

Manuscript Check

by Rizma Billa Titania

Submission date: 05-Aug-2020 05:17AM (UTC+0900)

Submission ID: 1352990400

File name: BISMILLAH_YUDISIUM_2020.doc (132.5K)

Word count: 2331

Character count: 16165

1
Model Pembelajaran *Role Playing* Pada Mata Pelajaran Matematika Materi
Penaksiran Pecahan Sederhana Kelas IV

Ellen Khoir Firmansyah¹, Suhartono², Anna Roosyanti³

PGSD, Universitas Wijaya Kusuma Surabaya

ellenkhoirfirmansyah@yahoo.com

Abstract

Learning at school until this year majority still using the lecture method which is always repeated in the process of teaching and learning activities making the learning atmosphere not alive, students just quietly listening and unable to absorb the knowledge conveyed by the teacher. Therefore it is necessary to apply an attractive learning model so that they are active and not bored. Role playing models that make students actively participate so that learning objectives are achieved well. The purpose of this research is to get a valid learning model set in the subject of Mathematics in Mathematics assessment material for simple class IV. This type of research is qualitative. The instrument created in collecting data is a validation sheet. The validation sheet itself is divided into 3, there are validation sheet RPP, LKS, and Learning Outcomes Test. The validation sheet will be assessed by the validator to find out the validity of each aspect. If the evaluation results and data exceed the eligibility criteria, the validation sheet will be declared worthy and used in teaching and learning activities in class IV.

Keywords: *Role Playing Model, Mathematics, Simple Fraction Assessment*

Abstrak

Pembelajaran di sekolah sampai dengan tahun ini mayoritas masih tetap menggunakan metode ceramah yang selalu diulang-ulang dalam proses kegiatan belajar mengajar membuat suasana belajar tidak hidup, siswa hanya diam mendengarkan dan tidak mampu menyerap ilmu yang disampaikan guru. Maka dari itu perlu diterapkan model pembelajaran atraktif agar mereka aktif dan tidak bosan. Model *role playing* model yang membuat siswa berpartisipasi secara aktif supaya tujuan pembelajaran tercapai dengan baik. Penelitian ini bertujuan untuk mendapatkan perangkat model pembelajaran yang valid pada mata pelajaran Matematika materi penaksiran pecahan sederhana kelas IV. Jenis penelitian yang digunakan adalah kualitatif. Instrumen yang dibuat dalam mengumpulkan data adalah lembar validasi. Lembar validasi sendiri terbagi menjadi 3, yaitu lembar validasi RPP, LKS, dan Tes Hasil Belajar. Lembar validasi akan dinilai oleh validator untuk mengetahui dari kevalidan masing-masing aspek. Jika hasil kevalidan data melebihi kriteria kelayakan, maka lembar validasi tersebut akan dapat dinyatakan layak digunakan dan valid pada kegiatan belajar mengajar di kelas IV.

Kata Kunci: Model *Role Playing*, Matematika, Penaksiran Pecahan Sederhana

PENDAHULUAN

Berdasarkan pada undang-undang Nomor 20 Tahun 2003, pengertian dari pendidikan merupakan suatu bentuk kemampuan seseorang yang secara sadar dan terencana supaya dapat menciptakan kegiatan dan proses pembelajaran. Hal ini diharapkan agar seseorang tersebut secara langsung dapat mengembangkan potensi diri, masyarakat, bangsa dan negara. Sehingga, dengan adanya hal tersebut maka sangat diperlukan peranan tenaga pendidik yang ahli, seperti guru pengajar yang ada dalam lingkungan sekolah dasar dan menengah, serta dosen yang ada di perguruan tinggi.

Usaha untuk meningkatkan kemampuan manusia dapat dilakukan di pendidikan formal. Pendidikan formal yang di tempuh siswa sejak usia dini sampai perguruan tinggi dapat mengembangkan kompetensi kognitif, afektif, dan psikomotor. Salah satu kompetensi yang dimaksud adalah cara mengajar guru pada suatu pembelajaran yang dapat menunjang berkembangnya pendidikan.

Didalam pendidikan formal, peran guru sangat besar terhadap ketercapaian peserta didik untuk berubah menjadi baik. Oleh sebab itu, guru harus bisa menguasai manajemen kelas, menjadi penyedia informasi untuk siswa, motivator, pemberi contoh, dan penilai bagi siswanya. Sebagai usaha meningkatkan kualitas proses pembelajaran guru dapat memilih

model pembelajaran atraktif seperti *role playing*.

Dalam kegiatan belajar mengajar, *role playing* merupakan suatu model pembelajaran yang sangat menyenangkan dan tidak monoton jika diterapkan dalam kelas sehingga peserta didik aktif dalam mengikuti kegiatan belajar mengajar. Maka dari itu diperlukan model pembelajaran *role playing* agar tercapainya tujuan suatu pembelajaran. Pada materi penaksiran pecahan sederhana ini peserta didik cukup mengalami kesulitan dalam memahaminya, materi ini menaksiran angka pecahan sederhana yang dilakukan dengan membuat garis bilangan. Pada materi ini dijelaskan menaksirkan angka menjadi angka 0 atau 1. Manfaat penulisan adalah agar penyusunan perangkat ini diharapkan dapat mencapai suatu pembelajaran lebih efektif dan efisien. Selain itu dapat menjadi pedoman untuk kegiatan pembelajaran. Penelitian ini bertujuan untuk menyusun dan mengetahui validitas perangkat model pembelajaran *role playing* pada mata pelajaran Matematika materi penaksiran pecahan sederhana kelas IV. Perangkat model pembelajaran pada penelitian ini divalidasi ahli oleh 3 (tiga) orang, dan juga materi yang digunakan adalah penaksiran pecahan sederhana.

LANDASAN TEORI

Menurut Isjoni dalam (Sundari; 2015), model pembelajaran

merupakan strategi yang digunakan guru untuk meningkatkan motivasi belajar, sikap belajar di kalangan siswa, mampu dengan berpikir kritis, memiliki keterampilan sosial, dan pencapaian hasil pembelajaran yang sesuai dengan tujuan. Melalui penggunaan model pembelajaran *role playing*, pengajar dapat menggali suatu informasi, mengungkapkan berbagai macam ide, meningkatkan keterampilan, dan pola pikir. Model pembelajaran juga berfungsi sebagai pedoman bagi para perancang pembelajaran dan para pengajar untuk merancang kegiatan belajar di kelas.

Menurut Uno dalam (Tarigan : 2016), model pembelajaran *role playing* merupakan salah satu model pembelajaran yang menugaskan peserta didik untuk memerankan suatu peran yang ada dalam materi atau peristiwa yang diungkapkan ke dalam bentuk cerita sederhana. Dengan melalui bermain peran, peserta didik mampu mengekspresikan perasaannya dengan tanpa adanya keterbatasan kata atau gerak. *Role playing* merupakan suatu model pembelajaran yang mengajak peserta didik agar terlibat secara penuh dalam aktivitas pembelajaran, memunculkan kreatifitas dalam menguasai suatu bahanajar yang dialami tanpa adanya keterbatasan kata dan gerak, namun tidak keluar dari bahan ajar.

Menurut Uno, dalam (Tarigan, 2016), terdapat langkah-langkah yang terdapat pada penerapan model pembelajaran bermain peran (*role playing*) adalah sebagai berikut:

1. Pemanasan atau persiapan.
2. Pemilihan pemain (partisipan)
3. Penataan panggung (ruang kelas)
4. Guru menunjuk peserta didik sebagai pengamat.
5. Memainkan peran
6. Diskusi dan evaluasi
7. Permainan ulang
8. Diskusi dan evaluasi kedua
9. Berbagi pengalaman dan kesimpulan.

Menurut Endraswara (2011: 76), tujuan dalam penggunaan model bermain peran adalah:

- a. Mendorong peserta didik agar dapat menciptakan realitas mereka sendiri;
- b. Mengembangkan kemampuan untuk berinteraksi atau berkomunikasi dengan oranglain;
- c. Meningkatkan motivasi belajar pada peserta didik;
- d. Melibatkan peserta didik yang pemalu dalam kegiatan kelas;
- e. Membuat rasa percaya diri tumbuh pada peserta didik;
- f. Membantu peserta didik dalam mengidentifikasi kesalahan pemahaman yang benar;
- g. Menunjukkan bahwa dunia nyata yang kompleks dan masalah yang ada di dunia nyata tidak dapat diselesaikan dengan hanya menghafal informasi;

Terdapat beberapa kelebihan pada penerapan model

pembelajaran bermain peran (*role playing*) menurut Djamarah dalam (Tarigan : 2016), yaitu:

- a. Peserta didik dapat melatih dirinya untuk memahami, dan mengingat isi bahan yang akan di dramakan.
- b. Peserta didik akan terlatih untuk berkreatif dan berinisiatif.
- c. Bakat yang dimiliki oleh peserta didik dapat dipupuk sehingga dimungkinkan akan muncul tumbuh seni drama dari sekolah.
- d. Dapat ditumbuhkan dan dibina kerja sama antar pemain dengan sebaik-baiknya.
- e. Peserta didik akan terbiasa untuk menerima dan membagi tanggung jawab dengan sesamanya.
- f. Dapat dibinanya bahasa peserta didik menjadi bahasa yang baik agar mudah dipahami orang lain.

Kemudian terdapat juga kelemahan dari model *role playing* yaitu :

1. Permainan mungkin akan tidak berjalan dengan baik jika kondisi kelas tidak mendukung. Untuk mengatasi masalah diatas maka terlebih dahulu guru mengatur posisi tempat duduk sesuai kelompoknya.
2. Masih sering mengalami kesulitan dalam memainkan peran secara baik, khususnya jika mereka tidak diarahkan atau tidak ditugasi dengan baik. Maka dari itu guru harus menjelaskan dengan detail terlebih

dahulu tentang apa yang akan diperankan dalam skenario.

3. Memakan banyak waktu untuk lancarnya dalam bermain peran, diperlukann kelompok yang saling mengerti, daya imajinasi yang tinggi, jujur, saling mengetahui lebih dalam masing-masing pribadi agar berpererat dalam bekerjasama. Dengan ini perlu disiapkan jam pelajaran matematika yang benar-benar cukup untuk diterapkannya model *role playing*.

Matematika sangat penting untuk hidup kita, karena matematika adalah ilmu yang selalu digunakan dalam kehidupan sehari-hari. Terdapat banyak hal yang berhubungan dengan matematika dalam kehidupan sehari-hari seperti saat berdagang, membuat meja, jual beli barang, mengukur waktu dan jarak, mencari nomor rumah, menukar uang, menghubungi, dan lain-lain. Oleh karena itu penanaman pada konsep matematika harus benar sejak Sekolah Dasar (SD). Peserta didik harus paham dalam hitungan penjumlahan, pengurangan, perkalian, dan pembagian. Terdapat banyak aplikasi dalam berbagai disiplin ilmu, menggunakan matematika, terutama dalam aspek penalarannya. Hambatan utama dalam pembelajaran matematika di SD khususnya tentang bilangan penaksiran pecahan.

Bilangan pecahan merupakan bilangan yang terdiri dari

pembilang dan penyebut. Pada hakikatnya bilangan merupakan penyederhanaan antara pembilang dan penyebut untuk mempermudah perhitungan dalam aritmatika sehingga tidak memiliki nilai yang besar tetapi memiliki nilai yang sama. Contohnya: $\frac{1}{2}$ memiliki nilai sama dengan $\frac{200}{400}$.

Menaksir harga pecahan dapat dilakukan dengan cara membuat garis bilangan, bisa juga dengan cara merubah pecahan menjadi pecahan desimal, kemudian kita lihat angka persepuluhannya, jika angka persepuluhannya kurang dari 4 maka taksiran pecahan tersebut turun atau dianggap 0, namun apabila angka persepuluhannya sama dengan atau lebih dari 5, maka taksirannya naik atau dianggap 1.

METODE PENELITIAN

Pada penelitian ini, kualitatif merupakan jenis penelitian yang digunakan oleh peneliti. Hal ini disebabkan pada metode ini, peneliti mampu menjelaskan sedalam-dalamnya terkait dengan pengumpulan data serta dapat mengetahui RPP, LKS dan Tes Hasil Belajar layak digunakan untuk menerapkan model *role playing* pada mata pelajaran Matematika materi penaksiran pecahan sederhana kelas IV. Validasi dilakukan pada bulan Juli 2020. Pada perancangan instrumen penelitian ini harus dilakukan dengan serius dan teliti

agar dalam sebuah penelitian mampu menghasilkan penelitian yang baik.

Pada penelitian ini, alat pengumpulan data yang digunakan adalah lembar validasi. Setelah menentukan metode pengumpulan data yang hendak digunakan pada sebuah penelitian, maka selanjutnya adalah peneliti menentukan teknik pengumpulan data yang digunakan, sehingga diharapkan mampu memperoleh sebuah data yang dibutuhkan dalam penelitian. Sesuai pendapat yang telah dikemukakan oleh Sugiono (2012: 224), ia menyebutkan bahwa teknik pengumpulan data merupakan hal paling penting dan sangat diperlukan dalam suatu penelitian karena tujuan utama dari suatu penelitian adalah memperoleh, mendapatkan, dan mengumpulkan data. Sehingga, teknik pada pengumpulan data yang dilakukan dalam penelitian ini yaitu menggunakan lembar validasi seperti RPP, lembar validasi LKS, dan Tes Hasil Belajar. Lembar validasi dan perangkat pembelajaran tersebut akan diberikan kepada validator untuk memperoleh suatu data yang valid. Lembar validasi dan perangkat pembelajaran akan di nilai oleh 3 orang. Setelah menentukan jenis penelitian, metode dengan pengumpulan data, dan teknik pengumpulan data, maka selanjutnya adalah menentukan analisis data. Analisis data merupakan langkah-langkah yang digunakan saat menganalisis penelitian dan mengolah data yang telah diperoleh oleh peneliti. Hal ini dilakukan karena

tujuan dari analisis ini adalah untuk memperoleh dan mengetahui atas permasalahan – permasalahan yang telah dijabarkan. Sehingga, data yang dilakukan perlu dianalisis dahulu supaya dapat memberikan suatu gambaran secara konkret dari hasil penelitian.

$$\frac{\text{Jumlah aspek yang dinilai} \times 100}{(\text{Skor max dari aspek yang dinilai})}$$

(Sumber : Jannah Anisa, 2020)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Dalam penelitian ini, peneliti bermaksud untuk memperoleh validasi apabila dalam proses pembelajaran menggunakan salah satu model, yaitu model pembelajaran *role playing* yang diterapkan pada mata pelajaran matematika materi penaksiran pecahan sederhana kelas IV. Adapun hasil dari pengumpulan data menggunakan lembar validasi yang telah dinilai oleh 3 orang yang merupakan dosen. Hasil validasi pada penelitian ini dari segi RPP sudah cukup valid, dari LKS sudah sangat valid, dan tes hasil belajar juga sudah sangat valid dikarenakan model pembelajaran *role playing* ini juga sudah dinilai oleh validator.

Tabel 1. Hasil Lembar Validasi

Validator	Aspek Penilaian		
	RPP	LKS	Tes Hasil Belajar
1. Amalia Chamidah, S.Pd., M.Pd	74,4	68,6	68,8
2. Endrayana Putut LE, S.Pd., M.Pd	77,1	85,7	85,7
3. Dra. Endang Nuryasana, M.Pd	77,1	94,3	94,3
Rata-rata	76,2	82,9	82,9

Tabel 2. Kriteria Validasi

Kriteria Validitas	Tingkat Validitas
81,0 % - 100,0 %	Sangat Valid
61,0 % - 80,9 %	Cukup Valid
41,1 % - 60,9 %	Kurang Valid
21,0 % - 40,9 %	Tidak Valid

(Sumber: Arikunto, 2006:75)

Dapat dijelaskan bahwa dari bentuk RPP sudah cukup valid untuk diterapkan. Untuk LKS sudah sangat valid karena cukup jelas, dengan dijelaskannya skenario atau langkah-langkah dalam pembelajaran. Sedangkan untuk tes hasil belajar juga sangat valid karena sesuai porsi materi yang dijelaskan menggunakan model pembelajaran *role playing*. Namun pada LKS dan tes hasil belajar masih terdapat validator yang berpendapat kurang valid dikarenakan kurang menarik, yang dimaksud kurang menarik adalah kurangnya diberi animasi pada LKS dan lembar tes hasil belajar. Pada penerapan model pembelajaran ini juga dapat meningkatkan motivasi peserta didik untuk berinteraksi dengan suatu

lingkungan sosial dan meningkatkan aktivitas dalam kegiatan belajar. Model *role playing* hendaknya disiapkan dengan benar dan dipahami oleh peserta didik agar model pembelajaran ini telah valid.

SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkanw hasilw pada penelitian menjelaskan bahwa model pembelajaran *role playing* sangat valid jika diterapkan pada mata pelajaran matematika materi penaksiran pecahan sederhana di kelas IV.

DAFTAR RUJUKAN

- Arikunto, Suharsimi, 2006, Metode Penelitian: Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik, Jakarta : Rineka Cipta.
- Depdiknas. 2003. Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional. Jakarta: Depdiknas.
- Hamalik, O. (2001). *Proses belajar mengajar*. Jakarta : PT. Bumi Aksara.
- Jannah, Anisa. (2020). *Model Pembelajaran Mastery Learning Pada Mata Pelajaran Matematika Materi Bangun Datar Siswa Kelas III*. Jurnal Inovasi Penelitian, Vol. 1, No.2.
- Kristin, F. (2016). *Efektivitas Model Pembelajaran Kooperatif Tipe STAD Ditinjau Dari Hasil Belajar IPS Siswa Kelas 4 SD*. Scholaria: Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan.
- Nurmala, Zuni. (2019). *pPeningkatan Kemampuan Menghitung pada Pembelajaran Matematika Materi Penaksirana Hasil Operasi Hitung Melalui Strartegi Power of Two Siswa Kelas IV*. Surabaya: Program Pasca Sarjana UIN Surabaya.
- Nuryasa, Endang. (2019). *Keefektifan Model Pembelajaran Think Pair Share (TPS) dan Model Pembelajaran Inkuiri terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas V Sekolah Dasar*. *Trapsila Jurnal Pendidikan Dasar*, Volume. 1, No.1. Diakses 17Juli 2020).
- Rahmadani, Aprianti. (2019). *Keefektifan Model Pembelajaran Kooperatif TGT (Team Games Tournament) pada Pokok Bahasan Pecahan Sederhana Kelas III SDN Tanjungsari 1 Sidoarjo*. *Trapsila Jurnal Pendidikan Dasar*, Volume.1, No. 1. Diakses 17 Juli 2020).
- Raresik, Ayuning. (2016). *Analisis Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar Bahasa Indonesia pada Siswa Kelas V SD Gugus VI*. E-Jurnal PGSD Universitas Pendidikan Ganesha Jurusan PGSD Volume 4, No. 1, (<https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJPGSD/article/view/File/7454/508>). Diakses 10 Juli 2020).
- Rianti, Mai. (2018). *Penerapan Metode Demonstrasi Untuk Membperbaiki Proses Pembelajaran dan Meningkatkan Hasil Belajar Ipa Siswa Kelas IV SD Negeri 58 Balai Makam Kecamatan Mandau*. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Riau* Volume 7, No. 2. (<https://primary.ejournal.unri.ac.id/index.php/JPFKIP/article/download/6273/5723>). Diakses 10 Juli 2020).
- Sugiono. 2012. *Metode penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

Sundari, Hanna. (2015). *Model-Model Pembelajaran dan Perolehan Bahasa Kedua/Asing*. Jurnal Pujangga, Volume 1, No.2. Diakses 24 Juli 2020).

Syah, Muhibbin. 2010. *Psikologi Pendidikan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

Tarigan, Arleni. (2016). *Penerapan Model Pembelajaran Role Playing Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ips Siswa Kelas III SD Negeri 031 Lubuk Kembang Sari Kecamatan Uku*. Jurnal Primary Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Riau. Volume 3, No. 3. Diakses 23 Juli 2020).

Manuscript Check

ORIGINALITY REPORT

14%

SIMILARITY INDEX

13%

INTERNET SOURCES

3%

PUBLICATIONS

9%

STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1	digilib.uinsby.ac.id Internet Source	2%
2	stp-mataram.e-journal.id Internet Source	1%
3	garuda.ristekdikti.go.id Internet Source	1%
4	media.neliti.com Internet Source	1%
5	erepository.uwks.ac.id Internet Source	1%
6	docobook.com Internet Source	1%
7	Submitted to Universitas Negeri Surabaya The State University of Surabaya Student Paper	1%
8	journal.uwks.ac.id Internet Source	1%
9	sipeg.unj.ac.id	

Internet Source

1%

10

eprints.uny.ac.id

Internet Source

1%

11

Submitted to Universitas PGRI Palembang

Student Paper

1%

12

Submitted to Universitas Muria Kudus

Student Paper

1%

13

etheses.uin-malang.ac.id

Internet Source

1%

14

Submitted to Universitas Negeri Padang

Student Paper

<1%

15

vdokumen.com

Internet Source

<1%

16

Submitted to Lambung Mangkurat University

Student Paper

<1%

17

www.ijese.net

Internet Source

<1%

18

repository.fe.unj.ac.id

Internet Source

<1%

Exclude quotes

Off

Exclude matches

Off

Exclude bibliography Off

Manuscript Check

PAGE 1

PAGE 2

PAGE 3

PAGE 4

PAGE 5

PAGE 6

PAGE 7

PAGE 8

PAGE 9
