

**PENERAPAN METODE PEMBELAJARAN ROLE PLAY UNTUK
MENINGKATKAN KEAKTIFAN PESERTA DIDIK PADA MATA
PELAJARAN MATEMATIKA SISWA KELAS IV
SDN MELAYU MUHAMMADIYAH**

Herdayani¹, Nurul Qamariyah², Ernawati³, Kasmila⁴

^{1,2,3} PPG Univeristas Muhammadiyah Makassar, ⁴ SDN Melayu Muhammadiyah

¹herdayanthi@gmail.com ²nurulqamariyah09@gmail.com

³ernawati@unismuh.ac.id ⁴muhammadarkan5289@gmail.com

ABSTRACT

The problem in this research is based on the reality in class IV A of SDN Melayu Muhammadiyah is the low learning activity of students in mathematics lesson content. The problem formulation in this research is how to apply the role play learning method to increase the learning activity of students with mathematics content in class IV A at SDN Melayu Muhammadiyah. This research aims to describe the application of the role play method in increasing students' active learning. The focus of this research is the application of role play learning methods and active learning of students on mathematical content. The approach in this research is a qualitative approach with the type of classroom action research (PTK) which consists of 2 cycles which include planning, implementation, observation and reflection. The results of this research show that there is an increase in the quality of learning both in teacher learning activities and student learning activities as well as student learning activity. The results of observations of teacher teaching activities and student activities in cycle 1, meeting 1, were still in the sufficient category and at meeting 2 were in the good category, while in cycle 2 there was an increase in the good category.

Keywords: Learning Method, Role Play, Active learning

ABSTRAK

Masalah dalam penelitian ini didasari oleh kenyataan di kelas IV A SDN Melayu Muhammadiyah adalah rendahnya keaktifan belajar peserta didik dalam muatan Pelajaran matematika. Adapun rumusan masalah pada penelitian ini adalah bagaimana penerapan metode pembelajaran *role play* dalam meningkatkan keaktifan belajar peserta didik muatan matematika pada kelas IV A SDN Melayu Muhammadiyah. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan penerapan metode *role play* dalam meningkatkan keaktifan belajar peserta didik. Fokus penelitian ini yaitu penerapan metode pembelajaran *role play* dan keaktifan belajar peserta didik pada muatan matematik. Pendekatan dalam penelitian ini adalah pendekatan kualitatif dengan jenis penelitian Tindakan kelas (PTK) yang terdiri dari 2 siklus yang meliputi perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa adanya peningkatan kualitas pembelajaran baik pada aktivitas pembelajaran guru maupun aktivitas belajar peserta didik serta keaktifan belajar peserta didik. Hasil observasi aktivitas mengajar guru dan aktivitas peserta didik pada siklus 1 pertemuan 1 masih berada dalam kategori cukup dan pada pertemuan

2 berada pada kategori baik sedangkan pada siklus 2 mengalami peningkatan yang berada pada kategori baik.

Kata Kunci: *Metode Pembelajaran, Role Play, Keaktifan belajar*

A. Pendahuluan

Pendidikan memegang peranan penting untuk menjamin kelangsungan hidup berbangsa dan bernegara karena tujuan pendidikan ialah upaya untuk meningkatkan dan mengembangkan kualitas dan sumber daya manusia (Setiawan & Alimah 2019). Tercapainya tujuan pendidikan secara maksimal tidak lepas dari proses pembelajaran yang dilakukan oleh pendidik di sekolah. sebagaimana telah ditegaskan dalam Permendikbudristek No. 16 tahun 2022 pasal 9 tentang “pelaksanaan pembelajaran diselenggarakan dalam suasana belajar yang interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif, dan memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas, kemandirian sesuai dengan bakat, minat, dan perkembangan fisik, serta psikologis peserta didik” (Permendikbudristek, 2022).

Proses pembelajaran merupakan proses interaksi antara guru dan siswa yang didalamnya berisi aktivitas peserta didik melalui

berbagai interaksi dan pengalaman belajar yang dialami oleh keduanya (Nugroho, 2018). Dari peraturan tersebut juga diketahui bahwa salah satu persoalan penting dan mendasar yang harus dipahami, disadari dan dikembangkan guru dalam keberhasilan proses pembelajaran ialah keaktifan belajar (Maradona, 2016).

Keaktifan merupakan kegiatan yang bersifat mental maupun fisik, seperti berpikir dan berbuat sebagai suatu rangkaian yang tidak bisa dipisahkan. Semakin tinggi keaktifan belajar dalam proses pembelajaran maka akan mempercepat pemahaman materi pembelajaran dan interaksi guru dengan siswa yang dapat menunjang keberhasilan pembelajaran. Adanya keaktifan belajar juga dapat membuat suasana kelas menjadi kondusif yang ditandai dengan suasana saling menghargai, kreatifitas yang tinggi, saling mendorong, berinteraksi dengan baik, persaudaraan yang kuat dan bersaing segat untuk kemajuan.

Pada kenyataannya masih banyak pendidikan di sekolah dasar

dalam praktiknya masih berfokus pada guru, sedangkan peserta didik hanya pasif, dan tidak berperan aktif pada saat pembelajaran berlangsung. Terlihat dari aktivitas siswa yang terbatas, hanya hadir di kelas, mendengarkan dan mencatat penjelasan guru tanpa bertanya ataupun menjawab pertanyaan yang diajukan, dan bahkan ribut di dalam kelas pada saat pembelajaran (Adistiani Sophia Salma dkk., 2020). Guru di sekolah dasar sering memilih model pembelajaran dimana siswa hanya mendengar saja dan guru yang memegang kendali penuh, tanpa adanya inovasi dari model pembelajaran sehingga siswa bosan dan cenderung pasif yang mengakibatkan pada rendahnya keaktifan belajar siswa.

Salah satu forum komunikasi profesi Pendidikan yaitu Sulawesi Selatan menyatakan bahwa, siswa di sekolah keaktifan belajarnya masih kurang ditandai dengan masih kurangnya tingkat partisipasi peserta didik pada proses pembelajaran yang juga berdampak pada hasil belajar peserta didik (Sadijah, 2018).

Berdasarkan observasi dan wawancara yang dilakukan dengan guru di SDN Melayu Muhammadiyah,

sebanyak 10 peserta didik yang dinyatakan masih rendah keaktifan dalam belajarnya. Hal ini dibuktikan dari observasi langsung yang peneliti lakukan pada saat pembelajaran matematika dikelas IV A. Dari hasil observasi yang dilakukan peneliti pada tanggal 17 Juli 2024 dan 7 Agustus 2024 dikelas IV A SDN Melayu Muhammadiyah bahwa ada beberapa faktor yang mempengaruhi keaktifan belajar, diantaranya pembelajaran yang masih berpusat pada guru, kurangnya variasi guru dalam menerapkan metode pembelajaran sehingga peserta didik merasa bosan dan kurang aktif dalam pembelajaran, dapat dilihat dari kejadian dikelas, siswa cenderung pasif dalam proses pembelajaran, partisipasi siswa dalam kegiatan diskusi masih rendah, serta masih banyak siswa yang tidak mengerjakan tugas

Dari permasalahan yang diperoleh maka perlu adanya perubahan pada proses pembelajaran tidak lagi dengan cara yang klasik (Pembelajaran Konvensional) yang menyebabkan pembelajaran monoton tetapi dapat dilakukan dengan pembelajaran yang aktif, kreatif, inovatif, menyenangkan serta dapat mengatasi perbedaan individual peserta

didik sehingga pembelajaran akan lebih bermakna.

Pembaruan-pembaruan pembelajaran yang mengarahkan proses pembelajaran siswa dapat selalu aktif, dan usaha guru meningkatkan keaktifan belajar siswa sangat penting dilakukan guru. Oleh karena itu dalam proses pembelajaran seorang guru harus menggunakan model, strategi serta metode pembelajaran yang tepat agar materi yang dipelajari siswa dapat dimengerti dengan baik sehingga siswa akan aktif didalam kelas.

Salah satu Upaya yang dilakukan gur untuk meningkatkan keaktifan belajar pada mata pelajaran matematika peserta didik yaitu menggunakan metode pembelajaran *Role Play*. Metode ini dapat meningkatkan keterlibatan emosional, memberikan pengalaman praktis, mengembangkan keterampilan social. Pernyataan ini didukung oleh santoso (2011) yang mengatakan bahwa metode *Role Play* adalah suatu cara penguasaan bahan-bahan Pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan peserta didik yang didalamnya terdapat aturan, tujuan dan unsur senang dalam melakukan proses belajar mengajar. *Jil Hadfield*

(dalam Santoso) 2011, menguatkan bahwa *Role Play* adalah sejenis permainan gerak yang ddalamnya ada tujuan, aturan sekaligus melibatkan unsur senang.

Berdasarkan uraian diatas, maka peneliti melakukan Penelitian dengan judul “Penerapan Metode Pembelajaran *Role Play* Untuk Meningkatkan Keaktifan Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Matematika Siswa Kelas IV A SDN Melayu Muhammadiyah”.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SDN Melayu Muhammadiyah Jl. Muhammadiyah No.51, Melayu, Kec. Makassar, Kota Makassar, Sulawesi Selatan 90171. Waktu Penelitian dilaksanakan pada Semester Ganjil tahun ajaran 2024/2025. Bulan Juli sampai Bulan Agustus 2024. Subjek dalam penelitian ini ialah seluruh peserta didik kelas IV A SDN Melayu Muhammadiyah yang terdiri dari 22 Peserta didik, 12 Perempuan dan 10 Laki-laki.

Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (PTK) atau *Class Action Research* (CAR). Penelitian tindakan kelas merupakan suatu perencanaan terhadap kegiatan belajar berupa sebuah tindakan yang

sengaja dimunculkan dan terjadi dalam sebuah kelas secara bersama.

Pelaksanaan PTK adalah bentuk refleksi guru yang bertujuan guru untuk meningkatkan kualitas pembelajaran agar keaktifan peserta didik mengalami peningkatan (Akib,2014). Arikunto (2017) menjelaskan bahwa PTK Bertujuan untuk mengembangkan keterampilan dalam menghadapi kelasnya.

Setiap siklus dalam PTK mempunyai 4 tahap berkelanjutan mulai dari siklus I, hingga siklus II sampai seterusnya. Empat tahapan setiap siklus terdiri dari tahap *planning* (Perencanaan), *Action* (Pelaksanaan), *Observing* (Pengamatan) dan *Reflection* (Refleksi).

Pertama, tahap perencanaan, pada tahap ini peneliti merencanakan PTK dalam dua siklus dengan merancang modul ajar, media dan sumber ajar, lembar observasi keaktifan peserta didik dan lembar keterlaksanaan pembelajaran.

Tahap Pelaksanaan, pada tahap ini peneliti menindak lanjuti dengan menerapkannya didalam kelas dengan menerapkan metode pembelajaran *Role Play*. Pada tahap ini peneliti mengikuti aspek-aspek yang harus menjadi perhatian

sebagaimana penjelasan arikunto, yakni tentang kesesuaian antara pelaksanaan dan perencanaan, kelancaran pemberian Tindakan pada peserta didik beserta situasinya dan efektivitas pembelajaran berdasarkan indikatornya (Arikunto, 2017).

Tahap Pengamatan, yakni proses mencermati pelaksanaan Tindakan (Arikunto,2017). Pada tahap ini peneliti membuat catatan tentang semua kegiatan peserta didik selama pelaksanaan pembelajaran dengan penerapan metode pembelajaran role play.

Tahap terakhir (Refleksi), yang merupakan analisis pemberian Tindakan pada setiap siklus dengan demikian hasil refleksi dapat dijadikan sebagai rujukan perbaikan untuk merencanakan siklus selanjutnya (Nurrohim, dkk, 2022). Dalam penelitian ini, peneliti memperoleh bantuan dari guru pamong (Wali Kelas) dan mendiskusikan beberapa hal penting untuk kemajuan kualitas pembelajaran. Dari proses itu, peneliti mempunyai informasi tambahan mengenai kekurangan dan alternatif pemecahan pada siklus selanjutnya. Instrument penelitian ini lembar wawancara dan lembar observasi

yang memuat indikator keaktifan peserta didik dan ketelaksanaanya.

C.Hasil Penelitian dan Pembahasan

Subjek penelitian ini adalah seluruh peserta didik Kelas IV A SDN Melayu Muhammadiyah terdiri dari 22 Orang Peserta didik, 12 Perempuan dan 10 Laki-laki. Penelitian ini terdiri dari dua siklus yang masing-masing memiliki dua kali pertemuan.

Penelitian dilakukan sesuai dengan pedoman metode penelitian yang telah ditetapkan. Fokus penelitian ini adalah meningkatkan keaktifan belajar peserta didik pada mata pelajaran matematika menerapkan metode *Role Play* pada peserta didik kelas IV A SDN Melayu Muhammadiyah.

Pelaksanaan penelitian ini dilakukan dalam 2 siklus. Siklus I dimulai dari tanggal 17 Juli sampai 24 Juli 2024, dan siklus II dimulai dari tanggal 31 Juli sampai 7 Agustus 2024. Dari dua siklus yang telah dilakukan dalam penelitian Tindakan kelas dengan menggunakan metode *Role Playing*, terbukti adanya peningkatan keaktifan peserta didik pada Pelajaran matematika peserta didik kelas IV A SDN Melayu Muhammadiyah.

Hasil Keaktifan Belajar Peserta didik pada siklus I dan II

Kajian ini merupakan hasil penelitian Tindakan di kelas IV A SDN Melayu Muhammadiyah. Proses pembelajarannya menggunakan metode pembelajaran *Role play* yang memfokuskan pada peningkatan keaktifan belajar peserta didik pada mata Pelajaran matematika. Masing-masing siklus terdiri dari dua pertemuan. Keaktifan belajar peserta didik pada siklus pertama pertemuan ke I mencapai presentase 61%, sedangkan pertemuan kedua mengalami peningkatan menjadi 61% . Berikut ini data keaktifan peserta didik dan persentase perhitungan observasi keaktifan peserta didik siklus I pertemuan kesatu dan kedua:

Tabel 1. Keaktifan Peserta Didik siklus I

No	Nama siswa	jumlah skor		persentase	
		1	2	1	2
1	s1	15	15	63	63
2	s2	13	14	54	58
3	s3	16	16	67	67
4	s4	15	15	63	63
5	s5	13	14	54	58
6	s6	12	14	50	58
7	s7	16	17	67	70
8	s8	13	14	54	58
9	s9	15	16	63	67
10	s10	15	15	63	63

11	s11	16	17	67	70
12	s12	15	16	63	67
13	s13	14	15	58	63
14	s14	14	14	58	58
15	s15	15	16	63	67
16	s16	18	19	75	79
17	s17	15	16	63	67
18	s18	14	15	58	63
19	s19	16	16	67	67
20	s20	12	14	67	58
21	s21	15	15	63	53
22	s22	15	16	63	67
Jumlah		322	339	1363	1404

Perhitungan dan persentase rata-rata berdasarkan observasi keaktifan belajar peserta didik siklus I pada pertemuan kesatu dan kedua adalah:

- a. Persentase pertemuan pertama

$$\text{Persentase\%} = \frac{N}{n} \times 100$$

$$\text{Persentase\%} = \frac{1363}{22} \times 100$$

$$\text{Persentase\%} = 61\%$$

- b. Persentase pertemuan kedua

$$\text{Persentase\%} = \frac{N}{n} \times 100$$

$$\text{Persentase\%} = \frac{1404}{22} \times 100$$

$$\text{Persentase\%} = 64\%$$

- c. Rata-rata siklus I

$$\text{Rata - rata} = \frac{\text{pert 1} + \text{pert 2}}{2}$$

$$\text{Rata - rata} = \frac{61 + 64}{2}$$

$$\text{Rata - rata} = 62,5$$

Tabel 2. Nilai rata-rata Keaktifan

Peserta didik Siklus I

Jumlah Siswa	Persentase Keaktifan Peserta didik Siklus I		
	Pertemuan	Pertemuan	Rata-rata
	I	2	
22	61%	64%	62,5%

Pada Tabel 1. Menunjukkan hasil rata-rata Keaktifan belajar peserta didik pada siklus I Pada pertemuan 1 mencapai persentase sebesar 61% sedangkan pada pertemuan 2 Mengalami peningkatan menjadi 64%. Rata-rata persentase pada siklus I adalah sebesar 62,5% yang terkategori baik.

Tabel 3. Keaktifan Peserta didik Siklus 2

No	nama siswa	jumlah skor		persentase	
		1	2	1	2
1	s1	17	18	71	63
2	s2	18	19	63	58
3	s3	18	18	63	63
4	s4	17	18	71	63
5	s5	17	17	71	71
6	s6	18	20	65	83
7	s7	16	17	67	71
8	s8	15	16	63	67
9	s9	17	16	71	67
10	s10	16	17	67	71
11	s11	16	17	67	71
12	s12	18	19	76	79
13	s13	16	21	67	88
14	s14	16	16	67	67

15	s15	15	20	63	83
16	s16	18	20	75	83
17	s17	18	18	75	75
18	s18	18	19	75	79
19	s19	18	20	75	83
20	s20	17	18	71	75
21	s21	17	18	71	75
22	s22	17	18	71	75
Jumlah		373	400	1525	1610

Perhitungan dan persentase rata-rata berdasarkan observasi keaktifan belajar peserta didik siklus II pada pertemuan kesatu dan kedua adalah:

- d. Persentase pertemuan pertama

$$\text{Persentase\%} = \frac{N}{n} \times 100$$

$$\text{Persentase\%} = \frac{1525}{22} \times 100$$

$$\text{Persentase\%} = 69\%$$

- e. Persentase pertemuan kedua

$$\text{Persentase\%} = \frac{N}{n} \times 100$$

$$\text{Persentase\%} = \frac{1610}{22} \times 100$$

$$\text{Persentase\%} = 74\%$$

- f. Rata-rata siklus I

$$\text{Rata - rata} = \frac{\text{pert 1} + \text{pert 2}}{2}$$

$$\text{Rata - rata} = \frac{69 + 74}{2}$$

$$\text{Rata - rata} = 71,5$$

Tabel 4. Nilai rata-rata Keaktifan Peserta didik Siklus II

Jumlah Siswa	Persentase Keaktifan Peserta didik Siklus II		
	Pertemuan	Pertemuan	Rata-rata
	I	2	
22	69%	74%	71,5%

Tabel 4 Menunjukkan hasil-rata keaktifan peserta didik pada siklus II pada pertemuan 1 mencapai persentase 69% dan pada pertemuan 2 mengalami peningkatan menjadi 74%. Pada siklus II didapatkan rata-rata persentase pada siklus I adalah 71,5%. Sehingga kesimpulannya pada siklus II Dikategori Sangat baik. Setelah dilakukan refleksi terhadap siklus I dan Siklus II, persentase keaktifan Peserta didik pada siklus kedua meningkat dibandingkan dengan persentase keaktifan belajar Peserta didik pada siklus pertama. Peningkatan persentase keaktifan Peserta didik pada siklus pertama dan kedua dapat dilihat pada Tabel 5.

Tabel 5. Nilai rata-rata keaktifan Siklus I dan Siklus II

Jumlah Siswa	Persentase Keaktifan Peserta didik		
	Siklus I	Siklus II	Rata-rata
22	62,5%	71,5%	9%

Dengan demikian peroleh skor rata-rata pada siklus I mencapai angka 62,5% Sedangkan pada siklus II mendapat persentase rata-rata sebesar 71,5%, sehingga mengalami peningkatan persentase sebesar 9%.

Faktor peningkatan ini adalah penerapan metode pembelajaran Role Play kesetiap siklusnya. Setelah diterapkan siklus II terjadi peningkatan sebesar 9% hal tersebut terjadi secara signifikan yang semula 62,5% menjadi 71,5%.

Sehingga metode pembelajaran role play tergolong sangat baik digunakan untuk meningkatkan Keaktifan Peserta didik dalam mata Pelajaran matematika, karena metode ini dapat mengaktifkan pembelajaran peserta didik dengan cara memberikan pengalaman praktis, keterlibatan emosional dan mengembangkan keterampilan sosial, serta metode ini dirancang untuk membuat peserta didik mengalami penerapan langsung konsep matematika dalam situasi interaktif dan realistis.

D. Kesimpulan

Berdasarkan dan hasil analisis data dalam penelitian ini Penerapan metode pembelajaran *Role Play* pada

mata Pelajaran Matematika Peserta didik kelas IV A SDN Melayu Muhammadiyah terbukti dapat meningkatkan keaktifan belajar peserta didik. Ini didapat dilihat dari peningkatan pada siklus I rata-rata persentase pertemuan 1 dan pertemuan 2 sebesar 62,5% sedangkan pada siklus II rata-rata persentase pertemuan 1 dan 2 sebesar 71,5% Dimana mengalami peningkatan keaktifan belajar peserta didik sebesar 9%.

Diharapkan guru dapat menerapkan metode pembelajaran yang tepat untuk meningkatkan keaktifan belajar peserta didik dalam proses pembelajaran. Metode Pembelajaran *Role Play* sangat cocok diterapkan dalam mata pembelajaran matematika karena efektif dalam meningkatkan keaktifan belajar peserta didik

DAFTAR PUSTAKA

Adistiani Sopia Salma Suryana Nana Munggaran Anjung Nita. (2020). Pengaruh Penggunaan Model Pembelajaran Kontekstual Teaching and Learning (CTL) terhadap Keaktifan Belajar Peserta Didik pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak di Madrasah Tsanawiyah Tasikmalaya.

- Jurnal Pendidikan Islam*, 181–195
- Arikunto, S. (2017). *Penelitian Tindakan Kelas*. Bumi Aksara
- Aqib, Z. (2014). *Penelitian Tindakan Kelas untuk Guru SD, SLB dan TK*. Yrama Widya.
- Maradona. (2016). *Faktor-faktor yang Mempengaruhi Keaktifan Belajar*. Yogyakarta : Universitas Negeri Yogyakarta
- Permendikbudristek. (2022). *Peraturan Menteri Pendidikan dan Budaya Riset dan Teknologi No. 16 tahun 2022 Pasal 9 tentang Standar Proses pada Pendidikan Anak Usia Dini Jenjang Pendidikan Dasar dan Jenjang Pendidikan Menengah* (Mendikbudristek).
- Nugroho, W. (2016). Upaya Peningkatan Keaktifan Siswa Melalui Pembelajaran Berdasarkan Gaya Belajar di SMK Negeri 1 Saptosari. *Electronics, Informatics, and Vocational (ELINVO)*, 1(2), 128-139. <http://dx.doi.org/10.21831/el invo.v1i2.10621>
- Nurrohikmah, dkk. 2022. Peningkatan Keaktifan siswa melalui model problem based learning (PBL) Pada mata Pelajaran PKN Kelas IV Sekolah Dasar Negeri. *Journal of Primary Education*, 60-75
- Sadijah. (2018). *Forum Kajian Pendidikan Budaya Sulawesi Selatan*. Jurnal Pendidikan Dwija Utama.
- Santoso, B. (2011). *Metode Role Play dalam Pembelajaran: Teori dan Praktik*. Jakarta: Penerbit Edukasi
- Setiawan, A., & Alimah, S. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran Visual Auditory Kinesthetic (VAK) terhadap Keaktifan Siswa. *Profesi Pendidikan Dasar*, 1(1), 81–90. <https://doi.org/10.23917/ppd.v1i1.7284>