Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri,
ISSN Cetak : 2477-5673 ISSN Online : 2614-722X
Volume 12 Nomor 01, Maret 2026

PENERAPAN METODE *ROLE PLAYING* BERBANTUAN MEDIA *MATH SHOP* UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA PADA MATERI BILANGAN CACAH DI KELAS IV SD NEGERI 6 GANDAPURA

Jihanul Hawada[1], Mislinawati[2], Linda Vitoria[3]
[1,2,3]PGSD FKIP Universitas Syiah Kuala
[1]jihanulhawada87@gmail.com, [2]mislina_tp@usk.ac.id, [3]lindav@usk.ac.id

ABSTRACT

This research is motivated by the low understanding of fourth-grade elementary school students on the material of whole numbers caused by a learning approach that is not yet in accordance with students' cognitive development. The application of the Role Playing method assisted by Math Shop media is seen as being able to bridge the gap through real contexts and meaningful activities. This study aims to determine the learning outcomes of fourth-grade students of SD Negeri 6 on the material of whole numbers. The study used a qualitative approach with a Classroom Action Research (CAR) design for 24 students. Data were collected through observations of teacher activities, observations of student activities and student learning outcome tests after learning, then analyzed using the average value of observation scores in each cycle to determine the level of learning implementation. Thus, the application of the Role Playing method assisted by Math Shop media can improve student learning outcomes on the material of whole numbers, although it requires time management in several cycles.

Keywords**:** *Role Playing, Math Shop*, *Learning Outcomes*

ABSTRAK

Penelitian ini di latar belakangi oleh rendahnya pemahaman peserta didik kelas IV SD terhadap materi bilangan cacah disebabkan oleh pendekatan pembelajaran yang belum sesuai dengan perkembangan kognitif siswa. Penerapan metode *Role Playing* berbantuan media *Math Shop* dipandang mampu menjembatani kesenjangan tersebut melalui konteks nyata dan aktivitas bermakna. Penelitian ini bertujuan mengetahui hasil belajar siswa kelas IV SD Negeri 6 pada materi bilangan cacah. Penelitian menggunakan pendekatan kualitatif dengan desain Penelitian Tindakan Kelas (PTK) terhadap 24 siswa. Data dikumpulkan melalui observasi aktivitas guru, observasi aktivitas siswa dan tes hasil belajar siswa sesudah pembelajaran, kemudian dianalisis menggunakan menggunakan nilai rata-rata skor observasi pada setiap siklus untuk mengetahui tingkat keterlaksanaan pembelajaran. Dengan demikian, penerapan metode *Role Playing* berbantuan media *Math Shop* dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada materi bilangan cacah, meskipun memerlukan pengelolaan waktu dalam beberapa siklus.

Kata Kunci*:* *Role Playing, Math Shop, Hasil Belajar*

A. Pendahuluan

Pendidikan merupakan proses sadar dan terencana untuk mengembangkan potensi peserta didik, mencakup aspek spiritual, intelektual, karakter, dan keterampilan yang dibutuhkan dalam kehidupan bermasyarakat. Dalam konteks sekolah dasar, pembelajaran diarahkan tidak hanya pada penguasaan pengetahuan, tetapi juga pada pembentukan sikap serta kemampuan berpikir logis yang menjadi dasar bagi pengembangan kompetensi di jenjang berikutnya.

Matematika adalah cabang ilmu yang tersusun secara sistematis, mempelajari pola keterhubungan, cara berpikir logis, serta merupakan bentuk seni dan Bahasa yang menggunakan penalaran deduktif. Disiplin ini memiliki fungsi penting dalam membantu manusia memahami serta menyelesaikan berbagai persoalan dalam aspek sosial, ekonomi, maupun alam. Objek kajian matematika bersifat abstrak dan direpresentasikan melalui angka serta simbol yang menggambarkan ide-ide matematis berdasarkan fakta dan kebenaran logis dalam hal tertentu (Siswanto & Meiliasari, 2024).

Seorang guru perlu menyesuaikan metode serta media yang digunakan dalam proses pembelajaran dengan materi yang diajarkan agar kegiatan belajar lebih menarik dan mampu menumbuhkan interaksi antarpeserta didik. Interaksi tersebut dapat membantu siswa mengembangkan kemampuan sosial selama proses belajar berlangsung. Pemilihan strategi pembelajaran yang sesuai juga memberikan peluang bagi peserta didik untuk belajar berdasarkan minat serta kapasitas masing-masing, sehingga mereka merasa nyaman, antusias, dan berperan aktif dalam kegiatan belajar (E. E. Saputra, 2025).

Metode Role Playing merupakan pendekatan pembelajaran yang memberikan kesempatan kepada siswa untuk memerankan suatu tokoh atau karakter tertentu. Melalui aktivitas simulasi tersebut, peserta didik tidak hanya berlatih mengasah kemampuan memecahkan masalah dan membentuk perilaku positif, tetapi juga dapat memperdalam pemahaman terhadap materi pelajaran melalui cara yang menarik dan berbeda dari biasanya (Afri Naldi dkk.,, 2024). Pendekatan role playing atau bermain peran memiliki nilai

penting dalam mengembangkan kreativitas siswa, karena kegiatan ini memberi ruang bagi mereka untuk mengekspresikan ide-ide imajinatif serta memperluas daya cipta yang dimiliki (Maulana & Lolita, 2023). Agar kegiatan belajar lebih hidup dan kontekstual, metode tersebut dapat digabungkan dengan media Math Shop, yaitu sarana pembelajaran yang meniru kegiatan transaksi jual beli di toko. Dalam pelaksanaannya, siswa berperan sebagai penjual maupun pembeli yang bertransaksi menggunakan bilangan cacah. Melalui pendekatan ini, proses pembelajaran menjadi lebih menyenangkan karena peserta didik dapat memahami konsep materi sambil bermain, sehingga tercipta suasana belajar yang aktif, bermakna, dan mampu membangkitkan semangat seluruh siswa di kelas.

Media Math Shop atau papan mini market merupakan bentuk pembelajaran kontekstual yang didesain menyerupai toko kecil dan digunakan untuk mensimulasikan proses transaksi jual beli. Sarana Math Shop ini tidak hanya berguna untuk memperkenalkan konsep bilangan cacah, tetapi juga berperan dalam mengasah kemampuan sosial serta keterampilan berkomunikasi siswa melalui kegiatan simulasi jual beli selama pembelajaran berlangsung. Dengan strategi ini, guru dan siswa dapat memanfaatkan media yang kreatif, interaktif, dan menyenangkan, sekaligus efektif dalam memperdalam pemahaman konsep bilangan cacah (Prihartini dkk., 2025).

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di SD Negeri 6 Gandapura, khususnya pada peserta didik kelas IV, ditemukan bahwa tingkat pencapaian belajar dalam materi bilangan cacah masih tergolong rendah dari Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) yang telah ditetapkan, yaitu 75. Hal tersebut tampak dari rendahnya keaktifan siswa selama proses belajar mengajar, kurangnya antusiasme ketika berdiskusi, serta lemahnya dorongan untuk menyelesaikan latihan secara mandiri. Keadaan ini menggambarkan adanya perbedaan antara tujuan pembelajaran yang diharapkan dengan kondisi aktual di lapangan. Oleh karena itu, peneliti berinisiatif untuk menerapkan metode Role Playing berbantuan media Math Shop sebagai salah satu alternatif strategi

pembelajaran yang diharapkan mampu meningkatkan prestasi belajar siswa pada materi bilangan cacah.

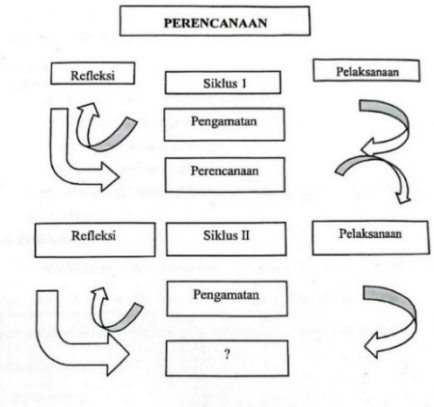
Berdasarkan uraian latar belakang tersebut, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar siswa pada topik bilangan cacah di kelas IV SD Negeri 6 Gandapura masih tergolong rendah. Kondisi ini tampak dari kurangnya partisipasi, rendahnya motivasi, serta lemahnya pemahaman terhadap konsep dasar matematika. Situasi tersebut menuntut adanya pendekatan pembelajaran yang lebih inovatif, menarik, dan relevan dengan kehidupan sehari-hari. Dengan menerapkan metode role playing yang dipadukan dengan media Math Shop, diharapkan proses pembelajaran menjadi lebih menyenangkan, partisipatif, serta mampu meningkatkan kemampuan sosial dan pemahaman konsep bilangan cacah melalui simulasi kegiatan jual beli yang kontekstual. Oleh karena itu, penelitian ini dianggap penting untuk dilakukan guna mengetahui efektivitas penerapan metode role playing berbantuan media Math Shop dalam meningkatkan aktivitas guru, keterlibatan siswa, dan hasil belajar pada materi bilangan cacah.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menerapkan pendekatan kualitatif. Menurut Sugiyono (2019), pendekatan kualitatif berfokus pada pemahaman mendalam terhadap fenomena sosial serta perilaku manusia dengan cara mengumpulkan data berupa narasi dan hasil observasi menggunakan instrumen penelitian yang bersifat lentur dan adaptif. Pendekatan ini menekankan arti penting dari makna dan konteks untuk memahami suatu peristiwa, serta menggali pengalaman subjektif individu atau kelompok dalam lingkungan sosial tertentu. Menurut Hasan dkk., (2023) dalam Nurrisa & Hermina (2025), penelitian kualitatif merupakan metode yang memiliki keragaman dan fokus interpretatif, dengan pendekatan alami terhadap objek kajian. Artinya, penelitian kualitatif menelaah fenomena dalam konteks kehidupan nyata dan berusaha menafsirkan maknanya sesuai dengan sudut pandang masyarakat.

Jenis penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Metode ini dipilih karena relevan dengan tujuan penelitian, yakni memperbaiki serta meningkatkan mutu proses dan hasil

belajar siswa melalui penerapan strategi pembelajaran tertentu. Penelitian dilakukan secara kolaboratif antara peneliti dan guru kelas agar kegiatan penelitian terintegrasi langsung dengan aktivitas pembelajaran. Berdasarkan pendapat Suharsimi Arikunto dalam bukunya Penelitian Tindakan Kelas: Edisi Revisi (2015), PTK merupakan proses pengamatan terhadap kegiatan belajar berupa tindakan yang sengaja dilakukan di kelas secara bersama-sama. Tindakan tersebut bisa dilakukan oleh guru maupun siswa di bawah bimbingan guru untuk memperbaiki proses belajar mengajar.



Gambar 1 Desain PTK

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan dalam dua siklus melalui penerapan metode *Role Playing* berbantuan media Math Shop pada pembelajaran operasi bilangan cacah di kelas IV SD Negeri 6 Gandapura. Setiap siklus meliputi tahap perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Data penelitian yang dianalisis meliputi aktivitas guru, aktivitas siswa, serta hasil belajar siswa pada setiap siklus pembelajaran.

Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan yang konsisten pada seluruh indikator keberhasilan penelitian, baik dari aspek proses maupun hasil pembelajaran. Peningkatan tersebut terlihat dari kualitas keterlaksanaan pembelajaran, keaktifan siswa selama kegiatan berlangsung, serta pencapaian hasil belajar matematika pada materi operasi bilangan cacah.

1. Aktivitas Guru pada Siklus I

Pada siklus I, penerapan metode Role Playing berbantuan media Math Shop masih berada pada tahap adaptasi. Berdasarkan lembar observasi aktivitas guru, beberapa indikator belum terlaksana secara optimal. Guru masih mengalami keterbatasan dalam pengelolaan waktu, pemberian demonstrasi awal sebelum kegiatan simulasi, serta penjelasan alur bermain peran kepada siswa.

Sebagian siswa terlihat masih bingung dalam menjalankan peran masing-masing, yang menunjukkan bahwa instruksi pembelajaran belum sepenuhnya dipahami. Guru juga belum memberikan penguatan secara merata kepada seluruh kelompok, sehingga keterlibatan siswa cenderung tidak seimbang. Kondisi ini berdampak pada dinamika kelas yang belum kondusif dan efektivitas pembelajaran yang masih terbatas.

2. Aktivitas Siswa pada Siklus I

Aktivitas siswa pada siklus I menunjukkan keterlibatan awal dalam kegiatan simulasi jual beli, namun belum berlangsung secara optimal. Beberapa siswa tampak ragu-ragu dalam menjalankan peran sebagai penjual atau pembeli, kurang percaya diri ketika berbicara di depan teman sekelas, serta masih mengalami kesulitan dalam melakukan perhitungan transaksi.

Selain itu, konsentrasi siswa selama pembelajaran belum merata. Sebagian siswa terlihat kurang fokus ketika kelompok lain melakukan simulasi, sementara beberapa siswa lainnya masih pasif dan menunggu arahan guru. Temuan ini menunjukkan bahwa siswa masih membutuhkan waktu untuk menyesuaikan diri dengan metode pembelajaran yang menuntut partisipasi aktif.

3. Hasil Belajar Siswa pada Siklus I

Tabel 1 Hasil Belajar Siswa Siklus I SD Negeri 6 Gandapura

No	Nama Siswa	Skor Tes	Keterangan
1.	AF	75	Tuntas
2.	AB	75	Tuntas
3.	AN	50	Tidak tuntas
4.	AA	75	Tuntas
5.	DS	55	Tidak tuntas
6.	DR	75	Tuntas
7.	EI	80	Tuntas
8.	FR	75	Tuntas
9.	HA	50	Tidak tuntas
10.	KZ	75	Tuntas
11.	KA	75	Tuntas
12.	LA	70	Tidak tuntas
13.	LH	60	Tidak tuntas
14.	MM	65	Tidak tuntas
15.	MR	80	Tuntas
16.	MT	75	Tuntas
17.	MF	75	Tuntas
18.	NR	50	Tidak tuntas
19.	NA	75	Tuntas
20.	NW	80	Tuntas
21.	RA	65	Tidak tuntas
22.	R	75	Tuntas
23.	SA	50	Tidak tuntas
24.	SM	75	Tuntas
	Rata-rata	54,58	

Hasil evaluasi belajar siswa pada akhir siklus I menunjukkan bahwa nilai rata-rata kelas hanya mencapai 54,58, dengan tingkat ketuntasan belajar sebesar 62,5%. Sebagian siswa masih belum mencapai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) yang telah ditetapkan, yaitu 75.

Analisis terhadap lembar jawaban siswa menunjukkan bahwa kesalahan yang sering terjadi berkaitan dengan operasi penjumlahan dan pengurangan dalam konteks soal cerita, khususnya ketika siswa harus menghitung total harga atau menentukan uang kembalian. Hal ini mengindikasikan bahwa pemahaman konsep siswa masih bersifat prosedural dan belum sepenuhnya kontekstual.

4. Aktivitas Guru pada Siklus II

Siklus II, antara lain dengan menyusun skenario bermain peran yang lebih terstruktur, memberikan contoh simulasi di awal pembelajaran, memperjelas pembagian peran, serta meningkatkan intensitas bimbingan kepada setiap kelompok.

Hasil observasi menunjukkan peningkatan yang sangat signifikan. Guru memperoleh skor rata-rata **4,00** atau setara nilai **100** pada skala 100, sehingga berada pada kategori sangat baik. Seluruh indikator keterlaksanaan pembelajaran terpenuhi, meliputi penguasaan materi, sistematika penyajian, pemanfaatan media *Math Shop*, pemberian motivasi, serta pengelolaan kelas.

Peningkatan ini menunjukkan bahwa kesiapan guru dalam menerapkan metode *Role Playing* sangat berpengaruh terhadap keberhasilan pembelajaran. Guru tidak hanya berperan sebagai penyampai materi, tetapi juga sebagai fasilitator yang aktif membimbing siswa selama proses belajar berlangsung.

5. Aktivitas Siswa pada Siklus II

Pada siklus II, setelah dilakukan perbaikan dalam pelaksanaan pembelajaran, aktivitas siswa mengalami peningkatan yang sangat nyata. Siswa tampak lebih antusias dalam menjalankan peran, lebih percaya diri ketika berbicara, serta lebih terampil dalam menghitung hasil transaksi menggunakan media Math Shop.

Kerja sama antar anggota kelompok juga meningkat. Siswa saling membantu ketika terjadi kesalahan perhitungan dan berdiskusi untuk menentukan jawaban yang benar. Selain itu, perhatian siswa selama pembelajaran lebih terfokus, sehingga suasana kelas menjadi lebih kondusif dan dinamis.

Peningkatan aktivitas siswa ini menunjukkan bahwa pembelajaran

berbasis simulasi mampu menumbuhkan motivasi belajar serta rasa percaya diri siswa. Dengan keterlibatan yang tinggi, siswa memperoleh pengalaman belajar yang lebih bermakna dan berkontribusi terhadap peningkatan hasil belajar.

6. Hasil Belajar Siswa pada Siklus II

Tabel 2 Hasil Belajar Siswa Siklus II SD Negeri 6 Gandapura

No	Nama Siswa	Skor Tes	Keterangan
1.	AF	75	Tuntas
2.	AB	90	Tuntas
3.	AN	75	Tuntas
4.	AA	80	Tuntas
5.	DS	65	Tidak tuntas
6.	DR	85	Tuntas
7.	EI	85	Tuntas
8.	FR	80	Tuntas
9.	HA	75	Tuntas
10.	KZ	80	Tuntas
11.	KA	85	Tuntas
12.	LA	65	Tidak tuntas
13.	LH	80	Tuntas
14.	MM	60	Tidak tuntas
15.	MR	85	Tuntas
16.	MT	80	Tuntas
17.	MF	80	Tuntas
18.	NR	85	Tuntas
19.	NA	75	Tuntas
20.	NW	75	Tuntas
21.	RA	80	Tuntas
22.	R	80	Tuntas
23.	SA	75	Tuntas
24.	SM	75	Tuntas
	Rata-rata	74,38	

Setelah dilakukan perbaikan pada siklus II, hasil belajar siswa mengalami peningkatan yang signifikan. Nilai rata-rata kelas meningkat menjadi **74,38**, sedangkan persentase ketuntasan belajar klasikal mencapai **87,5%**. Capaian tersebut telah melampaui indikator keberhasilan penelitian, sehingga tindakan dinyatakan berhasil dan tidak dilanjutkan ke siklus berikutnya.

Peningkatan ini menunjukkan bahwa siswa tidak hanya mengalami kemajuan dalam menyelesaikan soal-soal hitungan, tetapi juga dalam memahami konsep operasi bilangan cacah melalui kegiatan simulasi jual beli yang bersifat konkret. Siswa menjadi lebih mampu mengaitkan pembelajaran matematika dengan situasi kehidupan sehari-hari.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan metode Role Playing berbantuan media Math Shop mampu meningkatkan kualitas proses pembelajaran dan hasil belajar matematika siswa sekolah dasar. Peningkatan aktivitas guru pada siklus II menjadi faktor penting dalam keberhasilan pembelajaran, karena guru mampu mengelola kelas dengan lebih efektif serta memberikan arahan yang jelas kepada siswa.

Aktivitas siswa yang meningkat juga menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis pengalaman langsung mendorong keterlibatan

emosional dan kognitif siswa. Melalui simulasi jual beli, siswa memperoleh kesempatan untuk mempraktikkan konsep matematika secara nyata, sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna.

Proses refleksi pada akhir siklus I berperan penting dalam menentukan strategi perbaikan pada siklus II. Guru mampu mengidentifikasi kelemahan dalam pelaksanaan pembelajaran dan merancang solusi yang lebih tepat, seperti pemberian contoh bermain peran, penguatan bimbingan, serta pengelolaan waktu yang lebih baik. Temuan ini memperkuat hasil penelitian sebelumnya yang menyatakan bahwa metode Role Playing efektif diterapkan di sekolah dasar untuk membantu siswa memahami konsep abstrak melalui kegiatan konkret. Selain itu, penggunaan media kontekstual seperti Math Shop juga terbukti meningkatkan motivasi, partisipasi, dan hasil belajar siswa.

Dengan demikian, hasil penelitian ini menegaskan bahwa penerapan metode Role Playing berbantuan media Math Shop secara sistematis dan berkelanjutan dapat menjadi alternatif strategi pembelajaran yang relevan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran matematika, khususnya pada materi operasi bilangan cacah di sekolah dasar.

Selain peningkatan pada aktivitas guru, aktivitas siswa, dan hasil belajar, perubahan kualitas interaksi pembelajaran juga menjadi temuan penting dalam penelitian ini. Pada siklus II, komunikasi antara guru dan siswa berlangsung lebih intensif dibandingkan pada siklus I. Guru lebih sering memberikan pertanyaan pemantik, umpan balik langsung terhadap jawaban siswa, serta penguatan positif ketika siswa berhasil menyelesaikan perhitungan dengan benar. Strategi tersebut mendorong siswa untuk lebih percaya diri dalam mengemukakan pendapat dan berpartisipasi aktif selama kegiatan simulasi berlangsung.

Dari sisi siswa, kegiatan bermain peran memberikan ruang bagi mereka untuk mengekspresikan diri, mengambil keputusan, serta belajar bertanggung jawab terhadap peran yang dijalankan. Ketika terjadi kesalahan dalam menghitung transaksi, siswa tidak langsung bergantung pada guru, melainkan berdiskusi terlebih dahulu dengan anggota kelompoknya. Pola interaksi

ini menunjukkan berkembangnya kemampuan berpikir kritis dan kerja sama, yang merupakan kompetensi penting dalam pembelajaran matematika di sekolah dasar.

Temuan penelitian ini memiliki implikasi praktis bagi pelaksanaan pembelajaran matematika di sekolah dasar. Penerapan metode *Role Playing* berbantuan media *Math Shop* dapat dijadikan sebagai salah satu strategi alternatif untuk mengajarkan konsep operasi hitung yang selama ini dianggap abstrak oleh siswa. Dengan menghadirkan situasi belajar yang menyerupai kehidupan sehari-hari, guru dapat membantu siswa membangun pemahaman konseptual yang lebih kuat sekaligus meningkatkan motivasi belajar.

Selain itu, keberhasilan tindakan pada siklus II menunjukkan pentingnya proses refleksi berkelanjutan dalam penelitian tindakan kelas. Guru perlu secara rutin mengevaluasi keterlaksanaan pembelajaran, respons siswa, serta hasil evaluasi untuk menentukan perbaikan pada pertemuan berikutnya. Pendekatan ini memungkinkan pembelajaran berkembang secara adaptif sesuai dengan kebutuhan siswa di kelas.

Walaupun hasil penelitian menunjukkan peningkatan yang signifikan, terdapat beberapa keterbatasan yang perlu dicermati dalam pembahasan ini. Penelitian dilaksanakan dalam dua siklus dengan jumlah subjek terbatas pada satu kelas, sehingga generalisasi temuan perlu dilakukan secara hati-hati. Selain itu, penerapan metode Role Playing membutuhkan persiapan yang matang, baik dari segi penyusunan skenario, pengelolaan waktu, maupun kesiapan siswa untuk tampil di depan kelas.

Perubahan strategi pembelajaran yang dilakukan guru dari siklus I ke siklus II menjadi salah satu faktor kunci keberhasilan tindakan. Pada siklus I, guru masih berfokus pada penyampaian prosedur kegiatan dan pengenalan media pembelajaran, sehingga alokasi waktu untuk pendalaman konsep dan pendampingan kelompok belum maksimal. Refleksi yang dilakukan menunjukkan perlunya penataan ulang langkah pembelajaran, khususnya pada fase orientasi masalah, pembagian peran, dan demonstrasi awal simulasi.

Pada siklus II, guru memulai pembelajaran dengan memberikan

contoh konkret melalui simulasi singkat di depan kelas sebelum siswa bekerja dalam kelompok. Strategi ini membantu siswa memahami alur kegiatan secara lebih jelas dan mengurangi kebingungan saat menjalankan peran. Guru juga meningkatkan intensitas monitoring dengan berpindah dari satu kelompok ke kelompok lain untuk memberikan bimbingan langsung. Pola ini terbukti efektif dalam mengurangi kesalahan prosedural serta meningkatkan keterlibatan seluruh siswa dalam kegiatan pembelajaran.

Data penelitian menunjukkan adanya keterkaitan yang erat antara peningkatan aktivitas siswa dengan peningkatan hasil belajar. Pada siklus II, ketika siswa lebih aktif berdiskusi, menjalankan peran, dan mempraktikkan perhitungan secara langsung, hasil evaluasi belajar juga meningkat secara signifikan dibandingkan siklus sebelumnya. Kondisi ini mengindikasikan bahwa keterlibatan kognitif dan sosial selama pembelajaran berkontribusi terhadap terbentuknya pemahaman konsep yang lebih kuat.

Aktivitas siswa yang meningkat juga memperkaya proses pembelajaran karena siswa dapat saling bertukar strategi dalam menyelesaikan perhitungan. Kesalahan yang muncul selama simulasi dijadikan sebagai bahan diskusi bersama, sehingga siswa tidak hanya menghafal prosedur, tetapi memahami alasan di balik setiap langkah perhitungan. Proses ini sejalan dengan prinsip pembelajaran bermakna yang menekankan keterkaitan antara pengalaman langsung dan konstruksi pengetahuan.

Pada siklus II, refleksi menunjukkan bahwa sebagian besar kendala pada siklus sebelumnya telah teratasi. Siswa menjadi lebih siap mengikuti pembelajaran, guru lebih terampil dalam mengelola kegiatan, dan penggunaan media pembelajaran semakin optimal. Hasil refleksi ini memperkuat temuan bahwa siklus perbaikan yang sistematis mampu meningkatkan kualitas proses pembelajaran secara bertahap.

Penerapan metode *Role Playing* berbantuan media *Math Shop* juga relevan dengan prinsip pembelajaran dalam Kurikulum Merdeka yang menekankan pengalaman belajar bermakna, partisipasi aktif siswa, serta keterkaitan antara materi pelajaran dengan kehidupan nyata.

Kegiatan simulasi jual beli memberikan kesempatan kepada siswa untuk membangun pemahaman melalui pengalaman langsung, bukan sekadar menerima informasi secara pasif dari guru.

Indikator keberhasilan dalam penelitian ini ditetapkan berdasarkan ketercapaian ketuntasan belajar klasikal serta peningkatan kualitas proses pembelajaran. Pada siklus II, ketuntasan belajar telah mencapai 87,5%, yang berarti melampaui batas minimal yang ditetapkan dalam penelitian, sedangkan aktivitas guru dan siswa berada pada kategori sangat baik. Pencapaian tersebut menunjukkan bahwa tindakan yang dilakukan telah memenuhi kriteria keberhasilan yang dirancang sejak tahap perencanaan.

Berdasarkan keseluruhan hasil yang diperoleh, dapat ditegaskan bahwa penerapan metode Role Playing berbantuan media Math Shop memberikan dampak positif terhadap proses pembelajaran matematika di kelas IV SD Negeri 6 Gandapura. Peningkatan yang terjadi dari siklus I ke siklus II tidak hanya tercermin pada aspek hasil belajar, tetapi juga pada kualitas keterlaksanaan pembelajaran serta keaktifan siswa selama mengikuti kegiatan simulasi.

Dengan tercapainya indikator keberhasilan penelitian pada siklus II, penelitian tindakan kelas ini menunjukkan bahwa strategi pembelajaran yang dirancang secara reflektif dan berkelanjutan mampu menghasilkan perbaikan nyata dalam praktik pembelajaran di kelas.

D. Kesimpulan

Kesimpulan Penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan melalui penerapan metode *Role Playing* berbantuan media *Math Shop* pada pembelajaran operasi bilangan cacah di kelas IV SD Negeri 6 Gandapura menunjukkan bahwa strategi pembelajaran tersebut mampu meningkatkan kualitas proses pembelajaran sekaligus hasil belajar siswa. Pelaksanaan penelitian dalam dua siklus memperlihatkan adanya perkembangan yang konsisten dan terarah, baik dari aspek perencanaan, pelaksanaan tindakan, hasil observasi, maupun refleksi yang dilakukan pada setiap akhir siklus.

Berdasarkan hasil penelitian, terjadi peningkatan aktivitas guru dalam mengelola pembelajaran dari siklus I ke siklus II. Pada siklus awal,

pelaksanaan pembelajaran masih menunjukkan sejumlah keterbatasan, terutama dalam pengelolaan waktu, pemberian contoh awal simulasi, serta intensitas pendampingan kepada siswa selama kegiatan berlangsung. Melalui proses refleksi yang sistematis, guru mampu memperbaiki strategi pembelajaran pada siklus berikutnya dengan menyusun langkah-langkah kegiatan yang lebih terstruktur, memperjelas pembagian peran dalam simulasi, serta meningkatkan kualitas interaksi dengan siswa. Perbaikan tersebut berdampak langsung terhadap keterlaksanaan pembelajaran yang berada pada kategori sangat baik pada siklus II.

Selain peningkatan pada aktivitas guru, penelitian ini juga menunjukkan adanya perkembangan yang signifikan pada aktivitas siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Siswa yang pada awalnya masih pasif, ragu-ragu, dan kurang percaya diri dalam menjalankan peran, pada siklus II tampak lebih antusias, aktif berdiskusi, serta mampu bekerja sama dalam kelompok. Keterlibatan siswa dalam simulasi jual beli tidak hanya membantu mereka memahami prosedur perhitungan, tetapi juga melatih kemampuan komunikasi, tanggung jawab, serta kerja sama sosial. Hal ini menunjukkan bahwa metode Role Playing berbantuan media Math Shop mampu menciptakan pembelajaran yang berpusat pada siswa dan memberikan pengalaman belajar yang bermakna.

Peningkatan kualitas proses pembelajaran tersebut sejalan dengan perkembangan hasil belajar siswa. Data evaluasi menunjukkan bahwa nilai rata-rata kelas dan persentase ketuntasan belajar mengalami peningkatan dari siklus I ke siklus II hingga melampaui indikator keberhasilan yang telah ditetapkan dalam penelitian. Temuan ini menegaskan bahwa keterlibatan aktif siswa dalam pembelajaran kontekstual berkontribusi terhadap terbentuknya pemahaman konsep yang lebih kuat, khususnya pada materi operasi bilangan cacah.

DAFTAR PUSTAKA

Afri Naldi, Reval Oktaviandry, & Gusmaneli Gusmaneli. (2024). Model Pembelajaran Role Playing dalam Meningkatkan Fokus Peserta Didik. *Jurnal Bintang Pendidikan Indonesia*, *2*(2), 133–140. https://doi.org/10.55606/jubpi.v2i2.2938

Aisyah, E., Theresia, M., & Siregar, R. (2024). *Penerapan Model Pembelajaran Jigsaw Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Tema 4 Subtema 1 Jenis-Jenis Pekerjaan Di Kelas Iv Sd*. *4*(2).

Astriani, V., Usman, N., & Puspita, L. (2018). *Model Role Playing Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V Sd Negeri 05 Indralaya Pada Tema Peristiwa Dalam Kehidupan*.

Azizah, L. N., Rahmawati, P., Purnanto, A. W., & Widiania, W. (2024). *Meningkatkan Pemahaman Konsep Matematika Siswa Sekolah Dasar melalui Pembelajaran Role Playing Berbantuan Uang Lipat (Uang Nilai Tempat)*. *10*(1).

Bp, A. R., Munandar, S. A., Fitriani, A., & Karlina, Y. (2022). *Pengertian Pendidikan, Ilmu Pendidikan Dan Unsur-Unsur Pendidikan*.

Fadila, S. (2025). Lkpd Interaktif Dalam Pembelajaran Bilangan Cacah Untuk Siswa Kelas 2 Di Sdn 159 Palembang. *Journal on Mathematics Education*, *3*.

Fa'u, F. M., Pioke, I., & Nalole, M. (2022). *Pengaruh Model Make A Matchterhadap Hasil Belajar Penjumlahan Bilangan Cacah Padasiswa Kelas I Sdn 2 Batudaa Kabupaten Gorontalo*.

Hanifah, H., Susanti, S., & Adji, A. S. (2020). Perilaku Dan Karateristik Peserta Didik Berdasarkan Tujuan Pembelajaran. *MANAZHIM*, *2*(1), 105–117. https://doi.org/10.36088/manazhim.v2i1.638

Hasibuan, F. H. (2024). *Pengaruh Metode Role Playing Dalam Meningkatkan Keefektifan Belajar Siswa Pada Pembelajaran Tematik*. *7*(1).

Hidayat, A. P. F., Fadilah, Y., & Khosiah, N. (2024). *Efektivitas Kantong Bilangan Terhadap Kemampuan Siswa Kelas Ii Mi Bustanul Ulum Tempuran Dalam Mengenal Materi Nilai Tempat*.

Imami, A. I. (2021). *Analisis Minat Belajar Siswa Smp Pada Pembelajaran Matematika*.

Imanizar, L., Napitupulu, N. L., & Manalu, S. (2021). *Penerapan Role Playing pada Pembelajaran Matematika Sekolah Dasar*.

Intan, D. N., Kuntarto, E., & Sholeh, M. (2022). Strategi Guru untuk Mencapai Tujuan Pembelajaran pada Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, *6*(3), 3302–3313. https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i3.2287

Keis, K., Juhaeni, J., Safaruddin, S., Jannah, I. M., & Salsabila, Z. P. (2025). Penggunaan Metode Role Playing dalam meningkatkan Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam Kelas VIII. *Al-Qalam: Jurnal Kajian Islam dan Pendidikan*, *17*(1), 358–370. https://doi.org/10.47435/al-qalam.v17i1.3581

Kurniani Ningsih, S., Amaliyah, A., & Puspita Rini, C. (2021). Analisis Kesulitan Belajar Matematika Pada Siswa Kelas Ii Sekolah Dasar. *Berajah Journal*, *2*(1), 44–48. https://doi.org/10.47353/bj.v2i1.48

Masduqie, S. H., Sartinah, E. P., & Purwoko, B. (2022). Religion-Based Cognitive Behavior

Therapy With Self Management Techniques To Improve Students' Learning Motivation. *At-Tajdid : Jurnal Pendidikan Dan Pemikiran Islam*, *6*(1), 10. https://doi.org/10.24127/att.v6i1.2063

Maulana, I., & Lolita, Y. (2023). The Effectiveness of Role-Play To Improve Student's Speaking Achievement. *International Journal of Education*, *3*.

Nurrisa, F., & Hermina, D. (2025). *Pendekatan Kualitatif dalam Penelitian: Strategi, Tahapan, dan Analisis Data*. *02*(03).

Penelitian Tindakan Kelas: Edisi Revisi. (2015). Indonesia: Bumi Aksara. (2015).