memanggil para peserta didik yang sudah ditunjuk untuk melakonkan skenario yang sudah dipersiapkan.	4	Sangat Baik
15	Cara guru dalam memberikan arahan dan bimbingan kelompok	4	Sangat Baik
16	Kemampaun guru dalam menera	4	Sangat Baik
17	Setelah selesai ditampilkan, masing-masing peserta didik diberi LKS untuk membahas penampilan yang selesai diperagakan.	4	Sangat Baik
18	Membimbing siswa saat diskusi kelompok	4	Sangat Baik
19	Memberikan kesempatan siswa untuk mempresentasikan hasil diskusi dan kesimpulan	4	Sangat Baik
20	Memberikan penguatan materi dan kesimpulan	4	Sangat Baik
21	Mengapresiasi hasil kerja siswa dan memberikan motivasi	4	Sangat Baik
22	Guru menutup pembelajaran dengan menyampaikan kesimpulan pembelajaran dan berdoa Bersama	4	Sangat Baik
Jumlah		85	Sangat Baik
Persentase		97%	Sangat Baik

Berdasarkan table 4.7 Observasi aktivitas guru dilakukan pada saat guru menerapkan metode *Role Playing*. Adapun aspek yang diamati ada 22 point, dari hasil observasi aktivitas guru diperoleh skor 85 dari skor maksimal yaitu 88. Sehingga hasil akhir observasi aktivitas guru pada siklus 1 yaitu 97%

dalam kategori Sangat Baik. Hasil nilai diatas dapat dihitung dengan cara skor yang diperoleh yaitu 85 dibagi dengan skor maksimal yaitu 88 lalu dikali 100%.

2. Hasil Observasi Aktivitas Siswa Siklus II

Aktivitas guru pada siklus I diamati dengan lembar observasi yang telah disiapkan oleh penenliti. Dapat dilihat pada Tabel di bawah ini:

Table 4.8 Observasi Aktivitas Siswa Siklus II

Nama Sekolah : SD Negeri Mangasa 1
Mata Pelajaran : Matematika
Waktu Pelaksanaan : 24 Mei 2023

No	Aktivitas Siswa	Pertemuan				Rata-Rata	Persentase
		1	2	3	4		
1	Kehadiran siswa dalam mengikuti pelajaran	25	25	26	E V A L U A S I	25	96%
2	siswa memperhatikan guru pada saat menjelaskan materi	24	24	26		24	92%
3	keaktifan siswa dalam bertanya tentang materi yang belum dipahami	22	23	26		23	88%
4	Keaktifan siswa dalam kegiatan individu	24	22	26		24	92%
5	Keaktifan siswa dalam kegiatan kelompok	20	23	26		23	88%
6	Kerjasama siswa dalam kegiatan kerja kelompok	24	24	26		24	92%
7	Siswa berdiskusi dalam kegiatan kelompok	23	24	24		23	88%
8	Keaktifan siswa dalam mengemukakan pendapatnya	21	22	22		21	80%
9	Kelompok penuh percaya diri dalam berdiskusi	22	23	26		23	88%
10	kemampuan siswa dalam	23	22	26		23	88%

menerima penjelasan dari teman kelompoknya						
Jumlah					23.3	89.61%

Berdasarkan data pada tabel 4.8 di atas menunjukkan bahwa dari 26 siswa kelas IV SD Negeri Mangasa 1 yang di observasi terkait aspek-aspek aktivitas belajar siswa siklus II selam proses pembelajaran berlangsung baik secara individu maupun kelompok, persentase Kehadiran peserta didik dalam mengikuti pelajaran sebesar 96%, persentase siswa dalam memperhatikan guru pada saat menjelaskan materi sebesar 92%, persentase keaktifan siswa dalam bertanya tentang materi yang belum dipahami sebesar 88%, persentase keaktifan siswa dalam kegiatan individu sebesar 92%, persentase Keaktifan siswa dalam kegiatan kelompok sebesar 88%, persentase Kerjasama siswa dalam kegiatan kerja kelompok 92%, persentase Siswa berdiskusi dalam kegiatan kelompok sebesar 88%, persentase Keaktifan siswa dalam mengemukakan pendapatnya sebesar 80%, persentase Kelompok penuh percaya diri dalam berdiskusi sebesar 88% dan persentase kemampuan siswa dalam menerima penjelasan dari teman kelompoknya sebesar 88%. Cara mendapatkan persentase yaitu jumlah yaitu 26 dibagi dengan jumlah siswa yaitu 26 kemudian dikali 100%

b. Nilai Hasil Belajar Siswa Siklus II

Nilai hasil belajar siswa yang diberikan dalam bentuk soal tes isian yang terdiri

dari 10 soal isian. Adapun nilai yang diperoleh siswa pada tes siklus I dengan menggunakan metode *Role Playing*. Di akhir pelaksanaan siklus II, siswa diberikan Post test II yang bertujuan untuk melihat hasil dari tindakan yang

diberikan. Adapun data hasil belajar siswa siklus II dapat dilihat sebagai berikut:

Tabel 4.9 Nilai Hasil Belajar Siswa Siklus II SD Negeri Mangasa 1 Kecamatan Somba Opu

No	Nama Siswa	Hasil belajar
1	A A	100
2	A J H	100
3	A A H	100
4	D P	98
5	F R H	100
6	H S	98
7	M R P	100
8	M F A	100
9	M F A	100
10	M S A	90
11	M A S	100
12	M A F R	100
13	M D A K	100
14	A A I	97
15	M F A	100
16	Z A M	100
17	A B S S	100
18	M A T C	96
19	M W S	100
20	G I C A	100
21	N U A	100
22	S A D S	91
23	T A R	100
24	K N A	100
25	A D R	100
26	P I S	100
Rata-Rata		98.84
Persentase Tuntas		100% (26 siswa)
Persentase Tidak Tuntas		0 % (0 siswa)

Berdasarkan tabel 4.9 di atas maka dapat dijelaskan bahwa penerapan metode *Role Playing* pada siklus II diperoleh nilai rata-rata hasil belajar siswa yaitu 98.84% (sangat Baik), dapat diketahui dengan cara membagi jumlah nilai hasil belajar siswa yaitu 2.570 dengan jumlah siswa yaitu 26.

Sedangkan hasil persentasi siswa dapat dilihat bahwa 26 orang siswa atau 100% siswa yang “Tuntas”, sedangkan 0 orang siswa atau 0% siswa yang “Tidak Tuntas” yang dapat diketahui caranya dengan membagi jumlah siswa yang tuntas yaitu 26 dengan jumlah siswa yaitu 26 lalu dikali dengan 100%. Sehingga hasil belajar yang diperoleh di siklus II sangat meningkat sehingga tidak perlu lagi melakukan siklus selanjutnya.

Tes diberikan dalam bentuk soal yang terdiri dari 10 soal dalam bentuk isian. Berdasarkan tabel di atas maka dapat dijelaskan bahwa penerapan metode *Role Playing* pada siklus II diperoleh nilai rata-rata hasil belajar siswa yaitu 98.84% (sangat Baik), dapat diketahui dengan cara membagi jumlah nilai hasil belajar siswa yaitu 2.375 dengan jumlah siswa yaitu 26.

Tabel 4.10 Nilai Statistika Skor Siswa Pada Siklus II

Statistika	Nilai Statistik
Jumlah Sampel	26
Nilai Ideal	100
Skor Tertinggi	100
Skor Terendah	90
Rentang Skor	50
Rata-rata	98.84%

Sumber: Hasil Penelitian Siklus II

Berdasarkan tabel 4.10 di atas menunjukkan bahwa dari 26 siswa diperoleh skor rata-rata hasil belajar materi statistika penyajian data dan menghitung rata-rata (Mean) siswa sebanyak 98.84%, skor ideal yang mungkin dicapai siswa adalah 100, nilai skor tertinggi siswa adalah 100, nilai skor terendah siswa adalah 90.

Tabel 4.11 Distribusi Frekuensi dan Persentase Skor Siswa pada Siklus II

No	Nilai	Predikat	Frekuensi	Persentase
1	86 – 100	Sangat baik	26	100%
2	76 – 85	Baik	0	0%
3	60 – 75	Cukup	0	0%
4	55 – 59	Kurang	0	0%
5	≤ 54	Kurang sekali	0	0%
Jumlah			26	100%

Sumber: Diolah dari hasil penelitian II

Berdasarkan tabel 4.11 di atas menunjukkan hasil belajar penyajian data dan mean (rata-rata) dengan menggunakan metode *Role Playing* yaitu 26 siswa pada predikat sangat baik dengan persentase 100%, 0 siswa pada predikat baik dengan persentase 0%. 0 siswa pada predikat cukup dengan persentase 0% dan 0 siswa pada predikat kurang dengan persentase 0% dan 0 siswa pada predikat kurang sekali dengan persentase 0%. Skor rata-rata yang diperoleh siswa yaitu 98.84% maka dapat disimpulkan bahwa skor yang diperoleh siswa kelas IV SD Negeri Mangasa 1 Kecamatan Somba Opu materi penyajian data dan mean (rata-rata) mengelompokkan suatu data predikat sangat baik.

Hasil ketuntasan statistika penyajian data dan menghitung rata-rata (Mean) dengan mengelompokkan suatu data dengan menggunakan metode *Role Playing* pada siklus I dapat dilihat pada tabel 4.12 berikut :

Tabel 4.12 Kategori Ketuntasan Hasil Belajar Siswa Siklus II

No	Nilai	Kriteria	Frekuensi	Persentase
1	≥75	Tuntas	26	100%
2	<75	Tidak Tuntas	0	0%
Jumlah			26	100%

Sumber: Diolah dari hasil data pada lampiran

Berdasarkan data pada tabel 4.12 di atas menunjukkan bahwa pada siklus II dari 26 siswa yang tuntas belajar sebanyak 26 orang artinya dimana pada siklus II terjadi peningkatan hasil belajar keseluruhan subjek dan terdapat 0 orang siswa yang masih memiliki nilai dibawah KKN, sehingga siswa yang berjumlah 26 orang dapat dikatakan bahwa terjadi peningkatan nilai hasil belajar maka dari itu nilai persentase yaitu 100% tergolong predikat sangat baik.

d) Tahap Refleksi (*Reflecting*)

Pada pelaksanaan siklus II telah diketahui adanya peningkatan hasil belajar siswa materi statistika penyajian data dan menghitung rata-rata (Mean) dengan mengelompokkan suatu data dengan menggunakan metode *Role Playing* hal ini dapat dilihat dari nilai hasil belajar siswa pada siklus ke II, siswa yang memiliki nilai di atas KKN terdapat 26 orang siswa sehingga dapat dikatakan siswa tersebut sudah dapat memahami materi statistika penyajian data dan menghitung rata-rata (Mean).

Selain itu rata-rata hasil belajar siswa pada siklus I yaitu 73.26% meningkat pada siklus II 98.84% dan peningkatan pada persentase ketuntasan siswa pada siklus I 46.15% (Cukup) menjadi 100% (Sangat Baik) pada siklus II. Sementara penerapan metode *Role Playing* yang telah dilaksanakan dengan baik, hal ini dapat diketahui dari aktivitas guru pada siklus I yaitu 71,5% (Cukup) meningkat pada siklus II menjadi 96,6% (Sangat Baik) dan peningkatan pada aktivitas siswa pada siklus I yaitu 55,38% (Cukup) menjadi 89.61% (Sangat Baik) pada siklus II.

Dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa penerapan metode *Role Playing* pada materi statistika penyajian data dan menghitung rata-rata (Mean) dengan mengelompokkan suatu data telah mengalami peningkatan dan sudah mencapai indikator kinerja yang telah ditentukan. Sehingga pada siklus II dianggap telah berhasil dan tidak perlu melakukan siklus selanjutnya.

Berdasarkan hasil observasi, dapat diketahui bahwa pembelajaran pada siklus II sudah berjalan dengan baik dan meningkatkan hasil belajar siswa. Hal ini didasarkan pada terlihat semakin membaiknya kegiatan belajar mengajar berdasarkan pengamatan observer. Selain itu, siswa juga mulai serius memperhatikan pelajaran yang diberikan dan siswa juga sudah berani maju kedepan dan berani dalam bertanya jawab dengan guru. sehingga dapat disimpulkan bahwa persentase tingkat ketuntasan belajar siswa mengalami peningkatan.

Tabel 4.13 Peningkatan Nilai Hasil Belajar Siswa Setelah Menggunakan Metode *Role Playing* dari Siklus I Sampai Siklus II

No	Nama Siswa	Nilai Siklus I	Nilai Siklus II	Keterangan
1	A A	80	100	Meningkat
2.	A J H	90	100	Meningkat
3	A A H	67	100	Meningkat
4	D P	65	98	Meningkat
5	F R H	80	100	Meningkat
6	H S	69	98	Meningkat
7	M R P	80	100	Meningkat
8	M F A	68	100	Meningkat
9	M F A	83	100	Meningkat
10	M S A	63	90	Meningkat
11	M A S	85	100	Meningkat
12	M A F R	80	100	Meningkat
13	M D A K	87	100	Meningkat
14	A A I	68	97	Meningkat

15	M F A	90	100	Meningkat
16	Z A M	80	100	Meningkat
17	A B S S	87	100	Meningkat
18	M A T C	63	96	Meningkat
19	M W S	55	100	Meningkat
20	G I C A	90	100	Meningkat
21	N U A	64	100	Meningkat
22	S A D S	69	91	Meningkat
23	T A R	49	100	Meningkat
24	K N A	68	100	Meningkat
25	A D R	65	100	Meningkat
26	P I S	60	100	Meningkat
Jumlah		1.905	2.570	Meningkat
Rata-rata		73.26%	98.84%	Meningkat
Persentase Ketuntasan		46.15%	100%	Meningkat

Berdasarkan table 4.13 di atas menunjukkan bahwa melalui hasil penelitian ini menunjukkan bahwa pembelajaran Matematika yang menggunakan metode pembelajaran *Role Playing* memiliki dampak yang positif dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV SD Negeri Mangasa 1 Kecamatan Somba Opu pada siklus I hasil belajar siswa menunjukkan nilai Rata-rata (73.26%), dan pada siklus II (98.84%). Hal ini dapat dilihat dari semakin mantapnya semangat siswa terhadap materi yang disampaikan guru (hasil belajar siswa meningkat dari siklus I ke siklus II Pada siklus kedua hasil belajar siswa telah tercapai sempurna atau bisa dipredikat sangat baik.

B. Pembahasan

Pembelajaran matematika merupakan serangkaian kegiatan siswa dalam rangka pembentukan pola pikir pemahaman, pengetahuan, sikap dan keterampilan matematika yang dibimbing oleh guru dalam suasana edukatif untuk mencapai tujuan tertentu (Fitri & Salistiyani, 2015). Tarigan, 2017,

Metode *role playing* adalah suatu metode pembelajaran dengan menugaskan siswa untuk memerankan suatu tokoh yang ada dalam materi atau peristiwa yang diungkapkan dalam bentuk cerita sederhana yang telah dirancang oleh guru.

Dalam penelitian ini diterapkan pembelajar menggunakan metode *Role Playing* dengan pembelajaran yang terdiri dari 2 siklus. Dari hasil siklus I berdasarkan dari observasi kegiatan keterlaksanaan kegiatan siswa menunjukkan bahwa dari 26 siswa kelas IV SD Negeri Mangasa 1 yang di observasi terkait aspek-aspek aktivitas belajar siswa siklus I selama proses pembelajaran berlangsung baik secara individu maupun kelompok, persentase Kehadiran peserta didik dalam mengikuti pelajaran sebesar 69%, persentase siswa dalam memperhatikan guru pada saat menjelaskan materi sebesar 53%, persentase keaktifan siswa dalam bertanya tentang materi yang belum dipahami sebesar 46%, persentase keaktifan siswa dalam kegiatan individu sebesar 53%, persentase Keaktifan siswa dalam kegiatan kelompok sebesar 53%, persentase Kerjasama siswa dalam kegiatan kerja kelompok 57%, persentase Siswa berdiskusi dalam kegiatan kelompok sebesar 57%, persentase Keaktifan siswa dalam mengemukakan pendapatnya sebesar 57%, persentase Kelompok penuh percaya diri dalam berdiskusi sebesar 46% dan persentase kemampuan siswa dalam menerima penjelasan dari teman kelompoknya sebesar 57%. Cara mendapatkan persentase yaitu jumlah yaitu 18 dibagi dengan jumlah siswa yaitu 26 kemudian dikali 100%.

Dari tes hasil belajar siswa pada siklus I dengan tingkat ketuntasan siswa yaitu sebesar 46.15% dan rata-rata hasil belajar siswa yaitu 73.26% telah

menunjukkan bahwa siswa yang ketuntasan hasil belajarnya pada siklus I sebanyak 12 orang siswa dan siswa yang belum tuntas sebanyak 14 orang siswa. Dimana siswa yang belum mencapai ketuntasannya diakibatkan karena siswa masih belum menyimak penjelasan guru dan asyik bermain saat guru sedang menjelaskan sehingga hasil belajar yang diperoleh pada siklus I masih dikatakan dibawah KKN yang sudah ditetapkan. Maka dari itu, berdasarkan hasil refleksi yang telah kita lakukan dengan menggunakan metode *Role Playing* agar peneliti berharap pada hasil siklus II terjadi peningkatan hasil belajar siswa pada materi penyajian data dan mean (rata-rata) mengelompokkan suatu data.

Dari hasil observasi berdasarkan pelaksanaan siklus II telah diketahui aktivitas belajar siswa siklus II selama proses pembelajaran berlangsung baik secara individu maupun kelompok, persentase Kehadiran peserta didik dalam mengikuti pelajaran sebesar 96%, persentase siswa dalam memperhatikan guru pada saat menjelaskan materi sebesar 92%, persentase keaktifan siswa dalam bertanya tentang materi yang belum dipahami sebesar 88%, persentase keaktifan siswa dalam kegiatan individu sebesar 92%, persentase Keaktifan siswa dalam kegiatan kelompok sebesar 88%, persentase Kerjasama siswa dalam kegiatan kerja kelompok 92%, persentase Siswa berdiskusi dalam kegiatan kelompok sebesar 88%, persentase Keaktifan siswa dalam mengemukakan pendapatnya sebesar 80%, persentase Kelompok penuh percaya diri dalam berdiskusi sebesar 88% dan persentase kemampuan siswa dalam menerima penjelasan dari teman kelompoknya sebesar 88%. Cara

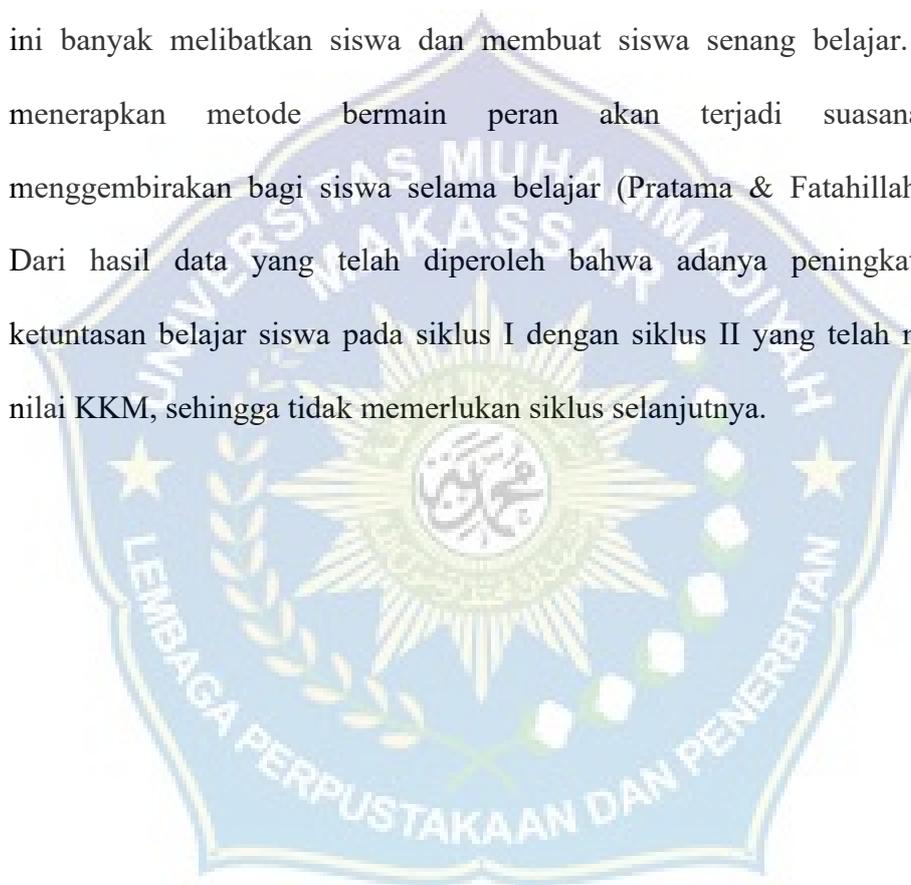
mendapatkan persentase yaitu jumlah yaitu 26 dibagi dengan jumlah siswa yaitu 26 kemudian dikali 100%

Dari tes hasil belajar siswa pada siklus II dengan tingkat ketuntasan siswa yaitu sebesar 100% dan rata-rata hasil belajar siswa yaitu 98.84% telah menunjukkan bahwa siswa yang ketuntasan hasil belajarnya pada siklus II sebanyak 26 orang siswa yang telah mencapai nilai KKN sehingga dapat menunjukkan bahwa pada pelaksanaan siklus II terdapat peningkatan hasil belajar siswa materi statistika penyajian data dan menghitung rata-rata (Mean) dengan menggunakan metode *Role Playing* hal ini dapat dilihat dari nilai hasil belajar siswa pada siklus ke II, siswa yang memiliki nilai di atas KKN terdapat 26 orang siswa menunjukkan bahwa siswa tersebut sudah dapat memahami materi penyajian data dan mean (rata-rata).

Sehingga dari tes hasil belajar siswa pada siklus II mengalami peningkatan dengan tingkat ketuntasan sebesar 100% Pada siklus II siswa yang tuntas belajar mencakup semua subjek yaitu 26 orang siswa, olehnya itu dengan menggunakan metode *Role Playing* dalam pembelajaran matematika sudah meningkatkan dan tidak ada lagi siklus selanjutnya. Sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Wahyuningsih, 2016 yang menyatakan bahwa setelah menggunakan metode *Role Playing* dapat meningkatkan hasil belajar matemati pada materi penyajian data, begitupun dengan Dwi. (2018), bahwa penerapan metode *Role Playing* dapat meningkatkan kemampuan menyelesaikan soal cerita pada siswa kelas 1 serta Hamdiyah, H. (2018) yang menyatakan bahwa setelah penggunaan metode *Role Playing* dapat

meningkatkan pemahaman konsep bilangan pecahan pada mata pelajaran matematika.

Metode *Role Playing* atau bermain peran adalah salah satu cara penguasaan bahan-bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan siswa. Pengembangan imajinasi dan penghayatan itu dilakukan siswa dengan memerankannya sebagai tokoh hidup atau benda mati. Metode ini banyak melibatkan siswa dan membuat siswa senang belajar. Dengan menerapkan metode bermain peran akan terjadi suasana yang menggembirakan bagi siswa selama belajar (Pratama & Fatahillah, 2017). Dari hasil data yang telah diperoleh bahwa adanya peningkatan atau ketuntasan belajar siswa pada siklus I dengan siklus II yang telah mencapai nilai KKM, sehingga tidak memerlukan siklus selanjutnya.



BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang dilakukan di SD Negeri Mangasa 1 dapat disimpulkan bahwa dengan adanya penerapan metode *Role Playing* atau bermain peran dapat membuat siswa paham dalam menyelesaikan soal yang diberikan mengenai penyajian data dan Mean (rata-rata) dengan pada siswa kelas IV SD Negeri Mangasa 1 mengalami peningkatan. Hal ini bisa dilihat pada tahap awal penelitian atau siklus I, siswa dapat menyelesaikan soal statistika penyajian data dan menghitung rata-rata (Mean) yang memiliki nilai rata-rata yaitu 73.26 dan persentase ketuntasan hasil belajar siswa pada siklus I yaitu 46.15% (Cukup).

Sedangkan di pada tahap siklus II menunjukkan bahwa terjadi peningkatan daripada siklus I Dengan adanya perbaikan yang dilakukan oleh guru, pembelajaran yang diterapkan metode *role playing* terbukti bahwa perlahan semakin meningkatkan kemampuan dalam menyelesaikan soal statistika penyajian data dan menghitung rata-rata (Mean) dengan mengelompokkan suatu data dengan memiliki nilai rata-rata siswa pada siklus II meningkat menjadi 98.84 (Sangat Baik) dan memiliki pencapaian persentase yang meningkat menjadi 100%.

Dari data siklus I diketahui hasil belajar siswa yaitu 46.15% terjadi peningkatan pada siklus ke II sebesar 100% dengan demikian dapat disimpulkan bahwa pembelajaran dengan menerapkan Metode *Role Playing*

pada materi statistika penyajian data dan menghitung rata-rata (Mean) siswa kelas IV dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam kegiatan belajar matematika SD Negeri Mangasa.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas ini, maka peneliti memberikan beberapa saran sebagai berikut:

1. Bagi siswa kelas IV SD Negeri Mangasa 1 Kecamatan Somba Opu

Dalam kegiatan belajar mengajar, siswa hendaknya turut aktif dalam belajar, berani mengemukakan pendapatnya sendiri di depan kelas, dan lebih disiplin terhadap peraturan kelas. Bagi siswa yang telah mampu untuk mengikuti pelajaran dengan baik hendaknya dipertahankan dan lebih ditingkatkan lagi dengan demikian maka minat akan meningkat sehingga berpengaruh terhadap hasil belajar.

2. Bagi Guru Kelas IV SD Negeri Mangasa 1 Kecamatan Somba Opu

Disarankan kepada guru kelas IV SD Negeri Mangasa 1 untuk menggunakan metode pembelajaran yang sesuai dengan materi pelajaran, misalnya Penyajian data dan mean (rata-rata) dalam mengelompokkan suatu data berat dan tinggi badan pada mata pelajaran Matematika materi Penyajian data dan mean (rata-rata) untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

3. Bagi Kepala Sekolah IV SD Negeri Mangasa 1 Kecamatan Somba Opu

Disarankan kepada kepala sekolah IV SD Negeri Mangasa 1 Kecamatan Somba Opu agar lebih memperhatikan kegiatan pembelajaran yang dilakukan oleh guru dan juga mengembangkan dan melatih para guru

untuk terampil menggunakan berbagai metode pembelajaran terutama Metode *Role Playing*.

4. Bagi Peneliti

Disarankan agar dapat menggunakan dan mengembangkan metode *Role Playing* di sekolah-sekolah lain pada materi yang sesuai.

5. Bagi peneliti lain

Hasil ini dapat dijadikan sebagai bahan perbandingan bagi peneliti lain dalam mengkaji variabel-variabel yang lebih luas tentang metode *Role Playing*.



DAFTAR PUSTAKA

- Aditya, D. Y. (2016). *Pengaruh penerapan metode pembelajaran resitasi terhadap hasil belajar matematika siswa*. SAP (Susunan Artikel Pendidikan), 1(2).
- Afifah, N. (2019). *Pengaruh Penggunaan Metode Role Playing Terhadap Kreativitas Dan Motivasi Belajar Siswa Pada Mta Pelajaran Aqidah Akhlak Kelas VIII MTsN 2 Tulungagung*
- Ananda, R., & Fadhli, M. (2018). *Statistik pendidikan (teori dan praktik dalam pendidikan)* (Vol. 3322018). Cv. Pusdikra Mitra Jaya/Cv. Widya Puspita.
- Ananda, R. (2017). *Penerapan Pendekatan Problem Solving Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran IPS Siswa Kelas IV SD*. JURNAL SEKOLAH, 1(2), 66–75
- Apriyani, R., Sunarsih, D., & Pranoto, B. A. (2022). *Pengaruh Metode Role Playing Terhadap Hasil Belajar Muatan IPS dan Keterampilan Berbicara Siswa Kelas V SD Negeri Pamulihan 01*. Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan, 8(17), 405-418.
- Arikunto, S. (2017). *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Rineka Cipta.
- Ariyanti, L. S. (2018). *Pengaruh Penerapan Role Playing Terhadap Pemahaman Materi PAI Siswa Kelas IX Di SMA Negeri 1 Mijen Tahun Pelajaran 2018/2019* (Doctoral dissertation, IAIN KUDUS).
- Baeti, N. N., Prasetyawati, D., & Priyanto, W. (2020). *Keefektifan Model Pembelajaran Role Playing dengan Media Video Animasi Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika*. JPGSD: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar, 13(1), 58-65.
- Basri, Hasan. 2017. *Penerapan Model Pembelajaran Role Playing Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa Kelas V SDN 032 Kualu Kecamatan Tambang*. Jurnal Pendidikan dan Pengajaran. Volume 1, No 1
- Enuh, W. M. (2020). *Penggunaan Metode Bermain Peran Untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Sekolah Dasar (Penelitian Tindakan Kelas di Kelas II pada Sub Tema Tugsku Sehari-Hari di Sekolah Semester I SD Negeri Cihaurkuning 3 Kecamatan Malangbong Kelurahan Cihaurkuning Tahun Pelajaran 2019/2020)* (Doctoral dissertation, FKIP UNPAS).

- Fahreza, F., & Rahmi, R. (2018). *Peningkatan keterampilan sosial melalui metode role playing pada pembelajaran IPS di kelas IV SD Negeri Pasi Pinang Kabupaten Aceh Barat*. Bina Gogik: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar, 5(1).
- Fitri, A. & Salistiyani. (2015). *Pembelajaran Matematika dengan Alat Peraga Rotasi Trigonometri pada Materi Trigonometri*. Seminar Nasional Matematika dan Pendidikan Matematika UNY.
- Fitriyani, I. (2017). *Pengaruh Metode Pembelajaran Role Playing TERHADAP Keterampilan Berbicara Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas III MIN 7 Bandar Lampung* (Doctoral dissertation, UIN Raden Intan Lampung).
- Gowa, P. K. P. K. (2016). *Pengaruh Metode Role Playing Terhadap Keterampilan Berbicara Pada Murid Kelas V SD Inpres*
- Harahap, S. P. (2019). *Upaya Meningkatkan Minat Belajar Matematika Materi (Pengolahan Dan Penyajian Data) Melalui Model RME (Realistic Mathematic Education) Pada Siswa Kelas IV SD Negeri 106179 Desa Limau Manis Kecamatan Tanjung Morawa Kabupaten Deli Serdang TA 2108/2019* (Doctoral dissertation, Universitas Islam Negeri Sumatera Utara).
- Hasan, A. (2017). *Penerapan metode Role Playing (bermain peran) untuk meningkatkan pemahaman penjumlahan dan pengurangan bilangan pada mata pelajaran Matematika kelas III SDI Pancasila Ponokawan Krian Sidoarjo* (Doctoral dissertation, UIN Sunan Ampel Surabaya).
- Hayatun, M., & Nurhasanah, S. I. (2020). *The Effect Of Role Playing Methods On The Emotional Social Development Of Elementary School Children*.
- Huda, M. (2017). *Model-model Pengajaran dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Ichsan, F. N & Hadiyanto, H. (2021). *Implementasi perencanaan pendidikan dalam meningkatkan karakter bangsa melalui penguatan pelaksanaan kurikulum*. Jurnal Studi Guru dan Pembelajaran, 4(3), 541-551.
- Istiqlalayah, N. (2022). *Pengaruh Penerapan Metode Role Playing Pada Permainan Edukatif Sirkuit Ular Tangga Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Matematika Kelas III Di MI Ta'limul Athfal Bangsri Jepara* (Doctoral dissertation, IAIN KUDUS).

- Kamarulloh. (2017). *Pendidikan Matematika di Sekolah Kita*. Al-Khawarizmi : Jurnal Pendidikan dan pembelajaran Matematika, 22-23.
- Kasanah, S. A., Damayani, A. T., & Rofian, R. (2019). *Keefektifan Model Pembelajaran Role Playing Berbantu Media Multiply Cards terhadap Hasil Belajar Siswa*. Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar, 3(4), 519-526.
- Kholifah, S. (2021). *Penerapan Metode Role Playing dengan Multimedia untuk Peningkatan Kemampuan Keterampilan Bermain Drama pada Siswa SMP Negeri 2 Buntu Pane Satu Atap Kabupaten Asahan*. *Journal of Education Technology and Civic Literacy (JET CIVIL)*, 1(2), 45-54.
- Kurniasih, Imas dan Berlin Sani. *Ragam Pengembangan Model Pembelajaran Untuk Meningkatkan Profesional Guru*. Kata Pena, 2016.
- Laili, A. N., Akmalia, D. A., Silmi, E. N., Ummah, S. N., Nayyiroh, Z., & Fauzi, I. (2022). *Analisis Problematika Pendidik dalam Pembelajaran Daring pada Mata Pelajaran Matematika di Sekolah Menengah Pertama*. *Cetta: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 5(3), 317-328.
- LEONARDO, R. D. (2017). *Pengaruh Metode Pembelajaran Sosiodrama terhadap Motivasi Belajar Siswa Dalam Pembelajaran PPKn (Studi Eksperimen di SMP Negeri 11 Jakarta)* (Doctoral dissertation, UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA).
- Lestari, A., Suryadi, A., & Ismail, A. (2020). *Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Komputer Dengan Model Tutorial Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Tik*. *Jurnal Petik*, 6(1), 18-26.
- Maulana, 2016. *Statistika Dalam Penelitian Pendidikan Konsep Dasar Dan Kajian Praktis*. Sumedang: UPJ Sumedang Press.
- Nana Sudjana, *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*, (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2017), hlm 22.
- Nurrita, T. (2018). *Pengembangan media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa*. *Jurnal misykat*, 3(1), 171-187.
- Nuraida, N. (2020). *Implementasi Metode Sosiodrama Dengan Bermain Peran Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Materi Adab Makan dan Minum*. *Jurnal Literasiologi*, 4(1).
- Nurhasanah, I. A., Sujana, A., & Sudin, A. (2016). *Penerapan Metode Role Playing Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Hubungan Mahluk Hidup Dengan Lingkungannya*, 1(1), 611–620. <https://doi.org/10.23819/pi.v1i1.2992>

- Pratama, R., & Fatahillah, A. (2017). *Implementasi Metode Pembelajaran Role Playing pada Aritmetika Sosial untuk Meningkatkan Hasil Belajar dan Aktivitas Siswa*. *Jurnal Edukasi*, 4(2), 27–30.
- Primayanti, & Dewi, (2021). *Penerapan Pendekatan Pembelajaran Saintifik Berbantuan Media Audio Visual Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPA Kelas V Semester I Sekolah Dasar Triamerta Tahun Pelajaran 2020/2021*. *Edukasi: Jurnal Pendidikan Dasar*, 2(2), 145-154.
- Puspitasari, Y., Surur, M., Putra, E. D., & Nadiyah, R. (2023). *Pemanfaatan Perpustakaan STKIP PGRI Situbondo terhadap terhadap hasil belajara Mahasiswa Semester IV Pada Matakuliah Perencanaan dan Evaluasi Pembelajaran*. *Consilium: Education and Counseling Journal*, 3(1), 109-118.
- Putu, W. P. P. N., Mariana, A. S. Y. A., Elisabeth, S., & Dionisia, Y. A. (2022). *Penerapan Metode Pembelajaran Role Playing untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas III SD Negeri 4 Kaba-Kaba: The Application of Role Playing Method to improve the Mathematics learning result in 3th Grade Students in SD Negeri 4 Kaba-Kaba*. *PROSPEK*, 1(1), 70-74.
- Safitri, M. (2015). *Pengaruh metode role playing (bermain peran) terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran bahasa Indonesia kelas V di SDN Cempaka I Putih Tahun ajaran 2014-2015*.
- Suliani, M. (2020). *Persepsi siswa terhadap penggunaan alat peraga dalam pembelajaran matematika*. *SJME (Supremum Journal of Mathematics Education)*, 4(1), 92-100.
- Tarigan, A. (2017). *Penerapan Model Pembelajaran Role Playing Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ips Siswa Kelas Iii Sd Negeri 013 Lubuk Kembang Sari Kecamatan Ukui*. *Primary: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 5(3), 102. <https://doi.org/10.33578/jpkip.v5i3.3898>
- Wahyuningsih, S. L. (2016). *Penggunaan Metode Pembelajaran Role Playing Dalam Meningkatkan Kemampuan Berhitung Penjumlahan Dan Pengurangan Pada Siswa Kelas Vi Slb C1 Dharma Mulia Semarang*. *Phenomenon: Jurnal Pendidikan MIPA*, 6(1), 82-96.

L

A



A

N



Lampiran 1

INSTRUMEN LEMBAR TES

Mapel	Tujuan Pembelajaran	Indicator Soal	Bentuk Soal	No Soal	Soal	Kunci Jawaban	Tingkat Kesulitan	Bobot Skor
Matematika 3.8 Menjelaskan dan membandingkan modus, median dan mean dari data tunggal untuk menentukan nilai mana yang paling tepat	1 Melalui penugasan siswa dapat mengetahui berat badan dan tinggi badan masing-masing siswa 2 Setelah diskusi siswa dapat mengelompokkan data berat	3.8.1 Siswa dapat mengelompokkan data 3.8.2 Siswa dapat membuat tabel berdasarkan suatu data 3.8.3 Siswa dapat menghitung mean/rata-rata	Isian	1	Diketahui rata-rata berat badan 6 orang siswa yaitu 3 kg. Ada 6 siswa yang diketahui beratnya, yaitu doni 4 kg, mail 8 kg, illang 7 kg, wandi 5 kg, 6 kg dan ardi 10 kg Berapakah berat badan kiwil?	Pembahasan: <ul style="list-style-type: none"> Pada soal diketahui : rata-rata = 3 kg Doni = 4 kg Mail = 8 kg Illang = 7 kg Wandu = 5 kg Ardi = 6 kg Kiwil = n Kita tidak tahu berat badan kiwil, jadi misalkan saja dengan "n". Selanjutnya bisa dicari jumlah 	Mudah	10

mewakili data	<p>badan dan berat badan siswa</p> <p>3 Siswa membuat tabel berdasarkan data yang telah dikumpulkan.</p> <p>4 Setelah penugasan siswa menghitung mean/rata-rata dari data yang telah dikumpulkan</p>	suatu data				<p>berat badan semua siswa.</p> <p>Jumlah berat badan 6 siswa = $4 \text{ kg} + 8 \text{ kg} + 7 \text{ kg} + 5 \text{ kg} + 6 \text{ kg} + n$</p> <p>Jumlah berat badan = $30 + n$</p> <p>Sedangkan banyak data adalah banyak siswa, yaitu 6.</p> <p>Sekarang datanya :</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Jumlah berat badan atau jumlah data = $30 + n$ ▪ Banyak siswa atau banyak data = 6 <p>• Mencari berat badan siswa yang belum diketahui</p> <p>Sekarang masukkan datanya ke dalam rumus.</p> <p>Rata-rata = 3 kg</p> <p>Diketahui pada soal ya.</p>		
---------------	--	------------	--	--	--	--	--	--

				2	<p>Diketahui rata-rata berat 4 orang anak adalah 40 kg. Jika</p>	<p><i>rata - rata = $\frac{\text{jumlah data}}{\text{banyak data}}$</i></p> $3 = \frac{30+n}{6}$ $3 \times 6 = 30 + n$ $18 = 30 + n$ $30 - 18 = n$ $N = 12 \text{ kg}$ <ul style="list-style-type: none"> • Kalikan silang antara 3 dan 6 menjadi 18 • Pindahkan 18 ke ruas kiri menjadi -18 • Jadi, berat badan kiwil yaitu 12 kg <p>Pembahasan:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Kita cari masing-masing dulu.. 1. Anak pertama = 35 kg 2. Anak kedua = 45 kg 	Mudah	10
--	--	--	--	---	--	--	-------	----

				<p>berat anak pertama, kedua dan ketiga masing-masing 35 kg, 45 kg, 32 kg, berapakah berat anak yang satu lagi?</p>	<p>3. Anak ketiga = 32 kg</p> <p>4. Berat satu anak belum diketahui, karena itu dimisalkan dengan "n".</p> <ul style="list-style-type: none"> • Sekarang kita cari jumlah berat badan ke empat anak itu. $Jumlah = 35 + 45 + 32 + n$ $Jumlah = 112 + n$ • Untuk banyak data bagaimana? Banyak data adalah banyaknya anak yang ikut dalam kelompok tersebut, yaitu 4. • Mencari jawaban Rumus rata-ratanya. $rata - rata = \frac{jumlah}{banyak}$		
--	--	--	--	---	--	--	--

					<p>- jumlah maksudnya jumlah berat badan dari ke empat anak itu</p> <p>- banyak maksudnya banyak anak yang ada dalam perhitungan.</p> $\text{rata-rata} = \frac{\text{jumlah}}{\text{banyak}}$ $40 = \frac{112 + n}{4}$ $40 \times 4 = 112 + n$ $160 = 112 + n$ $160 - 112 = n$ $48 = n$ <p>Diketahui :</p> <ul style="list-style-type: none">• jumlah = $112 + n$• banyak = 4		
--	--	--	--	--	--	--	--

					<ul style="list-style-type: none">• rata-rata = 40 kg <p>Ingat ya!! Dalam soal sudah diketahui kalau rata-rata berat ke empat anak tersebut adalah 40 kg. Tinggal ganti saja rata-ratanya.</p> <p>Langkah-langkahnya :</p> <ul style="list-style-type: none">• Ganti rata-rata dengan 40• ganti jumlah dengan $(112 + n)$• ganti banyak dengan 4 <p>Sekarang ada bentuk pecahan pada $(112 + n)$ dibagi dengan 4. Untuk menghilangkan bentuk pecahan ini, kalikan silang 4 ke 40.</p> <ul style="list-style-type: none">• kalikan silang 4 dengan 40 sehingga menghasilkan 160.• pindahkan 112 ke ruas kiri sehingga menjadi (-112)	
--	--	--	--	--	---	--

				3	<p>Data tinggi badan tim voli SD Maju yaitu: Andi 160 cm, Budi 162 cm, Catur 155 cm, Danu 150 cm, dan Edo 153 cm. Karena sedang sakit, Catur digantikan oleh Fardan dengan tinggi badan</p>	<ul style="list-style-type: none"> • 160 dikurangkan dengan 112 menghasilkan 48. <p>Nah, inilah berat badan satu orang anak sisanya, yaitu 48 kg</p> <p>Pembahasan: Diketahui data tinggi badan tim voli SD Maju yaitu:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Andi 160 cm, Budi 162 cm, Catur 155 cm, Danu 150 cm, dan Edo 153 cm • Rata-rata = jumlah data : banyak data $= (160 + 162 + 150 + 150 + 153) : 5$ $= 775 : 5$ $= 155$ <p>Jadi rata-rata tinggi badan tim voli</p>	Mudah	10
--	--	--	--	---	---	--	-------	----

				<p>150 cm. Berapa rata-rata tinggi badan tim voli setelah Catur diganti oleh Fardan?</p> <p>4</p> <p>Diketahui data tinggi badan siswa kelas IV yaitu: zaky 120 cm, andang 135 cm, yusuf 145 cm, andika 160 cm, fahri 100 cm, aldy 180 cm, faiz 130 cm, arya 150 cm, fatir 120 cm dan awal 190 cm. jika yusuf digantikan</p>	<p>setelah Catur diganti Fardan adalah 155 cm.</p> <p>Pembahasan: Diketahui tinggi badan siswa kelas IV:</p> <ul style="list-style-type: none"> • zaky 120 cm, andang 135 cm, yusuf 145 cm, andika 160 cm, fahri 100 cm, aldy 180 cm, faiz 130 cm, arya 150 cm, fatir 120 cm dan awal 190 cm. • Rata-rata = jumlah data : banyak data $= (120 + 135 + 145 + 160 + 100 + 180 + 130 + 150 + 120 + 190)$ 	Mudah	10
--	--	--	--	--	---	-------	----

				<p>oleh syahrul dengan tinggi badan 170. Berapa rata-rata tinggi badan siswa kelas IV setelah yusuf diganti oleh syahrul?</p>	<p>10</p> $= 1430 : 10$ $= 143 \text{ cm}$ <p>Jadi rata-rata tinggi badan siswa kelas IV setelah yusuf diganti oleh syahrul adalah 143 cm.</p>																				
			5	<p>Data berat badan siswa kelas V SDN paci'nongan sebagai berikut:</p> <p>38, 40, 37, 40, 40, 38, 40, 36, 36, 38, 40, 39, 38, 39, 37, 39, 36, 40, 37 dan 36. Berapakah</p>	<p>Pembahasan:</p> <p>Diketahui banyak siswa yaitu 20 siswa, jadi:</p> <table border="1"> <thead> <tr> <th>Tinggi Badan</th> <th>Banyak Siswa</th> <th>Berat Badan X Banyak Siswa</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>36 kg</td> <td>4</td> <td>114</td> </tr> <tr> <td>37 kg</td> <td>3</td> <td>111</td> </tr> <tr> <td>38 kg</td> <td>4</td> <td>152</td> </tr> <tr> <td>39 kg</td> <td>3</td> <td>117</td> </tr> <tr> <td>40 kg</td> <td>6</td> <td>240</td> </tr> </tbody> </table>	Tinggi Badan	Banyak Siswa	Berat Badan X Banyak Siswa	36 kg	4	114	37 kg	3	111	38 kg	4	152	39 kg	3	117	40 kg	6	240	Mudah	10
Tinggi Badan	Banyak Siswa	Berat Badan X Banyak Siswa																							
36 kg	4	114																							
37 kg	3	111																							
38 kg	4	152																							
39 kg	3	117																							
40 kg	6	240																							

					<p>rata - rata berat badan siswa SDN Paci'nongan?</p>	<table border="1"> <tr> <td>Jumlah</td> <td>20</td> <td>764</td> </tr> </table> $\text{rata - rata} = \frac{\text{jumlah data}}{\text{banyak data}}$ $= \frac{114 + 111 + 152 + 117 + 240}{20}$ $= \frac{764}{20}$ $= 38,2$ <p>Jadi, rata-rata berat badan siswa SDN Paci'nongan adalah 38,2 kg</p> <p>Pembahasan:</p> <table border="1"> <thead> <tr> <th>Tinggi Badan</th> <th>Banyak Siswa</th> <th>Berat Badan X Banyak Siswa</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>42 kg</td> <td>7</td> <td>294</td> </tr> <tr> <td>47 kg</td> <td>9</td> <td>423</td> </tr> <tr> <td>52 kg</td> <td>12</td> <td>624</td> </tr> <tr> <td>57 kg</td> <td>13</td> <td>741</td> </tr> </tbody> </table>	Jumlah	20	764	Tinggi Badan	Banyak Siswa	Berat Badan X Banyak Siswa	42 kg	7	294	47 kg	9	423	52 kg	12	624	57 kg	13	741		
Jumlah	20	764																								
Tinggi Badan	Banyak Siswa	Berat Badan X Banyak Siswa																								
42 kg	7	294																								
47 kg	9	423																								
52 kg	12	624																								
57 kg	13	741																								
			6	<p>Data berat badan siswa SDN Pangkalraya yang berjumlah 50 orang</p>			Mudah	10																		

				<p>disejikan dalam bentuk table sebagai berikut:</p> <table border="1"> <thead> <tr> <th>Berat Badan</th> <th>Banyak Siswa</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>42 kg</td> <td>7</td> </tr> <tr> <td>47 kg</td> <td>9</td> </tr> <tr> <td>52 kg</td> <td>12</td> </tr> <tr> <td>57 kg</td> <td>12</td> </tr> <tr> <td>62 kg</td> <td>6</td> </tr> <tr> <td>67 kg</td> <td>3</td> </tr> <tr> <td>Jumlah</td> <td>50</td> </tr> </tbody> </table> <p>Tentukan rata-rata berat badan siswa SDN Pangkalraya?</p>	Berat Badan	Banyak Siswa	42 kg	7	47 kg	9	52 kg	12	57 kg	12	62 kg	6	67 kg	3	Jumlah	50	<table border="1"> <tbody> <tr> <td>62 kg</td> <td>6</td> <td>372</td> </tr> <tr> <td>67 kg</td> <td>3</td> <td>201</td> </tr> <tr> <td>Jumlah</td> <td>50</td> <td>2.665</td> </tr> </tbody> </table> $\text{rata-rata} = \frac{\text{jumlah data}}{\text{banyak data}}$ $= \frac{(42 \times 7) + (47 \times 9) + (52 \times 12) + (57 \times 12) + (62 \times 6) + (67 \times 3)}{50}$ $= \frac{2.665}{50}$ $= 53,1$ <p>Jadi, rata-rata berat badan siswa SDN Pangkalraya adalah 53,1</p> <p>Pembahasan:</p> <p>1. Total tinggi berjumlah 11 orang adalah</p>	62 kg	6	372	67 kg	3	201	Jumlah	50	2.665		
Berat Badan	Banyak Siswa																															
42 kg	7																															
47 kg	9																															
52 kg	12																															
57 kg	12																															
62 kg	6																															
67 kg	3																															
Jumlah	50																															
62 kg	6	372																														
67 kg	3	201																														
Jumlah	50	2.665																														
			7			Mudah	10																									

				<p>Sebuah kelompok tim voli putri berjumlah 11 orang dengan rata – rata tinggi badannya adalah 170 cm. namun ada 2 penambahan orang dengan tinggi setiap orangnya adalah 180 cm dan 175 cm. jadi, berapa rata-rata tinggi kelompok bola voli putri tersebut saat ini?</p>	<p>= 11 orang x 170 cm = 1.870 cm</p> <p>2. Jumlah orang adalah = 11 + 2 = 13 orang</p> <p>3. Total tinggi berjumlah 13 orang adalah = 1.870 cm + 180 cm + 175 cm = 2.225 cm</p> <p>4. rata-rata nilai saat ini adalah = <u>2.225 cm</u> 13 orang = 171,15</p> <p>Jadi, rata-rata tinggi orang yang ada dikelompok tim voli putri yang berjumlah 13 orang adalah 171,15</p>		
			8	Pembahasan:	Mudah	10	

				<p>Sebanyak 21 orang data tinggi badan siswa kelas IV SDN baras 1. Data tinggi badan dibuat dalam bentuk table yaitu sebagai berikut:</p> <table border="1"> <thead> <tr> <th>Tinggi Badan</th> <th>Banyak Siswa</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>153 cm</td> <td>3</td> </tr> <tr> <td>158 cm</td> <td>4</td> </tr> <tr> <td>163 cm</td> <td>4</td> </tr> <tr> <td>168 cm</td> <td>5</td> </tr> <tr> <td>173 cm</td> <td>3</td> </tr> <tr> <td>178 cm</td> <td>2</td> </tr> <tr> <td>Jumlah</td> <td>21</td> </tr> </tbody> </table> <p>Hitunglah rata-rata tinggi badan siswa kelas IV SDN baras 1?</p>	Tinggi Badan	Banyak Siswa	153 cm	3	158 cm	4	163 cm	4	168 cm	5	173 cm	3	178 cm	2	Jumlah	21	<p>Diketahui banyak siswa adalah 21 orang tinggi badan adalah sebagai berikut:</p> <table border="1"> <thead> <tr> <th>Tinggi Badan</th> <th>Banyak Siswa</th> <th>Tinggi Badan X Banyak Siswa</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>153 cm</td> <td>3</td> <td>459</td> </tr> <tr> <td>158 cm</td> <td>4</td> <td>632</td> </tr> <tr> <td>163 cm</td> <td>4</td> <td>652</td> </tr> <tr> <td>168 cm</td> <td>5</td> <td>840</td> </tr> <tr> <td>173 cm</td> <td>3</td> <td>519</td> </tr> <tr> <td>178 cm</td> <td>2</td> <td>356</td> </tr> <tr> <td>Jumlah</td> <td>21</td> <td>3.458</td> </tr> </tbody> </table> $\text{rata - rata} = \frac{\text{jumlah data}}{\text{banyak data}}$ $= (153 \times 3) + (158 \times 4) + (163 \times 4) + (168 \times 5) + (173 \times 3) + (178 \times 2)$	Tinggi Badan	Banyak Siswa	Tinggi Badan X Banyak Siswa	153 cm	3	459	158 cm	4	632	163 cm	4	652	168 cm	5	840	173 cm	3	519	178 cm	2	356	Jumlah	21	3.458	
Tinggi Badan	Banyak Siswa																																													
153 cm	3																																													
158 cm	4																																													
163 cm	4																																													
168 cm	5																																													
173 cm	3																																													
178 cm	2																																													
Jumlah	21																																													
Tinggi Badan	Banyak Siswa	Tinggi Badan X Banyak Siswa																																												
153 cm	3	459																																												
158 cm	4	632																																												
163 cm	4	652																																												
168 cm	5	840																																												
173 cm	3	519																																												
178 cm	2	356																																												
Jumlah	21	3.458																																												

				9	<p>Diketahui berat badan 5 orang siswa adalah sebagai berikut:</p> <p>Ayu = 67 kg</p>	21 $= 459 + 632 + 652 + 840 + 519$ $+ 356$ 21 $= 3,458$ 21 $= 164,67$ <p>Pembahasan:</p> $\text{rata-rata} = \frac{\text{jumlah data}}{\text{banyak data}}$ $X = \frac{67 + 52 + 56 + 45 + 30}{5}$ $X = \frac{250}{5}$ $X = 50$ <p>Jadi rata-rata berat badan ke 5 siswa</p>	Mudah	10
--	--	--	--	---	---	--	-------	----

				<p>Melan = 52 kg Wanda = 56 kg Raya = 45 kg Sri = 30 kg</p> <p>Berdasarkan data di atas berapakah rata-rata berat badan dari ke 5 siswa tersebut?</p> <p>10</p> <p>Diketahui tinggi badan 20 orang siswa sebagai berikut:</p> <table border="1"> <thead> <tr> <th>Tinggi Badan</th> <th>Banyak Siswa</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>120 cm</td> <td>6</td> </tr> <tr> <td>125 cm</td> <td>4</td> </tr> <tr> <td>140 cm</td> <td>3</td> </tr> <tr> <td>145 cm</td> <td>2</td> </tr> </tbody> </table>	Tinggi Badan	Banyak Siswa	120 cm	6	125 cm	4	140 cm	3	145 cm	2	<p>tersebut adalah 50 kg</p> <p>Pembahasan:</p> <table border="1"> <thead> <tr> <th>Tinggi Badan</th> <th>Banyak Siswa</th> <th>Tinggi Badan X Banyak Siswa</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>120 cm</td> <td>6</td> <td>720</td> </tr> <tr> <td>125 cm</td> <td>4</td> <td>500</td> </tr> <tr> <td>140 cm</td> <td>3</td> <td>420</td> </tr> <tr> <td>145 cm</td> <td>2</td> <td>290</td> </tr> <tr> <td>150 cm</td> <td>5</td> <td>750</td> </tr> <tr> <td>Jumlah</td> <td>20</td> <td>2.680</td> </tr> </tbody> </table> <p>$\text{rata - rata} = \frac{\text{jumlah data}}{\text{banyak data}}$</p> <p>$X = (120 \times 6) + (125 \times 4) + (140 \times 3)$</p>	Tinggi Badan	Banyak Siswa	Tinggi Badan X Banyak Siswa	120 cm	6	720	125 cm	4	500	140 cm	3	420	145 cm	2	290	150 cm	5	750	Jumlah	20	2.680	Mudah	10
Tinggi Badan	Banyak Siswa																																					
120 cm	6																																					
125 cm	4																																					
140 cm	3																																					
145 cm	2																																					
Tinggi Badan	Banyak Siswa	Tinggi Badan X Banyak Siswa																																				
120 cm	6	720																																				
125 cm	4	500																																				
140 cm	3	420																																				
145 cm	2	290																																				
150 cm	5	750																																				
Jumlah	20	2.680																																				

				<table border="1"> <tbody> <tr> <td>150 cm</td> <td>5</td> </tr> <tr> <td>Jumlah</td> <td>20</td> </tr> </tbody> </table> <p>Hitunglah rata-rata tinggi badan siswa di atas?</p>	150 cm	5	Jumlah	20	$\frac{+(145 \times 2) + (150 \times 5)}{20}$ $X = \frac{720 + 500 + 420 + 290 + 750}{20}$ $X = \frac{2,680}{20}$ $= 134 \text{ cm}$ <p>Jadi, rata – rata tinggi badan 20 siswa adalah 134 cm.</p>	
150 cm	5									
Jumlah	20									

Lampiran 2

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP) SIKLUS I

Sekolah : SD Negeri Mangasa 1
Mata Pelajaran : Matematika
Materi : Statistika Penyajian Data
Kelas/Semester : VI/II
Alokasi Waktu : 2 x 35 menit

A. Kompetensi Dasar

3.8 Menjelaskan dan membandingkan modus, median dan mean dari data tunggal untuk menentukan nilai mana yang paling tepat mewakili data

B. Indicator

- 3.8.1 Siswa dapat mengelompokkan data
- 3.8.2 Siswa dapat membuat tabel berdasarkan suatu data
- 3.8.3 Siswa dapat menghitung mean/rata-rata suatu data

C. Tujuan Pembelajaran

1. Melalui penugasan siswa dapat mengetahui berat badan masing-masing siswa
2. Setelah diskusi siswa dapat mengelompokkan data berat badan siswa
3. Siswa membuat tabel berdasarkan data yang telah dikumpulkan
4. Setelah penugasan siswa menghitung mean/rata-rata dari data yang telah dikumpulkan

Karakter yang diharapkan:

Religius, Jujur, Kerjasama, Aktif, Ketelitian

D. Materi Pokok

- Data
- Mean/Rata-rata

E. Metode Pembelajaran

Metode Pendekatan : *Role Playing*
Metode Pembelajaran : Ceramah , Observasi, Diskusi, Penugasan

F. Langkah-langkah Pembelajaran

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
<p style="text-align: center;">Kegiatan Pendahuluan</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1) Kelas dimulai dengan salam dilanjutkan dengan do'a. (Religius dan Integritas) 2) Melakukan komunikasi tentang kehadiran siswa. 3) Mengaitkan Materi Sebelumnya dengan Materi yang akan dipelajari dan diharapkan dikaitkan dengan pengalaman peserta didik (Apersepsi) 	10 menit
<p style="text-align: center;">Kegiatan Inti</p>	<p>Langkah-Langkah Metode <i>Role Playing</i> materi statistika:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Pendidik menyiapkan skenario yang akan ditampilkan. 2. Menunjuk beberapa peserta didik untuk mempelajari skenario dalam waktu beberapa hari sebelum Kegiatan Belajar Mengajar. 3. Pendidik membentuk 2 kelompok yang anggotanya terdiri dari 4-12 orang (menyesuaikan jumlah peserta didik). 4. Memberikan penjelasan tentang kompetensi yang ingin dicapai. 5. Memanggil para peserta didik yang sudah ditunjuk untuk melakonkan skenario yang sudah dipersiapkan. 6. Masing-masing peserta didik berada di kelompoknya sambil mengamati skenario yang sedang diperagakan. 7. Setelah selesai ditampilkan, masing-masing peserta didik diberi lembar kerja untuk membahas penampilan yang selesai diperagakan. 8. Masing-masing kelompok menyampaikan hasil kesimpulannya. 9. Pendidik memberi kesimpulan secara umum. 10. Evaluasi. 11. Penutup. 	50 Menit

Kegiatan Penutup	<ol style="list-style-type: none"> 1. Siswa mengumpulkan tugas kelompok dan individu yang telah dikerjakan 2. Tanya jawab tentang materi yang telah dipelajari dan menyimpulkan hasil pembelajaran yang telah dilakukan. 3. Refleksi tentang pembelajaran hari ini. 	10 menit
-------------------------	--	----------

G. Media dan Sumber Belajar

1. Media
 - Timbangan badan
 - Pengukur tinggi badan
2. Sumber belajar
 - Buku Matematika untuk SD Kelas VI Kurikulum 2013 Revisi

H. PENILAIAN (ASESMEN)

Domain/Ranah	Teknik Penilaian	Bentuk Instrumen
Sikap	Observasi	Lembar abstraksi
Pengetahuan	Tes	Soal
Keterampilan	Unjuk kerja	Rubrik

Pembelajaran Remedial dan Pengayaan Pembelajaran

- a. Teknik Penilaian (terlampir)
 - 1) Sikap
Penilaian sikap dalam pembelajaran ini menggunakan teknik observasi.
 - 2) Keterampilan
Penilaian keterampilan dalam pembelajaran ini menggunakan Teknik observasi.
 - 3) Pengetahuan
Penilaian pengetahuan dalam pembelajaran ini adalah tes tertulis dan lisan.
- b. Pembelajaran Remedial dan Pengayaan
 - a. Pengayaan
Bagi siswa yang sudah mencapai KKM dilakukan pengayaan dengan memberi tugas membaca, Guru memberikan materi pengayaan berupa penanaman pemahaman dan ketrampilan memecahkan persoalan yang lebih kompleks diatas indikator kunci. Pengayaan dapat dilakukan dijam pelajaran atau diluar jam pelajaran.
 - b. Remedial
Bagi peserta didik yang belum memenuhi KKM setelah evaluasi, maka akan diberikan pembelajaran tambahan terhadap IPK yang belum tuntas, kemudian diberi tes tertulis pada akhir pembelajaran lagi dengan ketentuan :

1. Soal yang diberikan berbeda dengan soal sebelumnya namun setara/ dibawahnya.
2. Peserta didik yang sudah tuntas KKM dipersilahkan untuk ikut bagi yang berminat untuk memberikan keadilan.

Gowa, 16 Mei 2023

Peneliti



PUTRI NURMASYITA
105401105219

Wali Kelas IV



SUNARTI, S.Pd
NIP.



**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)
SIKLUS I**

Sekolah	: SD Negeri Mangasa 1
Mata Pelajaran	: Matematika
Materi	: Statistika Penyajian Data
Kelas/Semester	: VI/II
Alokasi Waktu	: 2 x 35 menit

A. Kompetensi Dasar

3.8 Menjelaskan dan membandingkan modus, median dan mean dari data tunggal untuk menentukan nilai mana yang paling tepat mewakili data

B. Indikator

- 3.8.1 Siswa dapat mengelompokkan data
- 3.8.2 Siswa dapat membuat tabel berdasarkan suatu data
- 3.8.3 Siswa dapat menghitung mean/rata-rata suatu data

C. Tujuan Pembelajaran

1. Melalui penugasan siswa dapat mengetahui berat badan masing-masing siswa
2. Setelah diskusi siswa dapat mengelompokkan data berat badan siswa
3. Siswa membuat tabel berdasarkan data yang telah dikumpulkan
4. Setelah penugasan siswa menghitung mean/rata-rata dari data yang telah dikumpulkan

Karakter yang diharapkan:

Religius, Jujur, Kerjasama, Aktif, Ketelitian

D. Materi Pokok

- Data
- Mean/Rata-rata

E. Metode Pembelajaran

Metode Pendekatan : *Role Playing*

Metode Pembelajaran : Ceramah , Observasi, Diskusi, Penugasan

F. Langkah-langkah Pembelajaran

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
<p style="text-align: center;">Kegiatan Pendahuluan</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Kelas dimulai dengan salam dilanjutkan dengan do'a. (Religius dan Integritas) 2. Melakukan komunikasi tentang kehadiran siswa. 3. Mengaitkan Materi Sebelumnya dengan Materi yang akan dipelajari dan diharapkan dikaitkan dengan pengalaman peserta didik (Apersepsi) 	<p style="text-align: center;">10 menit</p>
<p style="text-align: center;">Kegiatan Inti</p>	<p>Langkah-Langkah Metode <i>Role Playing</i> materi statistika:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Pendidik menyiapkan skenario yang akan ditampilkan. 2. Menunjuk beberapa peserta didik untuk mempelajari skenario dalam waktu beberapa hari sebelum Kegiatan Belajar Mengajar. 3. Pendidik membentuk 2 kelompok yang anggotanya terdiri dari 4-12 orang (menyesuaikan jumlah peserta didik). 4. Memberikan penjelasan tentang kompetensi yang ingin dicapai. 5. Memanggil para peserta didik yang sudah ditunjuk untuk melakonkan skenario yang sudah dipersiapkan. 6. Masing-masing peserta didik berada di kelompoknya sambil mengamati skenario yang sedang diperagakan. 7. Setelah selesai ditampilkan, masing-masing peserta didik diberi lembar kerja untuk membahas penampilan yang selesai diperagakan. 8. Masing-masing kelompok menyampaikan hasil kesimpulannya. 9. Pendidik memberi kesimpulan secara umum. 10. Evaluasi. 11. Penutup. 	<p style="text-align: center;">50 Menit</p>

Kegiatan Penutup	<ol style="list-style-type: none"> 1. Siswa mengumpulkan tugas kelompok dan individu yang telah dikerjakan 2. Tanya jawab tentang materi yang telah dipelajari dan menyimpulkan hasil pembelajaran yang telah dilakukan. 3. Refleksi tentang pembelajaran hari ini 	10 menit
-------------------------	---	----------

G. Media dan Sumber Belajar

1. Media
 - Timbangan badan
 - Pengukur tinggi badan
2. Sumber belajar
 - Buku Matematika untuk SD Kelas VI Kurikulum 2013 Revisi

1. PENILAIAN (ASESMEN)

Domain/Ranah	Teknik Penilaian	Bentuk Instrumen
Sikap	Observasi	Lembar abstraksi
Pengetahuan	Tes	Soal
Keterampilan	Unjuk kerja	Rubrik

Pembelajaran Remedial dan Pengayaan Pembelajaran

- a) Teknik Penilaian (terlampir)
 - a. Sikap
Penilaian sikap dalam pembelajaran ini menggunakan teknik observasi.
 - b. Keterampilan
Penilaian keterampilan dalam pembelajaran ini menggunakan Teknik observasi.
 - c. Pengetahuan
Penilaian pengetahuan dalam pembelajaran ini adalah tes tertulis dan lisan.
- b) Pembelajaran Remedial dan Pengayaan
 - a. Pengayaan
Bagi siswa yang sudah mencapai KKM dilakukan pengayaan dengan memberi tugas membaca, Guru memberikan materi pengayaan berupa penanaman pemahaman dan ketrampilan memecahkan persoalan yang lebih kompleks diatas indikator kunci. Pengayaan dapat dilakukan dijam pelajaran atau diluar jam pelajaran.
 - b. Remedial
Bagi peserta didik yang belum memenuhi KKM setelah evaluasi, maka akan diberikan pembelajaran tambahan terhadap IPK yang belum tuntas, kemudian diberi tes tertulis pada akhir pembelajaran lagi dengan ketentuan :

1. Soal yang diberikan berbeda dengan soal sebelumnya namun setara/ dibawahnya.
2. Peserta didik yang sudah tuntas KKM dipersilahkan untuk ikut bagi yang berminat untuk memberikan keadilan.

Gowa, 19 Mei 2023

Peneliti

PUTRI NURMASYITA
105401105219

Wali Kelas IV

SUNARTLIS.Pd
NIP.



**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)
SIKLUS II**

Sekolah	: SD Negeri Mangasa 1
Mata Pelajaran	: Matematika
Materi	: Menghitung Rata-Rata (Mean)
Kelas/Semester	: VI/II
Alokasi Waktu	: 2 x 35 menit

A. Kompetensi Dasar

3.8 Menjelaskan dan membandingkan modus, median dan mean dari data tunggal untuk menentukan nilai mana yang paling tepat mewakili data

B. Indicator

- 3.8.1 Siswa dapat mengelompokkan data
- 3.8.2 Siswa dapat membuat tabel berdasarkan suatu data
- 3.8.3 Siswa dapat menghitung mean/rata-rata suatu data

C. Tujuan Pembelajaran

1. Melalui penugasan siswa dapat mengetahui berat badan masing-masing siswa
2. Setelah diskusi siswa dapat mengelompokkan data berat badan siswa
3. Siswa membuat tabel berdasarkan data yang telah dikumpulkan
4. Setelah penugasan siswa menghitung mean/rata-rata dari data yang telah dikumpulkan

Karakter yang diharapkan:

Religius, Jujur, Kerjasama, Aktif, Ketelitian

D. Materi Pokok

- Data
- Mean/Rata-rata

E. Metode Pembelajaran

Metode Pendekatan : *Role Playing*

Metode Pembelajaran : Ceramah , Observasi, Diskusi, Penugasan

F. Langkah-langkah Pembelajaran

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
<p style="text-align: center;">Kegiatan Pendahuluan</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Kelas dimulai dengan salam dilanjutkan dengan do'a. (Religius dan Integritas) 2. Melakukan komunikasi tentang kehadiran siswa. 3. Mengaitkan Materi Sebelumnya dengan Materi yang akan dipelajari dan diharapkan dikaitkan dengan pengalaman peserta didik (Apersepsi) 	10 menit
<p style="text-align: center;">Kegiatan Inti</p>	<p>Langkah-Langkah Metode <i>Role Playing</i> materi statistika:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Pendidik menyiapkan skenario yang akan ditampilkan. 2. Menunjuk beberapa peserta didik untuk mempelajari skenario dalam waktu beberapa hari sebelum Kegiatan Belajar Mengajar. 3. Pendidik membentuk 2 kelompok yang anggotanya terdiri dari 4-12 orang (menyesuaikan jumlah peserta didik). 4. Memberikan penjelasan tentang kompetensi yang ingin dicapai. 5. Memanggil para peserta didik yang sudah ditunjuk untuk melakukan skenario yang sudah dipersiapkan. 6. Masing-masing peserta didik berada di kelompoknya sambil mengamati skenario yang sedang diperagakan. 7. Setelah selesai ditampilkan, masing-masing peserta didik diberi lembar kerja untuk membahas penampilan yang selesai diperagakan. 8. Masing-masing kelompok menyampaikan hasil kesimpulannya. 9. Pendidik memberi kesimpulan secara umum. 10. Evaluasi. 11. Penutup. 	50 Menit

Kegiatan Penutup	<ol style="list-style-type: none"> 1. Siswa mengumpulkan tugas kelompok dan individu yang telah dikerjakan 2. Tanya jawab tentang materi yang telah dipelajari dan menyimpulkan hasil pembelajaran yang telah dilakukan 3. Refleksi tentang pembelajaran hari ini 	
-------------------------	--	--

G. Media dan Sumber Belajar

1. Media
 - Timbangan badan
 - Pengukur tinggi badan
2. Sumber belajar
 - Buku Matematika untuk SD Kelas VI Kurikulum 2013 Revisi

H. PENILAIAN (ASESMEN)

Domain/Ranah	Teknik Penilaian	Bentuk Instrumen
Sikap	Observasi	Lembar abstraksi
Pengetahuan	Tes	Soal
Keterampilan	Unjuk kerja	Rubrik

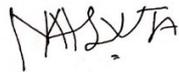
Pembelajaran Remedial dan Pengayaan Pembelajaran

- a. Teknik Penilaian (terlampir)
 1. Sikap
Penilaian sikap dalam pembelajaran ini menggunakan teknik observasi.
 2. Keterampilan
Penilaian keterampilan dalam pembelajaran ini menggunakan teknik observasi.
 - 3) Pengetahuan
Penilaian pengetahuan dalam pembelajaran ini adalah tes tertulis dan lisan.
- b. Pembelajaran Remedial dan Pengayaan
 - a) Pengayaan
Bagi siswa yang sudah mencapai KKM dilakukan pengayaan dengan memberi tugas membaca, Guru memberikan materi pengayaan berupa penanaman pemahaman dan ketrampilan memecahkan persoalan yang lebih kompleks diatas indikator kunci. Pengayaan dapat dilakukan dijam pelajaran atau diluar jam pelajaran.
 - b) Remedial
Bagi peserta didik yang belum memenuhi KKM setelah evaluasi, maka akan diberikan pembelajaran tambahan terhadap IPK yang belum tuntas, kemudian diberi tes tertulis pada akhir pembelajaran lagi dengan ketentuan :
 1. Soal yang diberikan berbeda dengan soal sebelumnya namun setara/ dibawahnya.

2. Peserta didik yang sudah tuntas KKM dipersilahkan untuk ikut bagi yang berminat untuk memberikan keadilan.

Gowa, 22 Mei 2023

Peneliti



PUTRI NURMASYITA
105401105219

Wali Kelas IV



SUNARTI.S.Pd
NIP.



**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)
SIKLUS II**

Sekolah	: SD Negeri Mangasa 1
Mata Pelajaran	: Matematika
Materi	: Menghitung Rata-Rata (Mean)
Kelas/Semester	: VI/II
Alokasi Waktu	: 2 x 35 menit

A. Kompetensi Dasar

3.8 Menjelaskan dan membandingkan modus, median dan mean dari data tunggal untuk menentukan nilai mana yang paling tepat mewakili data

B. Indicator

- 3.8.1 Siswa dapat mengelompokkan data
- 3.8.2 Siswa dapat membuat tabel berdasarkan suatu data
- 3.8.3 Siswa dapat menghitung mean/rata-rata suatu data

C. Tujuan Pembelajaran

1. Melalui penugasan siswa dapat mengetahui berat badan masing-masing siswa
2. Setelah diskusi siswa dapat mengelompokkan data berat badan siswa
3. Siswa membuat tabel berdasarkan data yang telah dikumpulkan
4. Setelah penugasan siswa menghitung mean/rata-rata dari data yang telah dikumpulkan

Karakter yang diharapkan:

Religius, Jujur, Kerjasama, Aktif, Ketelitian

D. Materi Pokok

- Data
- Mean/Rata-rata

E. Metode Pembelajaran

Metode Pendekatan : *Role Playing*

Metode Pembelajaran : Ceramah , Observasi, Diskusi, Penugasan

F. Langkah-langkah Pembelajaran

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
<p style="text-align: center;">Kegiatan Pendahuluan</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Kelas dimulai dengan salam dilanjutkan dengan do'a. (Religius dan Integritas) 2. Melakukan komunikasi tentang kehadiran siswa. 3. Mengaitkan Materi Sebelumnya dengan Materi yang akan dipelajari dan diharapkan dikaitkan dengan pengalaman peserta didik (Apersepsi) 	10 menit
<p style="text-align: center;">Kegiatan Inti</p>	<p>Langkah-Langkah Metode <i>Role Playing</i> materi statistika:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Pendidik menyiapkan skenario yang akan ditampilkan. 2. Menunjuk beberapa peserta didik untuk mempelajari skenario dalam waktu beberapa hari sebelum Kegiatan Belajar Mengajar. 3. Pendidik membentuk 2 kelompok yang anggotanya terdiri dari 4-12 orang (menyesuaikan jumlah peserta didik). 4. Memberikan penjelasan tentang kompetensi yang ingin dicapai. 5. Memanggil para peserta didik yang sudah ditunjuk untuk melakukan skenario yang sudah dipersiapkan. 6. Masing-masing peserta didik berada di kelompoknya sambil mengamati skenario yang sedang diperagakan. 7. Setelah selesai ditampilkan, masing-masing peserta didik diberi lembar kerja untuk membahas penampilan yang selesai diperagakan. 8. Masing-masing kelompok menyampaikan hasil kesimpulannya. 9. Pendidik memberi kesimpulan secara umum. 10. Evaluasi 11. Penutup. 	50 Menit

Kegiatan Penutup	<ol style="list-style-type: none"> 1. Siswa mengumpulkan tugas kelompok dan individu yang telah dikerjakan. 2. Tanya jawab tentang materi yang telah dipelajari dan menyimpulkan hasil pembelajaran yang telah dilakukan 3. Refleksi tentang pembelajaran hari ini 	10 Menit
-------------------------	---	----------

G. Media dan Sumber Belajar

1. Media
 - Timbangan badan
 - Pengukur tinggi badan
2. Sumber belajar
 - Buku Matematika untuk SD Kelas VI Kurikulum 2013 Revisi

H. PENILAIAN (ASESMEN)

Domain/Ranah	Teknik Penilaian	Bentuk Instrumen
Sikap	Observasi	Lembar abstraksi
Pengetahuan	Tes	Soal
Keterampilan	Unjuk kerja	Rubrik

Pembelajaran Remedial dan Pengayaan Pembelajaran

- a. Teknik Penilaian (terlampir)
 1. Sikap
Penilaian sikap dalam pembelajaran ini menggunakan teknik observasi.
 2. Keterampilan
Penilaian keterampilan dalam pembelajaran ini menggunakan Teknik observasi.
 3. Pengetahuan
Penilaian pengetahuan dalam pembelajaran ini adalah tes tertulis dan lisan.
- b. Pembelajaran Remedial dan Pengayaan
 - a. Pengayaan
Bagi siswa yang sudah mencapai KKM dilakukan pengayaan dengan memberi tugas membaca, Guru memberikan materi pengayaan berupa penanaman pemahaman dan ketrampilan memecahkan persoalan yang lebih kompleks diatas indikator kunci. Pengayaan dapat dilakukan dijam pelajaran atau diluar jam pelajaran.
 - b. Remedial
Bagi peserta didik yang belum memenuhi KKM setelah evaluasi, maka akan diberikan pembelajaran tambahan terhadap IPK yang belum tuntas, kemudian diberi tes tertulis pada akhir pembelajaran lagi dengan ketentuan :

1. Soal yang diberikan berbeda dengan soal sebelumnya namun setara/ dibawahnya.
2. Peserta didik yang sudah tuntas KKM dipersilahkan untuk ikut bagi yang berminat untuk memberikan keadilan.

Gowa, 24 Mei 2023

Peneliti

PUTRI NURMASYITA
105401105219

Wali Kelas IV

SUNARTLIS.Pd
NIP.



Lampiran 3

LEMBAR KEGIATAN PESERTA DIDIK

Satuan Pendidikan : SD Negeri Mangasa 1

Kelas/ Semester : IV/II

Mata pelajaran : Matematika

Alokasi Waktu : 35 Menit

Nama :

No. Absen :

Soal:

1. Rata-rata berat badan 6 orang siswa yaitu 3 kg. Ada 6 siswa yang diketahui beratnya, yaitu doni 4 kg, mail 8 kg, illang 7 kg, wandi 5 kg, 6 kg dan ardi 10 kg Berapakah berat badan kiwil?
2. Diketahui rata-rata berat 4 orang anak adalah 40 kg. Jika berat anak pertama, kedua dan ketiga masing-masing 35 kg, 45 kg, 32 kg, berapakah berat anak yang satu lagi?
3. Data tinggi badan tim voli SD Maju yaitu: Andi 160 cm, Budi 162 cm, Catur 155 cm, Danu 150 cm, dan Edo 153 cm. Karena sedang sakit, Catur digantikan oleh Fardan dengan tinggi badan 150 cm. Berapa rata-rata tinggi badan tim voli setelah Catur diganti oleh Fardan?
4. Diketahui data tinggi badan siswa kelas IV yaitu: zaky 120 cm, andang 135 cm, yusuf 145 cm, andika 160 cm, fahri 100 cm, aldy 180 cm, faiz 130 cm, arya 150 cm, fatir 120 cm dan awal 190 cm. jika yusuf digantikan oleh syahrul dengan tinggi badan 170. Berapa rata-rata tinggi badan siswa kelas IV setelah yusuf diganti oleh syahrul?
5. Data berat badan siswa kelas V SDN paci'nongan sebagai berikut:

38, 40, 37, 40, 40, 38, 40, 36, 36, 38, 40, 39, 38, 39, 37, 39, 36, 40, 37 dan 36.
Berapakah rata - rata berat badan siswa SDN Paci'nongan?

6. Data berat badan siswa SDN Pangkalraya yang berjumlah 50 orang disejikan dalam bentuk table sebagai berikut:

Berat Badan	Banyak Siswa
42 kg	7
47 kg	9
52 kg	12
57 kg	12
62 kg	6
67 kg	3
Jumlah	50

Tentukan rata-rata berat badan siswa SDN Pangkalraya?

7. Sebuah kelompok tim voli putri berjumlah 11 orang dengan rata – rata tinggi badannya adalah 170 cm. namun ada 2 penambahan orang dengan tinggi setiap orangnya adalah 180 cm dan 175 cm. jadi, berapa rata-rata tinggi kelompok bola voli putri tersebut saat ini?
8. Sebanyak 21 orang data tinggi badan siswa kelas IV SDN baras 1. Data tinggi badan dibuat dalam bentuk table yaitu sebagai berikut:

Tinggi Badan	Banyak Siswa
153 cm	3
158 cm	4
163 cm	4
168 cm	5
173 cm	3
178 cm	2
Jumlah	21

Hitunglah rata-rata tinggi badan siswa kelas IV SDN baras 1?

9. Diketahui berat badan 5 orang siswa adalah sebagai berikut:

Ayu = 67 kg

Melan = 52 kg

Wanda = 56 kg

Raya = 45 kg

Sri = 30 kg

Berdasarkan data di atas berapakah rata-rata berat badan dari ke 5 siswa tersebut?

10. Diketahui tinggi badan 20 orang siswa sebagai berikut:

Tinggi Badan	Banyak Siswa
120 cm	6
125 cm	4
140 cm	3
145 cm	2
150 cm	5
Jumlah	20

Hitunglah rata-rata tinggi badan siswa di atas?

Kunci Jawaban

1. Pembahasan:

Pada soal diketahui :

rata-rata = 3 kg

Doni = 4 kg

Mail = 8 kg

Illang = 7 kg

Wandi = 5 kg

Ardi = 6 kg

Kiwil = n

- Kita tidak tahu berat badan kiwil, jadi misalkan saja dengan "n".
- Selanjutnya bisa dicari jumlah berat badan semua siswa.

$$\text{Jumlah berat badan 6 siswa} = 4 \text{ kg} + 8 \text{ kg} + 7 \text{ kg} + 5 \text{ kg} + 6 \text{ kg} + n$$

$$\text{Jumlah berat badan} = 30 + n$$

Sedangkan banyak data adalah banyak siswa, yaitu 6.

Sekarang datanya :

- Jumlah berat badan atau jumlah data = $30 + n$

- Banyak siswa atau banyak data = 6
- **Mencari berat badan siswa yang belum diketahui**

Sekarang masukkan datanya ke dalam rumus.

Rata-rata = 3 kg

Diketahui pada soal ya.

$$\text{rata - rata} = \frac{\text{jumlah data}}{\text{banyak data}}$$

$$3 = \frac{30+n}{6}$$

$$3 \times 6 = 30 + n$$

$$18 = 30 + n$$

$$30 - 18 = n$$

$$N = 12 \text{ kg}$$

- Kalikan silang antara 3 dan 6 menjadi 18
- Pindahkan 18 ke ruas kiri menjadi -18
- Jadi, berat badan kiwil yaitu 12 kg

2. Pembahasan:

- Kita cari masing-masing dulu
 - Anak pertama = 35 kg
 - Anak kedua = 45 kg
 - Anak ketiga = 32 kg
 Berat satu anak belum diketahui, karena itu dimisalkan dengan "n".
- Sekarang kita cari jumlah berat badan ke empat anak itu.
 - Jumlah = 35 + 45 + 32 + n
 - Jumlah = 112 + n
- Untuk banyak data bagaimana?
 - Banyak data adalah banyaknya anak yang ikut dalam kelompok tersebut, yaitu

- **Mencari jawaban**

Rumus rata-ratanya..

$$\text{rata - rata} = \frac{\text{jumlah}}{\text{banyak}}$$

- jumlah maksudnya jumlah berat badan dari ke empat anak itu

- banyak maksudnya banyak anak yang ada dalam perhitungan.

$$\text{rata-rata} = \frac{\text{jumlah}}{\text{banyak}}$$

$$40 = \frac{112 + n}{4}$$

$$40 \times 4 = 112 + n$$

$$160 = 112 + n$$

$$160 - 112 = n$$

$$48 = n$$

Diketahui :

- jumlah = $112 + n$
- banyak = 4
- rata-rata = 40 kg

Ingat ya!! Dalam soal sudah diketahui kalau rata-rata berat ke empat anak tersebut adalah 40 kg. Tinggal ganti saja rata-ratanya.

Langkah-langkahnya :

2. Ganti rata-rata dengan 40
3. ganti jumlah dengan $(112 + n)$
4. ganti banyak dengan 4

Sekarang ada bentuk pecahan pada $(112 + n)$ dibagi dengan 4. Untuk menghilangkan bentuk pecahan ini, kalikan silang 4 ke 40.

- kalikan silang 4 dengan 40 sehingga menghasilkan 160.
- pindahkan 112 ke ruas kiri sehingga menjadi (-112)
- 160 dikurangkan dengan 112 menghasilkan 48.

Nah, inilah berat badan satu orang anak sisanya, yaitu 48 kg

3. Pembahasan:

Diketahui data tinggi badan tim voli SD Maju yaitu:

- Andi 160 cm, Budi 162 cm, Catur 155 cm, Danu 150 cm, dan Edo 153 cm
- Rata-rata = jumlah data : banyak data
 $= (160 + 162 + 150 + 150 + 153) : 5$

$$= 775 : 5$$

$$= 155$$

Jadi rata-rata tinggi badan tim voli setelah Catur diganti Fardan adalah 155 cm.

4. Pembahasan:

Diketahui tinggi badan siswa kelas IV:

- zaky 120 cm, andang 135 cm, yusuf 145 cm, andika 160 cm, fahri 100 cm, aldy 180 cm, faiz 130 cm, arya 150 cm, fatir 120 cm dan awal 190 cm.

- Rata-rata = jumlah data : banyak data

$$= (120 + 135 + 145 + 160 + 100 + 180 + 130 + 150 + 120 + 190)$$

10

$$= 1430 : 10$$

$$= 143 \text{ cm}$$

Jadi rata-rata tinggi badan siswa kelas IV setelah yusuf diganti oleh syahrul adalah 143 cm.

5. Pembahasan:

Diketahui banyak siswa yaitu 20 siswa, jadi:

Tinggi Badan	Banyak Siswa	Berat Badan X Banyak Siswa
36 kg	4	114
37 kg	3	111
38 kg	4	152
39 kg	3	117
40 kg	6	240
Jumlah	20	764

$$\text{rata - rata} = \frac{\text{jumlah data}}{\text{banyak data}}$$

$$= \frac{114 + 111 + 152 + 117 + 240}{20}$$

20

$$= \frac{764}{20}$$

$$= 38,2$$

Jadi, rata-rata berat badan siswa SDN Paci'nongan adalah 38,2 kg

6. Pembahasan:

Tinggi Badan	Banyak Siswa	Berat Badan X Banyak Siswa
42 kg	7	294
47 kg	9	423
52 kg	12	624
57 kg	13	741
62 kg	6	372
67 kg	3	201
Jumlah	50	2.665

$$\text{rata-rata} = \frac{\text{jumlah data}}{\text{banyak data}}$$

$$= \frac{(42 \times 7) + (47 \times 9) + (52 \times 12) + (57 \times 13) + (62 \times 6) + (67 \times 3)}{50}$$

$$= \frac{2.665}{50}$$

$$= 53,1$$

Jadi, rata-rata berat badan siswa SDN Pangkalraya adalah 53,1

7. Pembahasan:

Total tinggi berjumlah 11 orang adalah

$$= 11 \text{ orang} \times 170 \text{ cm}$$

$$= 1.870 \text{ cm}$$

Jumlah orang adalah

$$= 11 + 2$$

$$= 13 \text{ orang}$$

Total tinggi berjumlah 13 orang adalah

$$= 1.870 \text{ cm} + 180 \text{ cm} + 175 \text{ cm}$$

$$= 2.225 \text{ cm}$$

rata-rata nilai saat ini adalah

$$= \underline{2.225 \text{ cm}}$$

13 orang

$$= 171,15$$

Jadi, rata-rata tinggi orang yang ada dikelompok tim voli putri yang berjumlah 13 orang adalah 171,15

8. Pembahasan:

Diketahui banyak siswa adalah 21 orang

Tinggi badan adalah sebagai berikut:

Tinggi Badan	Banyak Siswa	Tinggi Badan X Banyak Siswa
153 cm	3	459
158 cm	4	632
163 cm	4	652
168 cm	5	840
173 cm	3	519
178 cm	2	356
Jumlah	21	3.458

$$\begin{aligned} \text{rata - rata} &= \frac{\text{jumlah data}}{\text{banyak data}} \\ &= \frac{(153 \times 3) + (158 \times 4) + (163 \times 4) + (168 \times 5) + (173 \times 3) + (178 \times 2)}{21} \\ &= \frac{459 + 632 + 652 + 840 + 519 + 356}{21} \\ &= \underline{3.458} \\ & \quad 21 \\ &= 164,67 \end{aligned}$$

9. Pembahasan:

$$\text{rata - rata} = \frac{\text{jumlah data}}{\text{banyak data}}$$

$$X = \frac{67 + 52 + 56 + 45 + 30}{5}$$

$$X = \frac{250}{5}$$

$$X = 50$$

Jadi rata-rata berat badan ke 5 siswa tersebut adalah 50 kg

10. Pembahasan:

Tinggi Badan	Banyak Siswa	Tinggi Badan X Banyak Siswa
120 cm	6	720
125 cm	4	500
140 cm	3	420
145 cm	2	290
150 cm	5	750
Jumlah	20	2.680

$$\text{rata - rata} = \frac{\text{jumlah data}}{\text{banyak data}}$$

$$X = \frac{(120 \times 6) + (125 \times 4) + (140 \times 3) + (145 \times 2) + (150 \times 5)}{20}$$

$$X = \frac{720 + 500 + 420 + 290 + 750}{20}$$

$$X = \frac{2,680}{20}$$

$$= 134 \text{ cm}$$

Jadi, rata – rata tinggi badan 20 siswa adalah 134 cm

Lampiran 4

LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK (LKPD)

Petunjuk Kerja:

1. Siswa dibagi 2 kelompok masing-masing kelompok terdiri dari 4-13 orang.
2. Tuliskan nama anggota kelompok.
3. masing-masing kelompok mengerjakan tugas pada lembar kerja.
4. Setiap kelompok mengukur tinggi dan berat badan pada kelompok masing-masing.
5. Setelah melakukan pengukuran tinggi badan dan penimbangan berat badan siswa dapat saling berdiskusi didalam kelompoknya masing-masing.
6. Tuliskan hasil pengukuran tinggi badan dan timbangan berat badan teman kelompok kalian kemudian tentukan rata-rata tinggi badan dan berat badan.
7. Peserta didik menyimpulkan hasil diskusi dalam kelompoknya masing-masing.
8. Kemudian setiap kelompok mempresentasikan hasil diskusinya didepan kelas.



Kunci Jawaban:

1. Kelompok Suka Maju

Pengukuran Tinggi Badan Masyarakat Suka Maju

Ukuran Tinggi Badan:

Nama	Tinggi Badan
M F A	137 cm
A J H	134 cm
A A H	140 cm
D P	135 cm
F R H	135 cm
H S	123 cm
M R P	120 cm
A A I	134 cm
M F A S	137 cm
M S A	120 cm
T A R	135 cm
K N A A	120 cm
A D R	130 cm

Penyelesaian:

$$\begin{aligned}
 \text{rata - rata} &= \frac{\text{jumlah data}}{\text{banyak data}} \\
 7 &= \frac{(120 \times 3) + (130 \times 2) + (134 \times 2) + (135 \times 3) + (137 \times 2) + (140 \times 1)}{13} \\
 &= \frac{360 + 260 + 268 + 405 + 274 + 140}{13} \\
 &= \frac{1.707}{13} \\
 &= 131 \text{ cm}
 \end{aligned}$$

Jadi, rata-rata tinggi badan masyarakat suka maju adalah 131 cm

2. Kelompok Mawar

Penimbangan Berat Badan Masyarakat Mawar

Timbangan Berat Badan:

Nama	Berat Badan
G I C A	30 kg
A A	28 kg
Z A M	30 kg
A B S S	26 kg
M A T C	30 kg
S A D S	30 kg
M A S	30 kg
M A F	30 kg
M D A K	30 kg
P I	27 kg
M W S	25 kg
M F A	14 kg
N U A	35 kg

Penyelesaian :

$$\text{rata-rata} = \frac{\text{jumlah data}}{\text{banyak data}}$$

$$30 = \frac{30 + 28 + 30 + 26 + 30 + 30 + 30 + 30 + 30 + 27 + 25 + 14 + 35}{13}$$

$$30 \times 13 = 365 - n$$

$$390 = 365$$

$$N = 390 - 365$$

$$= 25 \text{ kg}$$

Jadi, rata-rata berat badan masyarakat mawar adalah 25 kg.

Lampiran 5

Peningkatan Nilai Hasil Belajar Siswa Setelah Menggunakan Metode *Role Playing* dari Siklus I sampai Siklus II

No	Nama Siswa	Nilai Siklus I	Nilai Siklus II	Keterangan
1	A A	80	100	Meningkat
2.	A J H	90	100	Meningkat
3	A A H	67	100	Meningkat
4	D P	65	98	Meningkat
5	F R H	80	100	Meningkat
6	H S	69	98	Meningkat
7	M R P	80	100	Meningkat
8	M F A	68	100	Meningkat
9	M F A	83	100	Meningkat
10	M S A	63	90	Meningkat
11	M A S	85	100	Meningkat
12	M A F R	80	100	Meningkat
13	M D A K	87	100	Meningkat
14	A A I	68	97	Meningkat
15	M F A	90	100	Meningkat
16	Z A M	80	100	Meningkat
17	A B S S	87	100	Meningkat
18	M A T C	63	96	Meningkat
19	M W S	55	100	Meningkat
20	G I C A	90	100	Meningkat
21	N U A	64	100	Meningkat
22	S A D S	69	91	Meningkat
23	T A R	49	100	Meningkat
24	K N A	68	100	Meningkat
25	A D R	65	100	Meningkat
26	P I S	60	100	Meningkat

Lampiran 6

Peningkatan Nilai Hasil Belajar kelompok Siswa Siklus I Dan Siklus II

No	Nama Kelompok	Nama Siswa	Nilai Siklus I	Nilai Siklus II
1	Suka Maju	M S M 1	80	100
		M S M 2	80	100
		M S M 3	80	100
		M S M 4	80	100
		M S M 5	80	100
		M S M 6	80	100
		M S M 7	80	100
		M S M 8	80	100
		M S M 9	80	100
		M S M 10	80	100
		M S M 11	80	100
		M S M 12	80	100
		M S M 13	80	100
2	Mawar	M M 1	68	95
		M M 2	68	95
		M M 3	68	95
		M M 4	68	95
		M M 5	68	95
		M M 6	68	95
		M M 7	68	95
		M M 8	68	95
		M M 9	68	95
		M M 10	68	95
		M M 11	68	95
		M M 12	68	95
		M M 13	68	95

Lampiran 7

LEMBAR PENGAMATAN KETERLAKSANAAN KEGIATAN GURU SIKLUS I

Nama Sekolah : SD NEGERI MANGASA 1
Mata Pelajaran : Matematika
Waktu Pelaksanaan : 16 Mei 2023

No	Indikator	Skor	Keterangan
1.	Orientasi	3	Baik
2.	Apersepsi	3	Baik
3.	Motivasi	3	Baik
4.	Pemberian Petunjuk	2	Cukup
5.	Kehadiran guru	4	Baik Sekali
6.	Penampilan guru di depan kelas	3	Baik
7.	Suara guru dalam menyampaikan materi	2	Cukup
8.	Kemampuan guru dalam penyampaian materi yang diajarkan	3	Baik
9.	Kemampuan guru dalam pengelolaan kelas	2	Cukup
10.	Pendidik menyiapkan skenario yang akan ditampilkan.	2	Cukup
11.	Kemampuan guru dalam membimbing siswa untuk mempelajari skenario dalam waktu beberapa hari sebelum Kegiatan Belajar Mengajar.	2	Cukup
12.	Pendidik membentuk 2 kelompok yang anggotanya terdiri dari 4-12 orang (menyesuaikan jumlah peserta didik). Kelompok 1 mementaskan drama di depan kelas, dan kelompok 2 mengamati adegan drama	3	Baik
13.	Guru memberikan penjelasan tentang kompetensi yang ingin dicapai.	4	Baik Sekali
14.	Memanggil para peserta didik yang sudah ditunjuk untuk melakonkan skenario yang sudah dipersiapkan.	3	Baik
15.	Cara guru dalam memberikan arahan dan bimbingan kelompok	3	Baik
16.	Kemampaun guru dalam menerapkan metode pembelajaran	3	Baik

	<i>role playing</i>		
17.	Setelah selesai ditampilkan, masing-masing peserta didik diberi LKS untuk membahas penampilan yang selesai diperagakan.	3	Baik
18.	Membimbing siswa saat diskusi kelompok	3	Baik
19.	Memberikan kesempatan siswa untuk mempresentasikan hasil diskusi dan kesimpulan	3	Baik
20.	Memberikan penguatan materi dan kesimpulan	3	Baik
21.	Mengapresiasi hasil kerja siswa dan memberikan motivasi	3	Baik
22.	Guru menutup pembelajaran dengan menyampaikan kesimpulan pembelajaran dan berdoa Bersama	3	Baik
Jumlah		63	Baik
Persentase		71,5%	Baik

1. Keterangan Kriteria penilaian

1= kurang

2= cukup

3= baik

4= sangat baik

Skor maksimal setiap peserta didik = $22 \times 4 = 88$

2. Persentase Kegiatan Peserta didik =

Pedoman Kriteria

76% - 100%

51% - 75%

26% - 50%

< 25%

Wali Kelas IV

Tingkat Persentase Kegiatan Kriteria

Peserta Didik Sangat Baik (A)

Peserta Didik Baik (B)

Peserta Didik Cukup (C)

Peserta Didik Kurang (D)

Mahasiswa



SUNARTLIS.Pd
NIP.



PUTRI NURMASYITA
105401105219



Lampiran 8

**LEMBAR PENGAMATAN KETERLAKSANAAN
KEGIATAN GURU SIKLUS II**

Nama Sekolah : SD NEGERI MANGASA 1
Mata Pelajaran : Matematika
Waktu Pelaksanaan : 22 Mei Maret 2023

No	Indikator	Skor	Keterangan
1	Orientasi	4	Sangat Baik
2	Apersepsi	4	Sangat Baik
3	Motivasi	4	Sangat Baik
4	Pemberian Petunjuk	4	Sangat Baik
5	Kehadiran guru	4	Baik Sekali
6	Penampilan guru di depan kelas	4	Sangat Baik
7	Suara guru dalam menyampaikan materi	4	Sangat Baik
8	Kemampuan guru dalam penyampaian materi yang diajarkan	3	Baik
9	Kemampuan guru dalam pengelolaan kelas	3	Baik
10	Pendidik menyiapkan skenario yang akan ditampilkan.	4	Sangat Baik
11	Kemampuan guru dalam membimbing siswa untuk mempelajari skenario dalam waktu beberapa hari sebelum Kegiatan Belajar Mengajar.	4	Sangat Baik
12	Pendidik membentuk 2 kelompok yang anggotanya terdiri dari 4-12 orang (menyesuaikan jumlah peserta didik). kelompok 1 mementaskan drama di depan kelas, dan kelompok 2 mengamati adegan drama	4	Sangat Baik
13	Guru memberikan penjelasan tentang kompetensi yang ingin dicapai.	4	Sangat Baik
14	Memanggil para peserta didik yang sudah ditunjuk untuk melakokan skenario yang sudah dipersiapkan.	4	Sangat Baik
15	Cara guru dalam memberikan arahan dan bimbingan kelompok	4	Sangat Baik
16	Kemampaun guru dalam menerapkan metode pembelajaran	4	Sangat Baik

	<i>role playing</i>		
17	Setelah selesai ditampilkan, masing-masing peserta didik diberi LKS untuk membahas penampilan yang selesai diperagakan.	4	Sangat Baik
18	Membimbing siswa saat diskusi kelompok	4	Sangat Baik
19	Memberikan kesempatan siswa untuk mempresentasikan hasil diskusi dan kesimpulan	4	Sangat Baik
20	Memberikan penguatan materi dan kesimpulan	4	Sangat Baik
21	Mengapresiasi hasil kerja siswa dan memberikan motivasi	4	Sangat Baik
22	Guru menutup pembelajaran dengan menyampaikan kesimpulan pembelajaran dan berdoa Bersama	4	Sangat Baik
Jumlah		85	Sangat Baik
Persentase		96,6%	Sangat Baik

1. Keterangan Kriteria penilaian

1= kurang

2= cukup

3= baik

4= sangat baik

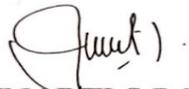
Skor maksimal setiap peserta didik = $22 \times 4 = 88$

$$\frac{\text{Jumlah Skor}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100\%$$

2. Persentase Kegiatan Peserta didik = $\frac{\text{Jumlah Skor}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100\%$

Pedoman Kriteria	Tingkat Persentase Kegiatan Kriteria
76% - 100%	Peserta Didik Sangat Baik (A)
51% - 75%	Peserta Didik Baik (B)
26% - 50%	Peserta Didik Cukup (C)
< 25%	Peserta Didik Kurang (D)

Wali Kelas IV



SUNARTI S. Pd
NIP.

Mahasiswa



PUTRI NURMASYITA
105401105219

Mengetahui
Kepala Sekolah SD Negeri Mangasa 1



Lampiran 9

AKTIVITAS SISWA SIKLUS I

Nama Sekolah : SD Negeri Mangasa 1

Mata Pelajaran : Matematika

Waktu Pelaksanaan : 17 Mei 2023

No	Aktivitas Siswa	Pertemuan				Rata-Rata	Persentase	
		1	2	3	4			
1	Kehadiran siswa dalam mengikuti pelajaran	16	18	20		18	69%	
2	siswa memperhatikan guru pada saat menjelaskan materi	12	14	17		14	53%	
3	keaktifan siswa dalam bertanya tentang materi yang belum dipahami	12	12	14	E V A L U A S I	12	46%	
4	Keaktifan siswa dalam kegiatan individu	12	14	16		14	53%	
5	Keaktifan siswa dalam kegiatan kelompok	14	15	13		14	53%	
6	Kerjasama siswa dalam kegiatan kerja kelompok	12	15	18		15	57%	
7	Siswa berdiskusi dalam kegiatan kelompok	13	15	18		15	57%	
8	Keaktifan siswa dalam mengemukakan pendapatnya	14	14	18		15	57%	
9	Kelompok penuh percaya diri dalam berdiskusi	10	14	13		12	46%	
10	kemampuan siswa dalam menerima penjelasan dari teman kelompoknya	10	16	19		15	57%	
Rata-Rata						14.4	55.38%	

Keterangan:

Pedoman Kriteria

Tingkat Persentase Kegiatan Kriteria

76% - 100%

Peserta Didik Sangat Baik (A)

51% - 75%

Peserta Didik Baik (B)

26% - 50%

Peserta Didik Cukup (C)

< 25%

Peserta Didik Kurang (D)

Wali Kelas IV



SUNARTI.S.Pd
NIP.

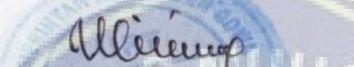
Mahasiswa



PUTRI NURMASYITA
105401105219

Mengetahui

Kepala Sekolah SD Negeri Mangasa 1



H. M. M. S. Pd., M. Si
NIP. 197005111993072001



Lampiran 10

AKTIVITAS SISWA SIKLUS II

Nama Sekolah : SD Negeri Mangasa 1

Mata Pelajaran : Matematika

Waktu Pelaksanaan : 24 Mei 2023

No	Aktivitas Siswa	Pertemuan				Rata-Rata	Persentase
		1	2	3	4		
1	Kehadiran siswa dalam mengikuti pelajaran	25	25	26	E V A L U A S I	25	96%
2	siswa memperhatikan guru pada saat menjelaskan materi	24	24	26		24	92%
3	keaktifan siswa dalam bertanya tentang materi yang belum dipahami	22	23	26		23	88%
4	Keaktifan siswa dalam kegiatan individu	24	22	26		24	92%
5	Keaktifan siswa dalam kegiatan kelompok	20	23	26		23	88%
6	Kerjasama siswa dalam kegiatan kerja kelompok	24	24	26		24	92%
7	Siswa berdiskusi dalam kegiatan kelompok	23	24	24		23	88%
8	Keaktifan siswa dalam mengemukakan pendapatnya	21	22	22		21	80%
9	Kelompok penuh percaya diri dalam berdiskusi	22	23	26		23	88%
10	kemampuan siswa dalam menerima penjelasan dari teman kelompoknya	23	22	26		23	88%
Jumlah						23.3	89.61%

Keterangan:

Pedoman Kriteria

Tingkat Persentase Kegiatan Kriteria

76% - 100%

Peserta Didik Sangat Baik (A)

51% - 75%

Peserta Didik Baik (B)

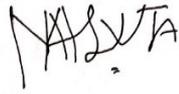
26% - 50%

Peserta Didik Cukup (C)

< 25%

Peserta Didik Kurang (D)

Peneliti



PUTRI NURMASYITA
105401105219

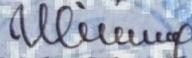
Wali Kelas IV



SUNARTI.S.Pd
NIP.

Mengetahui

Kepala Sekolah SD Negeri Mangasa 1



H. M. M. S. Pd. M. Si
NIP. 197005111993072001



Lampiran 11

DOKUMENTASI DI KELAS



Gambar 1. Mengikuti Upacara Bendera di SD Negeri Mangasa



Gambar 2. Sebelum Memulai Pembelajaran Berdoa Terlebih Dahulu



Gambar 3. Menyanyikan lagu Indonesia Raya



Gambar 4. Guru mengulas materi sebelumnya



Gambar 5. Membagikan soal pretest untuk mengukur sejauh mana pemahaman siswa



Gambar 6. Memantau pre test siswa



Gambar 7. Guru menjelaskan materi yang akan dipelajari



Gambar 8. Membagi kelompok dan menjelaskan langkah-langkah model *role playing*



Gambar 9. Aktivitas Kelompok Suka Maju saat Memerankan Skenario



Gambar 10. Aktivitas Siswa Pada saat mengerjakan Lembar Kerja Kelompok



Gambar 11. Alat Penimbang Berat Badan dan Tinggi Badan



Gambar 12. Aktivitas Kelompok Mawar saat Memerankan Skenario



Gambar 13. Membimbing diskusi kelompok siswa



Gambar 14. Memberikan soal Evaluasi



Gambar 15. Memberikan kesimpulan dan penguatan materi pelajaran



Gambar 16. Doa sebelum pulang

Lampiran 12



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI PIMPINAN PUSAT MUHAMMADIYAH
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
 LEMBAGA PENELITIAN PENGEMBANGAN DAN PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT
 Jl. Sultan Alauddin No. 259 Telp.866972 Fax (0411)865588 Makassar 90221 e-mail :lp3m@unismuh.ac.id

Nomor : 1000/05/C.4-VIII/III/1444/2023 25 Sya'ban 1444 H
 Lamp : 1 (satu) Rangkap Proposal 17 March 2023 M
 Hal : Permohonan Izin Penelitian

Kepada Yth,
 Bapak Gubernur Prov. Sul-Sel
 Cq. Kepala Dinas Penanaman Modal & PTSP Provinsi Sulawesi Selatan
 di -
 Makassar

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Berdasarkan surat Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar, nomor: 13085/FKIP/A.4-II/III/1444/2023 tanggal 16 Maret 2023, menerangkan bahwa mahasiswa tersebut di bawah ini :

Nama : **PUTRI NURMASYITA**
 No. Stambuk : **10540 1105219**
 Fakultas : **Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan**
 Jurusan : **Pendidikan Guru Sekolah Dasar**
 Pekerjaan : **Mahasiswa**

Bermaksud melaksanakan penelitian/pengumpulan data dalam rangka penulisan Skripsi dengan judul :

"Penerapan Metode Pembelajaran Role Playing Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas IV SD Negeri Mangasa 1 Kecamatan Somba Opu"

Yang akan dilaksanakan dari tanggal 21 Maret 2023 s/d 21 Mei 2023.

Sehubungan dengan maksud di atas, kiranya Mahasiswa tersebut diberikan izin untuk melakukan penelitian sesuai ketentuan yang berlaku.
 Demikian, atas perhatian dan kerjasamanya diucapkan Jazakumullahu khaeran

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Ketua LP3M,



Dr. Ir. Abubakar Idhan, MP.
NBM 101 7716

03-23

Lampiran 13


UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
PRODI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR

Jalan Soekarno Alauddin No. 234 Makassar
 Telp. 0411-460837/460112 (Pusat)
 Email: fkip@umh.ac.id
 Web: www.fkip.umh.ac.id

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Dengan judul : **Penerapan Model Pembelajaran Role Playing Dengan Menggunakan Media Koin Muatan Untuk meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas IV SD Negeri Mangasa 1 Kecamatan Somba Opu.**

Mahasiswa yang bersangkutan:

Nama : **Putri Nurmasyita**
 NIM : **105401105219**
 Jurusan : **S1-Pendidikan Guru Sekolah Dasar**
 Fakultas : **Keguruan dan Ilmu Pendidikan**

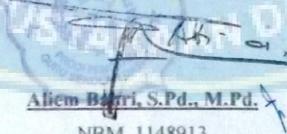
Setelah diperiksa dan diteliti ulang, maka proposal ini dinyatakan telah memenuhi persyaratan untuk diujikan di hadapan tim penguji ujian Proposal Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar.

Makassar, Januari 2022

Disetujui Oleh:

<p>Pembimbing I</p>  <p><u>Dr. Sirajuddin, S.Pd., M.Pd.</u></p>	<p>Pembimbing II</p>  <p><u>Sri Satriani, S.Pd., M.Pd.</u></p>
---	---

Mengetahui,
Ketua Prodi PGSD S1


Aliem Bahri, S.Pd., M.Pd.
 NBM. 1148913

RIWAYAT HIDUP



Putri Nurmasyita adalah nama penulis skripsi ini. Penulis lahir dari orangtua yang bernama Nasruddin dan Fatmawati sebagai anak pertama dari 6 bersaudara. Penulis dilahirkan di kabupaten gowa pada tanggal 7 Desember 1999. Saat ini penulis sedang dalam proses penyelesaian gelar S1 di Universitas Muhammadiyah Makassar, sebelumnya penulis menempuh jenjang pendidikan dimulai dari SD Inpres Padang Panga kota mamuju lulus pada tahun 2013, lalu melanjutkan ke SMP Negeri 4 Mamuju lulus pada tahun 2016, setelah itu lanjut ke SMA Negeri 7 Gowa lulus pada tahun 2019.

Dengan ketekunan, motivasi tinggi untuk terus belajar dan berusaha, penulis telah berhasil menyelesaikan pengerjaan tugas akhir skripsi ini. Semoga dengan penulisan tugas akhir skripsi ini mampu memberikan kontribusi positif bagi dunia pendidikan.

Hdgs07_putri

Akhir kata penulis mengucapkan rasa syukur yang sebesar-besarnya atas terselesaikannya skripsi yang berjudul **“Penerapan Metode *Role Playing* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas IV SD Negeri Mangasa 1 Kecamatan Somba Opu ”**