



## Penerapan *Role Playinng* pada Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar

Rindi Dwi Ramadhani Saragih<sup>1</sup>, Rohana Silaen<sup>2</sup>, Hendry Meiman<sup>3</sup>,  
Melvin Lombu<sup>4</sup>, Taruli Marito Silalahi<sup>5</sup>

<sup>1,2,3,4,5</sup>, Ilmu Pendidikan, Universitas Sari Mutiara Indonesia, Indonesia

Email: [rindidwiramadhanisarah@gmail.com](mailto:rindidwiramadhanisarah@gmail.com)<sup>1</sup>, [rohanasilaen2@gmail.com](mailto:rohanasilaen2@gmail.com)<sup>2</sup>,

[hendilahagu583@gmail.com](mailto:hendilahagu583@gmail.com)<sup>3</sup>, [melvinlombu06@gmail.com](mailto:melvinlombu06@gmail.com)<sup>4</sup>

[taruli766hi@gmail.com](mailto:taruli766hi@gmail.com)<sup>5</sup>

**Abstract** The following article has the following objectives: (1) to understand the meaning of role playing (2) the purpose of implementing role playing (3) the function and provisions in implementing the role playing model for elementary school students (4) the advantages and disadvantages of using role playing. In implementing role playing, there are quite good benefits for training and increasing creativity and understanding students' learning and mathematical concepts, especially at the elementary level. At that age, a strong understanding is needed because they are not yet able to think abstractly. Therefore, a method is needed that emphasizes the concept so that it is easier for students to learn mathematics. It is also necessary to make more efforts to emphasize understanding the concept so that students have a good enough basis for thinking to achieve other cognitive abilities.

**Keywords** : Role Playing, Mathematics, Elementary School

**Abstrak** Artikel berikut memiliki tujuan yaitu (1) mengetahui pengertian role playing (2) tujuan dalam menerapkan role playing (3) fungsi dan ketentuan dalam menerapkan model role playing pada peserta didik sekolah dasar (4) keuntungan dan kerugian menggunakan role playing. Dalam menerapkan role playing didapatkan manfaat yang cukup baik untuk latihan dan peningkatan kreatif serta memahami pembelajaran dan konsep matematika siswa, terlebih ditingkat dasar. Pada usia tersebut diperlukan dasar pengertian yang kuat dikarenakan belum mampu berfikir secara abstrak. Oleh karena itu diperlukan metode yang penuh penekanan pada konsep sehingga lebih mudah bagi siswa untuk mempelajari matematika. Diperlukan juga usaha yang lebih dalam menekankan pemahaman konsep supaya siswa mempunyai dasar pemikiran yang cukup bagus untuk tercapainya kemampuan kognitif lainnya.

**Kata kunci** : Role Playing, Matematika, Sekolah Dasar

### 1. PENDAHULUAN

Mata pelajaran berhitung merupakan subjek ajar yang dipelajari di hampir semua jenjang dalam sekolah. Dalam berhitung, metode yang diajarkan yaitu dengan cara memberi tugas sesuai dengan pokok ajar yang sedang dipelajari dalam matematika. Konsep konsep tersebut terdiri dari 4 tahapan. Pertama adalah pengenalan akan konsep materi dimana di proses yang pertama ini diperlukan alat peraga yang sesuai supaya proses transfer pembelajaran yang dilakukan antar pelajar dan pengajar dapat dilakukan secara efektif. Yang kedua adalah memahami konsep dengan menalar lebih lanjut apa yang dimaksudkan soal. Yang ketiga adalah binaan keterampilan dimana tahap ini diselengin dengan kegiatan visual mewarnai serta kegiatan positif bermain yang sesuai dengan impulsif motorik. Terakhir yaitu dengan menerapkan. Dimana materi yang ada diubah kedalam bentuk verita agar lebih menarik dan lebih nyata namun tetap harus relate pada hidup siswa. Hal inilah yang juga dapat disebut dengan binaan kemampuan pemecahan masalah.

Dari beberapa tahapan yang sudah dijelaskan dapat diketahui apabila dalam belajar perhitungan sangat urgensi apabila diterapkan penguasaan konsep dalam teknik berhitung.

Received: November 30, 2024; Revised: Desember 25, 2024; Accepted: Januari 07, 2024; Online Available: Januari 09, 2025

Seatu yang sangat dasar dan detail seperti konsep merupakan hal paling penting dalam berfikir dan memecahkan masalah sehingga dibutuhkan kematangan dalam memahami maksud yang diberikan soal hitungan kepada pelajar sehingga tidak diperlukan teknik menghafal pola dan rumus yang banyak dan rumit dalam bermatematika. Oleh karena itu, penguasaan konsep matematika penting bagi siswa sekolah dasar karena, dengan penguasaan teknik, pelajar bisa mengimprove bakat nalar bermatematika mereka dalam berhitung dan juga menalar. Artinya, pelajar sulit berkonsep dalam pelajaran berhitung disekolah, cobaan dalam berhiutng akan datang apabila disajika soal . Maka dari itu, tujuan pengajaran berhitung tingkat dasar sangatlah penting yaitu supaya pelajar tidak hanya mahir berhitung dan bernalar, namun hendaknya memberikan kesiapan nalaran dalam penerapan konsep berhitung dikegiatan sehari hari.

Bermatematika secara lumrah bisa dicapai dengan tercapainya belajar berhitung yang efektif. Proses pembelajaran yang efektif yaitu tahap belajar yang mungkin para pelajar pembelajar (siswa) turut terlibat sendiri pada seluruh tahap bisa secara mental maupun fisik Agar belajar matematika tersampaikan oleh guru berjalan efektif maka dibutuhkan ketepatan penggunaan model, suasana dan partisipasi siswa dalam belajar. Pendapat ahli Kokom Komalasari (2011: 80) Role Playing bagian dari metode belajar yang melibatkan imajinasi serta penalaran yang dilakukan siswa. Ijaminasi siswa dikembangkan secara memaikan peran onjek hidup maupun benda mati. Teknik bermain ini diimplementasikan oleh satu orang atau lebih tergantung apa yang ingin dimainkan. Teknik ini juga dapat disebut sebagai latihan secara general bertujuan untuk sosial pendidik dan berhubungan antara insan.

Pengajar dituntut turut aktif untuk memperhatikan giat pembelajaran pelajar, memberi feedback dan memberi stimulasi pertanyaan tentang pendapat siswa dan supaya belajar dilakukan secara nyaman matematika yang disampaikan guru efektif, jika dalam proses pembelajaran guru mampu menyusun pembelajaran supaya dapat lebih gampang dimengerti pelajar agar lebih menarik dan menyenangkan serta menciptakan pengalaman yang tidak biasa bagi murid.

Namun, secara fakta dilapangan yang ada proses pembelajaran matematika di sekolah dasar dalam pelaksanaannya belum menampakkan proses yang diharapkan. Kenyataan secara umum belajar berhitung di tingkat SD hanya menuntun pelajar agar menghafalkan teori yang diberikan tanpa memberikan kesempatan kepada mereka cara belajar yang bermakna. Selain itu, dalam belajar perhitungan ditingkat SD dasar banyak juga para tenaga pendidik yang masih banyak meakai metode belajar secara ceramah akibatnya tidak terlalu libatkan siswa agar akfit berperan pada proses belajar. Jadinya penguasaan konsep pada siswa kurang maksimal dan tidak tercapinya tujuan pembelajaran.

Seiring berjalannya waktu, dengan banyak perkembangan dalam dunia pendidikan yaitu semakin bertambahnya metode belajar yang berkembang dengan memberikan inovasi bagi tenaga pendidik agar senantiasa memakainya dalam mengajar terlebih itu kegiatan berhitung di tingkat SD. Perkembangan teknik belajar ini diharapkan dapat digunakan seefektif mungkin bagi guru agar memberikan pengaruh yang berbeda dari model yang dianggap kurang sesuai, sehingga dapat menjadi warna didalam setiap belajar berhitung dan memahami di tingkat SD disekolah.

Dalam kegiatan belajar mengajar didapatkan model yang diterapkan dalam belajar secara kerangka konsep berguna sebagai acuan untuk belajar dan mengajar yang tersusun secara runtut dan jelas sehingga dapat dicapai manfaat dari pembelajaran yang berhubungan dengan sintak, sosial dan principal pada aksi dan sistem support dalam belajar (Joice & Wells). Sementara itu pendapat dari Arends dalam tulisan Trianto menyebutkan “menggunakan model dalam belajar termasuk merencanakan dan menemukan suatu pattern yang dipergunakan sebagai acuan untuk membangun ilmu dalam belajar disekolah. Model tersebut berpotensi memberi manfaat dalam bersekolah dan mempelajari matematika dikarenakan mampu memberikan perhatian dan keinginan yang kuat bagi siswa dan juga guru. Model yang paling efektif dan efisien yang dapat diterapkan dalam menciptakan pembelajaran menjadi lebih efektif dan menyenangkan serta memberi pengalaman yang berarti adalah dengan menggunakan model role playing. Pendapat ini juga sesuai dengan ahli pendidikan Santoro tahun 2011 jika pada model pembelajaran role playing dapat dijadikan sebagai penguasaan materi ajar dalam belajar berdasarkan perkembangan imajine dan penalaran secara perasaan para pelajar dimana didalamnya didapatkan aturan, manfaat dan kesenangan didalam pelaksanaan belajar disekolah tingkat dasar.

Alasan mengapa peneliti memilih menggunakan model *tersebut adalah dikarenakan dalam berhitung* materi pecahan di tingkat SD yang diharapkan dapat membuat prestasi belajar siswa meningkat dan sekaligus dapat mempengaruhi sikap bersahabat siswa adalah karena yang pertama, melalui model role playing dengan mengambil tema bermain pasar-pasaran dimana siswa yang menyukai dunia permainan akan memberikan pembelajaran yang bermakna, dimana mereka dalam bermain peran tersebut tidak hanya sekedar memerankan tokoh saja sebagai penjual dan pembeli, namun tanpa mereka sadari mereka juga belajar bagaimana cara menghitung barang belanjaan mereka khususnya pada barang yang mempunyai berat berbilangan pecahan. Karena, sebagian besar siswa jika diterangkan materi soal cerita pecahan mereka cenderung mengalami kesulitan dalam mengerjakannya. Maka dari itu, peneliti memilih model *Role Playing* tema bermain pasar-pasaran agar siswa lebih

memahami konsep belajar materi pecahan dengan mempraktekan secara langsung permainan jual beli.

Penggunaan model *role playing* atau mempunyai beberapa manfaat yaitu sebagai berikut:

1. Memancing fokus pelajar dikarenakan problem problem social dapat membantu sebagai peran bagi ornag lain dengan mudah merasakan kondisi emosional orang-orang.
2. Mampu memacu peserta didik untuk merumuskan segala temuan dan dalam menalar serta mengambil keputusan.
3. Menyelesaikan soal yang akan dikerjakan secara fakta dan nyata dikarenakan peserta didik dapat merasakan dan memahami serta menalari soal.
4. Memacu berkembangnya saraf berfikir peserta didik untuk dapat melaksanakan penyelesaian permasalahan yang sudah dihadapi secara sesuai.
5. Dapat menjadi pemacu siswa agar lebih tertarik sehingga dapat membangkitkan pembelajaran menjadi lebih enjoy. Harusmemahami dengan pasti step step dalam melaksanakan, apabila sulit sekali dalam menalar dalam proses belajar.

Penelitian berdasarkan role playing dilaksanakan karena diperlukan lebih lanjut supaya dapat diketahui adanya atau tidak efek model role playing pada sikap yang dekat dan pencapaian pembelajaran berhitung pada subjek materi pecahan di Sekolah Dasar NegeriMandirancan. Selain itu, dengan dilaksanakannya penelitian ini maka akan diketahui apakah penerapan model role playing ini cocok dengan pembelajaran matematika di sekolah dasar dengan melihat dari pencapaian studi dan attitude dari teman sejawat siswa. Sehingga dapat digunakan acuan bagi guru apakah model role playing ini tepat diberikan di pembelajaran matematika di sekolah dasar.

## **2. METODE PENELITIAN**

Menurut penelitian terdahulu oleh (Saryono, 2010) penelitian yang sesuai untuk artikel ini adalah kualitatif deskriptif. Pada hakekatnya penelitian tersebut ditujukan sebagai pemahaman tentang peristiwa yang akan dialami tokoh dalam penelitian diperuntukkan untuk penyelidikan, penemuan ataupun penggambaran kualitas dan kemampuan dari efek sosial yang terjadi (Saryono:2010). Penelitian dalam artikel ini menggunakan study case dimana dapat memberikan gambaran dan menguraikan secara jelas terkait analysis dengan menggunakan tatacara belajar bermain peran pada siswa disubjek berhitung tingkat SD Negeri 23/III Kerinci grade V. Lokasi penelitian yang akan dilakukan dilaksanakan di SDN 23/III Koto Tuo, Kerinci kelas V Sekolah Dasar. Dasar dari teknik pengumpulan data digunakan adalah hal tersebut

karena amanfaat yang terbaik melalui tingkat penelitian adalah mendapatkan data yang relevan. Apabila tidak diketahui secara pasti bagaimana cara mengumpulkan data maka secara jelas peneliti tak bisa dapatkan data sesuai dengan standartd yang ditentukan semula. Maka dari itu teknik pengumpulan data yang digunakan adalah wawancara dan observasi serta dokumentasi.

Teknik analisa data yang digunakan untuk mengelompokkan data secara runtut sesuai dengan yang telah sesuai mengkategorikannya kedalam suatu pattern dan category untuk mendasarkan sebuah data menjadi lebih menarik. (Ardhana dipenelitian Lexy J. Moleong, 2002:103). Oleh karena itu Analysis Method yang digunakan adalah reduksi data, penyajian dan menarik kesimpulan. Adapun dalam artikel ini dilakukan teknik validasi secara triagulasi. Teknik triagulasi berguna untuk pengujian sumber. Dimana sumber dari data penelitian diperolehan teruji validitasnya dengan pemanfaatan data yang dihasilkan dengan mengamati hasil data berwawancara, juga dibandingkan hasil data yang dari wawancara tentang pembelajaran secara online disutu documen.

### **3. HASIL DAN PEMBAHASAN**

Penerapan konsep bermain peran dalam belajar berhitung tingkat SD dapat memberikan hasil yang positif serta tantangan tersendiri. Berikut ini adalah beberapa hasil dan pembahasan mengenai penerapan metode ini:

#### **1. Peningkatan Pemahaman Konsep**

Role-playing menciptakan peserta didik dalam pemahaman materi matematika secara lebih bagus dan menyenangkan. Memainkan memerankan situasi nyata, peserta didik dapat memahami aplikasi praktis dari teori matematika, yang dapat memperdalam pemahaman mereka tentang konsep abstrak. Siswa yang memerankan pedagang dan pembeli dalam konteks pembelajaran matematika tentang uang dan transaksi dapat lebih memahami konsep penjumlahan, pengurangan, dan penggunaan mata uang.

#### **2. Meningkatkan Partisipasi Aktif**

Peserta didik jadi terarah dan bersemangat dalam menjalani pembelajaran disekolah. Role-playing mendorong interaksi antar siswa, sehingga dapat meningkatkan keterampilan sosial dan komunikasi mereka. Dalam sebuah simulasi pasar, setiap siswa memiliki peran dan tugas yang berbeda, sehingga mendorong mereka untuk berkomunikasi dan berkolaborasi.

#### **3. Pengembangan Keterampilan Problem Solving**

Role-playing menantang siswa agar lebih berani mengerjakan soal permasalahan didalam konteks yang nyata. Hal tersebut secara nyata membuat peserta didik dalam pengembangan secara terampil dan kritis dan kreatif. kreatif. Siswa bersangkutan diminta supaya

memecahkan masalah pengukuran dalam skenario konstruksi bangunan dapat mengembangkan kemampuan analitis dan strategis.

#### 4. Meningkatkan Kemauan Belajar

Peserta didik yang memiliki kemauan dan juga dukungan yang lebih dalam belajar karena pembelajaran terasa menyenangkan dan relevan pada aktivitas hidup sehari-harinya. Dengan memainkan peran tokoh didalam matematika mengubah sistem belajar jadi lebih menyenangkan dan dinamis.

Secara keseluruhan, penerapan role-playing dalam pembelajaran matematika di sekolah dasar dapat meningkatkan pemahaman konsep, keterampilan sosial, dan motivasi siswa. Namun, keberhasilan penerapan metode ini sangat tergantung pada persiapan yang matang dan pengelolaan kelas yang efektif. Guru harus mempertimbangkan cara-cara untuk mengatasi tantangan yang muncul agar tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan optimal.

Bagian ini menyajikan hasil penelitian. Hasil penelitian dapat dilengkapi dengan tabel, grafik (gambar), dan/atau bagan.

#### **4. SIMPULAN**

Penggunaan model bermain peran dalam pelajaran berhitung secara diapprove dapat peningkatan yang signifikan sesuai dengan kriteria ketuntasan minimal (KKM) yaitu 66. Secara nyata dapat dilihat dari peningkatan student outcome tiap cycle tuntas hasil belajar yaitu sebesar 38,4% dengan kata lain peserta didik sebanyak lima orang dan delapan orang tidak tuntas, serta pada cycle I potensi tuntas mencapai 76,9% dengan kata lain yang memenuhi KKM sebanyak sepuluh orang dan hanya tiga saja yang belum pada cycle II.

Rekomendasi dari peneliti supaya dicapai resut dalam belajar secara maximal dalam subjek belajar perhitungan bilangan romawi pelajar dikelas IV adalah:

1. Seharusnya tenaga pendidik dapat lebih mempelajari dan memahami tecnic dalam belajar agar peserta didik mendapat pengalaman variasi belajar yang berbeda beda baik dalam hasilnya maupun prosesnya. Salah satunya penggunaan model bermain peran.
2. Disarankan tenaga pendidik diberikan pembimbingan dan arahan yang sesuai sehingga dapat diaplikasikan oleh peserta didik, terkhusus disaat peserta didik menjalankan step-step belajar menggunakan model bermain peran.
3. Tenaga pendidik dengan penggunaan metode variatif dan juga menarik dalam belajar yang sama jenisnya ataupun berbeda secara bersama sama menciptakan pengalam baru dalam setiap rombongan belajar yang memakai model pembelajaran bermain peran dalam materi berhitung tingkat sekolah dasar.

4. Keterlibatan langsung peserta didik dalam kegiatan belajar mengajar sangat dibutuhkan supaya peserta didik lebih gampang dalam pemahaman teknik dan cara memahami materi dan lebih termotivasi lagi dalam menalar apa yang menjadi penjelasan pengajar didepan kelas dan materi yang dipahami menjadi lebih menarik dan pengalaman baru yang didapatkan juga semakin menyenangkan.

## 5. UCAPAN TERIMAKASIH

Terimakasih pertama tama ditujukan kepada sang penguasa Tuhan yang Maha Esa karena atas berkah yang diberikan sehingga pengerjaan artikel jurnal ini ydapat selesai dengan baik. Diselesaikannya artikel jurnal ini menjadikan awal yang baru bagi penulis untuk menjalankan dunia pendidikan ditingkat yang lebih tinggi lagi.

Kami juga berterimakasih kepada pihak-pihak manapun yang telah berupaya dalam penyelesaian artikel ini baik secara langsung maupun tidak langsung. Kata yang bermakna memang sulit kami ungkapkan selain daripada rasa terimakasih kepada pihak yang membantu secara khusus kepada dosen pengampu kami Taruli Marito Silalahi, M.Pd sebagai pengampuh matakuliah model pembelajaran dan pengembangan materi berhitung yang senantiasa membimbing dan memberikan motivasi dan juga moral dan arahan dalam mendampingi menyelesaikan jurnal ini menjadi jurnal yang berkenan dan layak.

Tak lupa kami juga mengucapkan banyak terimakasih buat rekan-rekan sejawat dan seperjuangan yang telah memberikannya tenaga dalam pelaksanaan penelitian. Apapun yang menjadi kurang dan tidak sempurna artikel ini sangat mengharapkan pendapat dan saran yang membangun dan juga membangkitkan semangat untuk memperbaiki jurnal ini lebih baik lagi. Kata terakhir, kami menyampikan secara khusus bahwa semoga artikel ini dapat dimanfaatkan bagi semua pihak yang membutuhkan terkhusus bagi tenaga pendidik didunia pendidikan.

## 7. DAFTAR PUSTAKA

- Adawiah, E. R., & Qomariyah, S. (2023). Peran role playing dalam meningkatkan kreativitas siswa pada pembelajaran matematika kelas VII di SMPN 1 Sagaranten. *Soko Guru: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(1), 144–162.
- Elisabeth, W. P. P. N. P. A. S. Y. A. M. S., & Astitin, Y. (2022). Penerapan metode pembelajaran role playing untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas III SD Negeri Kaba-Kaba. *Jurnal Pena*, 1(1), 70–74.
- Fitry, T., Maizora, S., & Rusdi, R. (2019). Efektivitas model pembelajaran role playing ditinjau dari hasil belajar matematika siswa SMP Negeri 21 Kota Bengkulu. *Jurnal Penelitian Pembelajaran Matematika Sekolah (JP2MS)*, 3(1), 6–12. <https://doi.org/10.33369/jp2ms.3.1.6-12>

- Imanizar, L., Napitupulu, N. L., & Manalu, S. (2021). Penerapan role playing pada pembelajaran matematika sekolah dasar. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Matematika*, 1(1), 41–46.
- Khaedar, M., Supardi, R., & Alam, S. (2020). Efektivitas model pembelajaran role playing ditinjau dari hasil belajar matematika siswa SMP Negeri 21 Kota Bengkulu. *Jurnal Ilmu Pendidikan Dasar*, 3(April), 65–77.
- Maonto, S. (2023). Penerapan metode role playing untuk meningkatkan minat belajar siswa kelas 4 pada mata pelajaran matematika. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 9(2), 609.
- Naldince, M., Yufrinalis, M., Frederiksen, N. S., & Study, L. (2024). Penggunaan model role playing untuk meningkatkan hasil belajar. *Jurnal Review Pendidikan dan Pengajaran*, 7, 600–608.
- Rozak, D. L., & Fatkhiyani, N. (2022). Pengaruh metode role playing pada pembelajaran matematika untuk meningkatkan kemampuan berhitung siswa di MI Hidayatul Mubtadiin New. *Jurnal Pendidikan Dasar STKIP NU Indramayu*, 2(2), 22–25.
- Wahyuni, T. P. (2023). Analisis penggunaan model role playing dalam pembelajaran matematika peserta didik kelas V di sekolah dasar. *JiIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 6(5), 3482–3488. <https://doi.org/10.54371/jiip.v6i5.1756>
- Yuliyanto, A., Sofiasyari, I., Fasrikhin, L., & Rogibah. (2023). Model-model pembelajaran untuk sekolah dasar. In *NBER Working Papers*. <http://www.nber.org/papers/w16019>