

BAB II LANDASAN TEORI

A. Deskripsi Teori

Teori-teori yang digunakan dalam penelitian ini meliputi, metode pembelajaran, metode *role playing*, hasil belajar, pembelajaran matematika, dan pengaruh penerapan metode *role playing* dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran matematika.

1. Metode Pembelajaran

Pembahasan dari metode pembelajaran ini meliputi, pengertian metode pembelajaran, tujuan pembelajaran dan faktor-faktor yang mempengaruhi ketepatan penggunaan metode pembelajaran.

a. Pengertian Metode Pembelajaran

Metode pembelajaran merupakan salah satu cara atau alat yang digunakan pendidik untuk menciptakan proses pembelajaran yang mampu dicerna oleh peserta didik.¹ Berikut para ahli mendefinisikan beberapa pengertian metode pembelajaran di antaranya:

Ahmadi dan Joko Tri Prasetyo mengemukakan bahwa “metode mengajar merupakan suatu ilmu pengetahuan yang membahas tentang cara-cara mengajar yang dipergunakan oleh pendidik. Pengertian lain adalah Teknik penyajian yang dikuasai pendidik untuk mengajar atau menyajikan bahan ajar kepada peserta didik di dalam pembelajaran di kelas berlangsung, baik secara individual maupun kelompok. Agar pelajaran dapat dipahami, diserap, dicerna, dan dimanfaatkan oleh peserta didik dengan sebaik mungkin. Makin baik metode mengajar, maka makin efektif pula pencapaian tujuan pembelajaran. Sedangkan Supriyanto, Sudiyono, dan Moh Padil menjelaskan bahwa “Metode merupakan suatu cara

¹ Siti Nur Aidah dan Tim Penerbit KBM Indonesia, *Cara Efektif Penerapan Metode dan Model Pembelajaran*, (Jogjakarta: PENERBIT KBM INDONESIA, 2020), 3, dikutip pada 23 Januari 2022, https://books.google.co.id/books?id=GSEXEAQAQBAJ&printsec=frontcover&q=Metode+pembelajaran&hl=id&sa=X&redir_esc=y#v=onepage&q=Metode%20pembelajaran&f=false.

atau prosedur yang dipergunakan oleh fasilitator dalam interaksi belajar dengan memperhatikan keseluruhan sistem guna mencapai suatu tujuan”.²

Sutikno menyatakan bahwa “metode pembelajaran merupakan suatu cara yang menyajikan materi pelajaran yang dilakukan oleh pendidik agar terjadi proses pembelajaran dalam diri peserta didik dalam upaya untuk mencapai suatu tujuan”.³

Slameto menjelaskan bahwa “metode mengajar ialah suatu cara yang harus dilalui dalam proses belajar mengajar. Dengan artian, metode pembelajaran adalah cara yang dapat digunakan untuk mengimplementasikan rencana yang telah disusun dalam kegiatan belajar mengajar untuk mencapai suatu tujuan agar lebih optimal”.⁴

Prawiradilaga berpendapat bahwa “metode pembelajaran ialah prosedur, langkah-langkah, urutan, dan cara yang digunakan oleh pendidik dalam mencapai suatu tujuan pembelajaran agar dapat dikatakan metode pembelajaran yang difokuskan pada pencapaian masalah”.⁵

² Abdul Kadir Ahmad, *Pengembangan Metode Pembelajaran PAI di Masa Pandemi Covid-19*, (Bandung: CV. MEDIA SAINS INDONESIA, 2021), 2-3, dikutip pada 25 Januari 2022, https://books.google.co.id/books?id=Yp9BEAAAQBAJ&printsec=frontcover&dq=Metode+pembelajaran&hl=id&sa=X&redir_esc=y#v=onepage&q=Metode%20pembelajaran&f=false.

³ Dedi Yusuf Aditya, “Pengaruh Penerapan Metode Pembelajaran Resitasi Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa”, *Jurnal SAP*, Vol. 1 No. 2 (2016): 167, diakses pada 26 Maret 2022, <https://journal.lppmunindra.ac.id/index.php/SAP/article/viewFile/1023/1004>.

⁴ Nining Maryaningsih dan Mistina Hidayati, *BUKAN KELAS BIASA “Teori dan Praktik Berbagai Model dan Metode Pembelajaran Menerapkan Inovasi Pembelajaran di Kelas-kelas Inspiratif*, (Surakarta: CV KEKATA GROUP, 2018), 10, dikutip pada 26 Maret 2022, https://books.google.co.id/books?hl=id&lr=&id=JKJoDwAAQBAJ&oi=fnd&pg=PR5&dq=pengertian+metode+pembelajaran+menurut+para+ahli&ots=2cERJyP3jZ&sig=ghDnAqBf9Eb1exPAqAZUJ7Q8D9c&redir_esc=y#v=onepage&q&f=false.

⁵ Kusnadi, *Scribe Metode Pembelajaran Kolaboratif “Penggunaan tools SPSS dan Vidio”*, (Tasikmalaya: EDU PUBLISHER, 2018), 13, dikutip pada 25 Januari 2022, <https://books.google.co.id/books?id=C9B5DwAAQBAJ&printsec=frontcover&dq=metode+pembelajaran>

Dari berbagai pendapat para ahli di atas dapat ditarik simpulan bahwa pengertian metode pembelajaran ialah suatu cara atau alat yang digunakan oleh pendidik dalam pembelajaran untuk mengimplementasikan rencana yang disampaikan kepada peserta didik demi menunjang tujuan pendidikan. Oleh karena itu, seorang pendidik harus memilih metode pembelajaran yang tepat dengan tujuan, materi, peserta didik, dan komponen lain dalam proses pembelajaran agar dapat berjalan efektif dan lebih optimal.

b. Tujuan Metode Pembelajaran

Tujuan utama metode pembelajaran adalah mampu membantu mengembangkan kemampuan secara individu peserta didik agar mereka dapat menyelesaikan masalahnya. Adapun beberapa tujuan pembelajaran yang dapat diketahui sebagai berikut:

- 1) Dapat membantu peserta didik mengembangkan kemampuan individual mereka agar mampu mengatasi berbagai permasalahan yang menggunakan terobosan solusi alternatif.
- 2) Dapat mempermudah dalam menemukan, menguji, dan menyusun data yang diperlukan sebagai upaya mengembangkan kedisiplinan ilmu.
- 3) Mampu mengantarkan suatu pembelajaran kearah ideal secara cepat, tepat dan sesuai harapan peserta didik.
- 4) Proses pembelajaran dapat berjalan sesuai dengan keadaan suasana yang lebih menyenangkan, menenangkan, serta penuh motivasi sehingga peserta didik dapat mudah memahami materi.
- 5) Memudahkan proses pembelajaran dengan hasil terbaik sesuai dengan tujuan pengajaran yang dapat tercapai.⁶

[q=Pengertian+metode+pembelajaran&hl=id&sa=X&redir_esc=y#v=onepage&q=Pengertian%20metode%20pembelajaran&f=false](#).

⁶ Nur Ayni Sri Adini, *Metode Bermain Peran "Meningkatkan Hasil Belajar Siswa dalam Pembelajaran IPS"*, (Riau: DOTPLUS Publisher, 2021), 14, dikutip pada 26 Januari 2022,

Tujuan khusus yang dirumuskan oleh seorang pendidik harus memenuhi syarat sebagai berikut:

- 1) Secara spesifik menyatakan perilaku yang akan dicapai.
- 2) Secara spesifik menyatakan kriteria perubahan perilaku menggambarkan standar minimal perilaku yang dapat diterima sebagai hasil tujuan yang dicapai.
- 3) Membatasi kondisi perubahan perilaku.⁷

Dari penjelasan tujuan metode pembelajaran diatas, maka penulis dapat menyimpulkan bahwa tujuan metode pembelajaran ialah untuk memudahkan proses dan hasil belajar peserta didik dalam pembelajaran sehingga apa yang direncanakan dapat tercapai dengan baik dan mudah oleh peserta didik.

c. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Ketepatan Penggunaan Metode Pembelajaran

Dalam melaksanakan proses pembelajaran diperlukan menggunakan metode pembelajaran yang tepat. Ketepatan penggunaan metode pembelajaran bergantung pada kesesuaian metode pembelajaran dengan beberapa faktor. Berikut faktor-faktor yang mempengaruhi metode pembelajaran:

- 1) Kesesuaian metode pembelajaran dengan tempat belajar.
- 2) Kesesuaian metode pembelajaran dengan waktu yang tersedia.
- 3) Kesesuaian metode pembelajaran dengan penggunaan fasilitas dengan berbagai kualitas dan kuantitas.

https://books.google.co.id/books?id=YIJTEAAAQBAJ&printsec=frontcover&dq=metode+role+playing&hl=id&sa=X&redir_esc=y#v=onepage&q=metode%20role%20playing&f=false.

⁷ Hani Subakti, dkk., *Inovasi Pembelajaran*, (Batu: Yayasan Kita Menulis, 2021), 7, dikutip pada 26 Maret 2022. [https://www.google.co.id/books/edition/Inovasi Pembelajaran/0mI9EAAAQBAJ?hl=id&gbpv=1&dq=inovaasi+pembelajaran,+hani+subakti&printsec=frontcover](https://www.google.co.id/books/edition/Inovasi_Pembelajaran/0mI9EAAAQBAJ?hl=id&gbpv=1&dq=inovaasi+pembelajaran,+hani+subakti&printsec=frontcover)

- 4) Kesesuaian metode pembelajaran dengan tujuan pembelajaran berbagai yang fungsi dan jenisnya.
- 5) Kesesuaian metode pembelajaran dengan suasana kondisi atau situasi peserta didik.
- 6) Kesesuaian metode pembelajaran dengan penggunaan media pembelajaran.
- 7) Kesesuaian metode pembelajaran dengan kemampuan pendidik.
- 8) Kesesuaian metode pembelajaran dengan materi pembelajaran.⁸

Surakhmad (dalam Syaiful Bahri dan Azwan Zain) mengemukakan bahwa ada beberapa faktor yang mempengaruhi penggunaan metode mengajar diantaranya, sebagai berikut:

- 1) Tujuan yang berbagai fungsi dan jenisnya
- 2) Peserta didik yang berbagai tingkat kematangannya
- 3) Pribadi guru serta kemampuan profesional yang berbeda
- 4) Situasi dengan berbagai keadaan
- 5) Fasilitas dengan berbagai kualitas dan kuantitas.⁹

Dari berbagai penjelasan faktor-faktor yang mempengaruhi metode pembelajaran di atas dapat disimpulkan bahwa faktor-faktor pembelajaran meliputi, tujuan pembelajaran, bahan atau materi pembelajaran, sumber belajar, pendidik dan peserta didik, sarana dan prasana pembelajaran, waktu pembelajaran, dan besar kecilnya kelompok.

⁸ Siti Nur Aidah dan Tim Penerbit KBM, *Cara Efektif Penerapan Metode dan Model Pembelajaran*, (Yogyakarta: PENERBIT KBM INDONESIA, 2020), 4-5, dikutip pada 23 Januari 2022 https://books.google.co.id/books?id=GSEXAAAQBAJ&printsec=frontcover&dq=Metode+pembelajaran&hl=id&sa=X&redir_esc=y#v=onepage&q=Metode%20pembelajaran&f=false.

⁹ Moh. Toharudin, *Penelitian Tindakan Kelas Teori dan Aplikasinya untuk Pendidik yang Profesional*, (Klaten: Anggota IKAPI, 2019), 50, dikutip pada 26 Januari, 2022, <https://books.google.co.id/books?id=C5w9EAAAQBAJ&pg=PA52&dq=Kelemahan+dan+kelebihan+metode+role+playing&hl=id&sa=X&ved=2ahUKEwiC7tf731AhUO3jgGHTuHBMAQ6AF6BAgDEAM#v=onepage&q=Kelemahan%20dan%20kelebihan%20metode%20role%20playing&f=false>.

2. Metode *Role Playing*

Ada beberapa hal yang akan dibahas pada metode *role playing* ini meliputi, pengertian metode *role playing*, kelebihan dan kelemahan metode *role playing*, dan langkah-langkah pelaksanaan metode *role playing*.

a. Pengertian Metode *Role Playing*

Metode *role playing* atau bermain peran adalah suatu metode pembelajaran yang mengajak peserta didik agar terlibat langsung pada pembelajaran, penguasaan bahan pelajaran sesuai dengan kreativitas serta aktualisasi atau ekspresi peserta didik dalam meluapkan imajinasinya terkait bahan pelajaran yang dialami tanpa adanya keterbatasan kata serta gerak, namun tak keluar dari materi ajar.¹⁰

Yamin mengemukakan bahwa “metode *role playing* merupakan suatu metode yang melibatkan interaksi antara dua peserta didik atau lebih tentang suatu topik atau situasi yang diperankan”.¹¹ Sedangkan Wahab menyatakan bahwa “metode *role playing* ialah metode bermain peran atau akting sesuai dengan peran yang telah ditentukan terlebih dahulu dengan tujuan-tujuan tertentu seperti menghidupkan kembali suasana historis seperti mengungkapkan kembali perjuangan para pahlawan kemerdekaan, atau mengungkapkan kemungkinan keadaan yang akan datang”.¹²

¹⁰ Ismawati Alidha Nurhasanah, “Penerapan Metode *Role Playing* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Materi Hubungan Mahluk Hidup dengan Lingkungannya”, *Jurnal Pena Ilmiah*, Vol. 1 No. 1 (2016): 613, diakses pada 26 Maret 2022, <https://ejournal.upi.edu/index.php/penailmiah/article/download/2992/2059>.

¹¹ Rizki Ananda, “Peningkatan Pembelajaran PKn dengan Penerapan Metode *Role-Playing* Siswa Kelas II SDN 003 Bangkinang Kota”, *Jurnal Basicedu*, Vol. 2 No. 1 (2018): 34, diakses pada 26 Maret 2022, <https://media.neliti.com/media/publications/278080-peningkatan-pembelajaran-pkn-dengan-pene-2358075c.pdf>.

¹² Dwi Mardalena, “Penerapan Model Pembelajaran *Role Playing* untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas VI Sekolah Dasar”, *Jurnal Primary PGSD*, Vol. 07 No. 01, (2018): 129, diakses Pada 27 Maret 2022, <https://Primary.Ejournal.Unri.Ac.Id/Index.Php/Jpkip/Article/View/5345/5012>.

Hamdani berpendapat bahwa “metode *role playing* ialah suatu cara penguasaan bahan-bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan peserta didik. Pengembangan imajinasi dan penghayatan yang dilakukan peserta didik dengan bermain peran sebagai tokoh hidup atau benda mati. Metode bermain peran ini umumnya dilakukan lebih dari satu orang dan hal tersebut bergantung dengan apa yang diperankan”¹³

Djamarah dan Zain juga berpendapat bahwa “metode *role playing* ialah suatu metode bermain peran yang menekankan para peserta didik untuk ikut serta dalam bermain peran di dalam mendemonstrasikan masalah-masalah sosial yang ada di masyarakat sesuai dengan materi pelajaran.”¹⁴

Persoalan-persoalan yang dihadapi peserta didik di kelas harus menjadi fokus utama bagi seorang pendidik agar mampu menyelesaikan permasalahan sosial yang dapat diselesaikan dengan jalan keluar yang tepat, cepat, dan efisien dengan menggunakan metode *role playing*. Dalam metode *role playing* peserta didik diminta untuk memainkan suatu drama atau peran secara spontan untuk memperagakan perannya dalam berinteraksi. Peran yang dilakukan berhubungan dengan masalah maupun tantangan dan hubungan dengan manusia.¹⁵

Penggunaan metode *role playing* di sekolah atau madrasah mampu menciptakan peserta didik yang

¹³ Seli Marlia, dkk., “Role Playing untuk Meningkatkan Sikap Toleransi Keragaman Suku Bangsa Dan Budaya Kelas V”, *Jurnal PGSD*, Vol. 4 No. 2, (2018): 196, diakses Pada 27 Maret 2022, <http://Journal.Stkipsubang.Ac.Id/Index.Php/Didaktik/Article/View/72/66>.

¹⁴ Alfiani Dwi Anita, “Penerapan Metode Role Playing Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Anak Usia Play Group”, *Al Ibtida' Jurnal Pendidikan Guru MI*, Vol. 2 No.1, (2015): 9, diakses pada 27 Maret 2022, <https://pdfs.semanticscholar.org/c256/c5d4bd32b580a95d13323be0718b9dedeace.pdf>.

¹⁵ T Heru Nurgiansah, dkk., “Role Playing dalam Pembelajaran Pendidikan Pancasila Dan Kewarganegaraan”, *Jurnal Kewarganegaraan*, Vol. 18 No.1 (2021): 58, diakses pada 27 Maret 2022, <https://jurnal.unimed.ac.id/2012/index.php/jk/article/view/22597>.

imajinatif, memiliki minat yang luas, sikap ingin tahu, mandiri dalam berfikir, penuh energi dan percaya diri serta dapat meningkatkan kerjasama peserta didik antar kelompok. Selain itu, peserta didik mampu melatih, memahami dan mengingat bahan materi pelajaran yang akan diperankan atau di dramakan sesuai dengan gaya bahasa dan gaya belajar peserta didik.¹⁶

Dari beberapa pendapat di atas mengenai metode *role playing*, dapat disimpulkan bahwa metode *role playing* merupakan suatu metode pembelajaran yang berupa drama atau simulasi yang dilakukan oleh peserta didik dengan tujuan untuk membantu peserta didik dalam menemukan jati diri peserta didik di dunia sosial dan mampu memecahkan masalah dalam kehidupan sehari-hari dengan bantuan kelompok. Selain itu, peserta didik juga dapat menggali perasaan, memperoleh inspirasi atau imajinasi, mengembangkan sikap dan keterampilan memecahkan masalah, serta mampu memahami terhadap sikap, nilai, dan persepsinya masing-masing.

b. Kelebihan dan Kelemahan Metode *Role Playing*

Metode *role playing* memiliki kelebihan dan kelemahan diantaranya sebagai berikut:

a) Kelebihan Metode *Role Playing*:

Berikut ini akan dijelaskan kelebihan metode *role playing* meliputi:

- 1) Peserta didik terlatih untuk mendramatisasikan sesuatu dengan masalah keberanian.
- 2) Suasana ruang kelas akan menjadi lebih aktif dan menyenangkan bagi peserta didik selama mereka belajar metode *role playing* dapat

¹⁶ Ismawati Alidha Nurhasanah, dkk., “Penerapan Metode Role Playing untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Hubungan Mahluk Hidup dengan Lingkungannya”, *Jurnal Pena Ilmiah*, Vol. 1 No. 1 (2016): 614, diakses pada 27 Maret 2022, <https://Ejournal.Upi.Edu/Index.Php/Penailmiah/Article/Download/2992/2059>.

meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap materi pelajaran.

- 3) Peserta didik mampu menghayati suatu peristiwa atau masalah yang dialami.¹⁷
- 4) Metode bermain dapat memberikan *hidden practice* (latihan tersembunyi), dimana peserta didik tanpa sadar menggunakan ungkapan-ungkapan terhadap materi yang telah dan sedang mereka pelajari.
- 5) Dapat memberikan kesenangan pada peserta didik karena *role playing* pada dasarnya adalah permainan.
- 6) Menyalurkan pengalaman belajar peserta didik yang lebih menyenangkan.
- 7) *Role playing* melibatkan peserta didik yang cukup banyak dan cocok untuk kelas atas.
- 8) Dapat berpartisipasi dan mempunyai kesempatan untuk menunjukkan kemampuannya dalam bekerja sama sampai berhasil suatu tujuan.
- 9) Menimbulkan rasa saling percaya satu sama lain atas kesanggupan masing-masing.¹⁸

Cheppy H.C berpendapat bahwa ada beberapa kelebihan metode *role playing* di antaranya yaitu:

- 1) Dapat mengungkapkan sejarah kehidupan peserta didik sejak dini.
- 2) Memperkaya hal-hal baru dalam belajar mengajar.

¹⁷Ai Siti Jamilah Kulsum, “Meningkatkan Hasil Belajar Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dengan Menggunakan Metode Role Playing pada Siswa Kelas 5 SD”, *Jurnal Mutiara Pedagogik*, Vol. 3 No.1, (2018): 15, diakses pada 26 Januari 2022, <http://178.128.211.76/Index.Php/Jmp/Article/View/12>.

¹⁸ Moh. Toharudin, *Penelitian Tindakan Kelas Teori dan Aplikasinya untuk Pendidik yang Profesional*, (Klaten: Anggota IKAPI, 2019), 51-52, dikutip pada 26 Januari, 2022, <https://books.google.co.id/books?id=C5w9EAAAQBAJ&pg=PA52&dq=Kelemahan+dan+kelebihan+metode+role+playing&hl=id&sa=X&ved=2ahUKEwiC7tft731AhUO3jgGHTuHBMAQ6AF6BAgDEAM#v=onepage&q=Kelemahan%20dan%20kelebihan%20metode%20role%20playing&f=false>

- 3) Menggambarkan situasi hubungan antar manusia secara realistis.
- 4) Mengembangkan daya imajinasi peserta didik.
- 5) Membantu peserta didik untuk berlaku, berpikir, dan merasakan apa yang dirasakan oleh orang lain.
- 6) Memberi kesenangan pada peserta didik.¹⁹

Mansyur juga berpendapat bahwa kelebihan metode *role playing* peserta didik dilatih untuk dapat memahami, mengingat bahan yang akan diperankan seputar bahan materi ajar, serta peserta didik akan terbiasa dalam mengkreasikan, berinisiatif, dan kreativitas. Selain itu, metode *role palying* dapat membentuk sikap peserta didik untuk bekerjasama dalam kelompok serta memupuk rasa tanggung jawab dalam diri peserta didik.²⁰

b) Kelemahan metode *role playing*:

- 1) Membutuhkan waktu yang relative panjang dan banyak untuk melakukan persiapan dalam bermain peran.
- 2) Menimbulkan kegaduhan dan menyebabkan kelas lain terganggu.
- 3) Memerlukan kreativitas dan daya kreasi ynag tinggi dari pihak pendidik maupun peserta didik. Dan tidak semua pendidik memilikinya.
- 4) Peserta didik yang ditunjuk kurang maksimal dalam menghayati peran yang diperankannya karena ia merasa malu

¹⁹ Harun, dkk., *Pengembangan Model Pendidikan Karakter Berbasis Multikultural dan Kearifan Lokal bagi Siswa PAUD*, (Yogyakarta: UNY Press, 2019), 146, dikutip pada 26 Januari 2022, https://books.google.co.id/books?id=NXsREAAAOBAJ&pg=PA146&dq=Kelemahan+dan+kelebihan+metode+role+playing&hl=id&sa=X&ved=2ahUKEwiC7tft7_31AhUO3jgGHTuHBMAO6AF6BAGGEAM#v=onepage&q=Kelemahan%20dan%20kelebihan%20metode%20role%20playing&f=false.

²⁰ Ismawati Alidha Nurhasanah, "Penerapan Metode Role Playing untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Materi Hubungan Mahluk Hidup dengan Lingkungannya", *Jurnal Pena Ilmiah*, Vol. 1 No. 1 (2016): 614, diakses pada 26 Maret 2022, <https://ejournal.upi.edu/index.php/penailmiah/article/download/2992/2059>.

- 5) Dibutuhkan kecakapan berbahasa yang baik dari peserta didik.²¹

Ada beberapa cara atau solusi untuk mengatasi kelemahan-kelemahan dari metode *role playing* di antaranya yaitu sebagai berikut:

- 1) Pendidik harus menerangkan kepada peserta didik terlebih dahulu dengan memperkenalkan metode yang akan digunakan dengan jalannya metode bermain peran peserta didik diharapkan mampu memecahkan suatu masalah hubungan sosial yang aktual ada di masyarakat. Kemudian pendidik menunjuk beberapa peserta didik untuk memerankan peran. Masing-masing peserta didik akan mencari pemecahan masalah sesuai dengan perannya serta peserta didik yang tidak berperan menjadi penonton dengan tugas-tugas tertentu.
- 2) Pendidik harus memilih masalah yang penting sehingga menarik minat peserta didik dan terangsang dalam memecahkan suatu masalah.²²
- 3) Agar peserta didik mampu memahami metode *role playing* dari peristiwa dalam memerankan materi tersebut maka, pendidik harus mampu menceritakan saat adegan berlangsung.
- 4) Bobot atau luasnya bahan materi pelajaran yang diperankan harus sesuai dengan waktu

²¹ Moh. Toharudin, *Penelitian Tindakan Kelas Teori dan Aplikasinya untuk Pendidik yang Profesional*, (Klaten: Anggota IKAPI, 2019), 52-52, dikutip pada 26 Januari 2022, <https://books.google.co.id/books?id=C5w9EAAAQBAJ&pg=PA52&dq=Kelemahan+dan+kelebihan+metode+role+playing&hl=id&sa=X&ved=2ahUKewiC7tft731AhUO3jgGHTuHBMAQ6AF6BAGDEAM#v=onepage&q=Kelemahan%20dan%20kelebihan%20metode%20role%20playingf=false>.

²² Hanifah Nur Pratiwi, "Peningkatan Hasil Belajar melalui Metode Role Playing dalam Pembelajaran IPS Sekolah Dasar", *Jurnal PGSD*, Vol. 01 No. 02 (2013): 3, diakses pada 27 Maret 2022, <https://ejournal.unesa.ac.id/Index.Php/Jurnal-Penelitian-Pgsd/Article/View/2987/1737>.

yang telah ditentukan. Oleh sebab itu, harus diusahakan agar pemain peran dapat mengatur gaya berbicara dan melakukan gerakan sesuai dengan naskah materi pelajaran atau cerita dan tidak keluar dari peran yang didapatnya.²³

c. Langkah-langkah Pelaksanaan Metode *Role Playing*

Sebelum melaksanakan pembelajaran menggunakan metode *role playing*, pendidik perlu memperhatikan langkah-langkah sebagai berikut:

- 1) Pendidik menyiapkan atau menyusun skenario yang akan dilakukan.
- 2) Pendidik menunjuk beberapa peserta didik untuk mempelajari skenario dalam waktu beberapa hari sebelum kegiatan belajar mengajar berlangsung.
- 3) Pendidik membentuk kelompok yang terdiri dari 5 orang tiap anggota.
- 4) Pendidik memberikan penjelasan pada peserta didik tentang kompetensi yang ingin dicapai.
- 5) Pendidik memanggil peserta didik yang sudah ditunjuk untuk memerankan tokoh skenario yang telah ditentukan.
- 6) Masing-masing peserta didik berada di dalam kelompoknya sambil mengamati skenario yang sedang dimainkan.
- 7) Setelah selesai diperagakan, masing-masing peserta didik diberikan lembar kerja untuk membahas penampilan masing-masing kelompok dan menyampaikan hasil kesimpulannya.
- 8) Pendidik memberikan kesimpulan secara keseluruhan dan melakukan evaluasi.
- 9) Penutup.²⁴

²³ Ari Yanto, "Metode bermain peran (Role playing) untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS", *Jurnal Cakrawala Pendas*, Vol. 1 No.1, (2015): 54, diakses pada 27 Maret 2022, <https://core.ac.uk/download/pdf/228882828.pdf>.

²⁴ Siti Nur Aidah dan Tim Penerbit KBM, *Cara Efektif Penerapan Metode dan Model Pembelajaran*, (Yogyakarta: PENERBIT KBM INDONESIA, 2020), 65-66, dikutip pada 23 Januari 2022,

Sanjaya menyebutkan langkah-langkah metode *role playing* sebagai berikut:

- 1) Menentukan topik atau masalah serta tujuan yang hendak dicapai.
- 2) Pendidik memberi gambaran masalah yang akan dimainkan dalam situasi yang akan diperankan.
- 3) Pendidik menentukan peran dengan menunjuk peserta didik dan waktu yang ditentukan.
- 4) Pendidik memberi kesempatan kepada peserta didik lain untuk melontarkan pertanyaan pada peserta didik yang terlibat dalam sosio-drama atau *role playing*.
- 5) *Role playing* dimainkan dalam bentuk kelompok.
- 6) Peserta didik yang lainnya mengikuti dengan perhatian pendidik dan memberikan bantuan pada pemeran yang terdapat kesulitan.
- 7) *Role playing* hendaknya dihentikan pada saat puncak. Hal ini dimaksudkan untuk mendorong peserta didik berpikir dalam menyelesaikan suatu masalah yang sedang diperankan.
- 8) Pendidik melakukan diskusi dan merumuskan kesimpulan bersama peserta didik tentang jalannya *role playing*.²⁵

Berdasarkan langkah-langkah metode *role playing* yang telah diurutkan di atas, maka peneliti dapat menyimpulkan bahwa langkah-langkah penerapan metode *role playing* ini secara garis besar hampir sama dengan metode pembelajaran lainnya akan tetapi, metode ini lebih mengarah ke sosio-drama atau bermain peran. Demikian, peneliti menjadikan langkah-langkah metode tersebut bahan acuan sebagai proses pembelajaran matematika dengan menggunakan metode *role playing*.

https://books.google.co.id/books?id=GsexEAAAQBAJ&printsec=frontcover&q=Metode+pembelajaran&hl=id&sa=X&redir_esc=y#v=onepage&q=Metode%20pembelajaran&f=false.

²⁵ Diah Selviana Putri, "Pengaruh Metode Pembelajaran Aktif Tipe Role Playing Terhadap Hasil Belajar IPS Kelas V di MIN 7 Bandar Lampung", *Skripsi*, UIN Raden Intan Lampung, (2020): 30. diakses pada 27 Maret 2022, <http://Repository.Radenintan.Ac.Id/9537/1/Skripsi%202.Pdf>.

3. Hasil Belajar

Pembahasan dari hasil belajar ini meliputi, pengertian hasil belajar, faktor-faktor hasil belajar, bentuk-bentuk tes, dan peningkatan hasil belajar.

a. Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar dapat dijelaskan dengan mengetahui dua kata, yakni “hasil” dan “belajar”. Pengertian hasil menunjuk pada suatu perolehan dari proses yang mengakibatkan input secara fungsional. Sedangkan belajar merupakan suatu proses atau aktivitas yang dilakukan oleh individu secara sadar dan terencana untuk memperoleh pengetahuan, memperbaiki perilaku, dan meningkatkan keterampilan proses belajar mengajar. Hasil belajar peserta didik yang tinggi dapat diketahui dari keberhasilan proses pembelajaran yang efektif dan berkualitas.²⁶

Keberhasilan dalam proses pembelajaran akan ditandai dengan hasil belajar peserta didik. Hasil belajar merupakan kulminasi dari suatu proses yang telah dilakukan dalam belajar. Kulminasi akan diiringi dengan tindak lanjut atau perbaikan. Indikator pencapaian hasil belajar dapat dilihat dari perubahan tingkah laku peserta didik. Nawawi berpendapat bahwa “hasil belajar ialah skor yang diperoleh peserta didik yang menunjukkan tingkat keberhasilan peserta didik dalam menuntaskan keberhasilan materi pelajaran”.²⁷

²⁶ Umi Sholikhah, “Penerapan Metode *Role Playing* dengan Media *Audiovisual* dalam Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif Peserta didik pada Mata Pelajaran Aqidah Akhlak Kelas VIII di MTs Tarbiyatul Islamiyah Lengkong Batangan Pati Tahun Pelajaran 2018/2019”, *Skripsi*, IAIN Kudus, (2019): 9, diakses pada 25 Januari 2022, <http://repository.iainkudus.ac.id/2905/>.

²⁷ Moh. Toharudin, *Penelitian Tindakan Kelas Teori dan Aplikasinya untuk Pendidik yang Profesional*, (Klaten: Anggota IKAPI, 2019), 47, dikutip pada 26 Januari 2022, <https://books.google.co.id/books?id=C5w9EAAAQBAJ&pg=PA52&dq=Kelemahan+dan+kelebihan+metode+role+playing&hl=id&sa=X&ved=2ahUKEwiC7tft731AhUO3jgGHTuHBMAQ6AF6BAgDEAM#v=onepage&q=Kelemahan%20dan%20kelebihan%20metode%20role%20playing&f=false>.

Taksonomi Bloom mengemukakan bahwa hasil belajar memiliki 3 aspek, yakni kognitif, afektif, & psikomotorik. Adapun penjelasan ketiga ranah tersebut sebagai berikut:

1) Aspek Pengetahuan

Aspek pengetahuan yaitu aspek yang lebih menekankan pada suatu teori dan aktivitas otak atau pikiran.²⁸ Ranah kognitif mencakup enam tingkatan. Adapun keenam tingkatan tersebut sebagai berikut:

a) Menghafal

Menghafal adalah usaha mencari pengetahuan dari memori yang ada pada diri seseorang. Menghafal ini terdiri dari dua tingkatan kognitif yaitu mengenali dan mengingat.

b) Memahami

Memahami adalah kegiatan memikirkan suatu materi pembelajaran yang didapat dari gambar, lisan dan tulisan. Memahami terdiri dari tujuh tingkatan kognitif yaitu tafsiran, memberi contoh, klasifikasi, rangkuman, simpulan, perbandingan, dan penjelasan.

c) Mengaplikasikan

Mengaplikasikan adalah proses penyelesaian masalah dan tugas dengan menggunakan langkah-langkah yang tepat. Kegiatan mengaplikasikan ini terdiri dari dua tingkatan kognitif yaitu menjalankan dan pengimplementasian.

d) Menganalisis

Menganalisis adalah cara menjelaskan suatu masalah dengan menghubungkan komponen-komponen secara menyeluruh. Adapun tingkatan kognitif menganalisis ada

²⁸ Iin Nurbudiyani, "Pelaksanaan Pengukuran Ranah Kognitif, Afektif, dan Psikomotor pada Mata Pelajaran IPS Kelas III SD Muhammadiyah Palangkaraya," *Jurnal Anterior*, Vol. 13, No. 1 (2018): 89, diakses pada 27 Januari 2022, <http://journal.umpalangkaraya.ac.id/index.php/anterior/article/view/295/288>.

tiga yaitu menguraikan, mengorganisasikan, dan menemukan.

e) Mengevaluasi

Mengevaluasi adalah cara mengambil ketentuan berlandaskan standar yang telah ditentukan. Mengevaluasi terdiri dari dua tingkatan kognitif yaitu memeriksa dan mengkritik.

f) Membuat

Membuat adalah menggabungkan suatu bentuk untuk dijadikan suatu produk. Membuat terdiri dari tiga tingkatan kognitif yaitu merumuskan, perencanaan, dan produksi.²⁹

2) Aspek Sikap

Aspek sikap yaitu aspek yang berhubungan pada emosional, keadaan hati seseorang dilihat dari nilai, sikap, minat, dan tingkah lakunya. Ranah afektif memiliki lima tingkatan. Adapun kelima tingkatan tersebut sebagai berikut:

a) Menerima

Menerima adalah suatu sikap menerima rangsangan berupa masalah ataupun informasi dari luar yang datang dari lingkungan yang ada di sekitarnya ataupun sebuah objek. Menerima memiliki tiga tingkatan afektif yaitu kemauan, kesadaran, dan perhatian.

b) Merespon

Merespon atau menanggapi adalah suatu sikap berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran dengan ini guru bisa memperhatikan siswa secara langsung mengenai keterkaitannya dengan materi pembelajaran yang diberikan. Merespon memiliki tiga tingkatan afektif yaitu

²⁹ Didi Nur Jamaluddin, *Pengembangan Evaluasi Pembelajaran (Edisi Kajian Kurikulum 2013 dan Taksonomi Bloom Revisi)* (Kudus: IAIN Kudus, 2019), 33 – 38.

persetujuan, menanggapi dengan sukarela, kepuasan.

c) Menilai

Menilai atau menghargai yakni tingkah laku manusia untuk menunjukkan suatu kewajiban yang sesuai dengan nilai-nilai kepercayaan sehingga mampu membimbing tingkah lakunya. Menilai memiliki tiga tingkatan afektif yaitu menerima nilai yang dipercayai, preferensi nilai, dan kepercayaan.

d) Mengorganisasikan

Mengorganisasikan adalah tahapan dimana siswa diminta untuk mengorganisasikan nilai yang didapat, lalu menghubungkannya, dan menemukan kembali nilai yang dianggap paling dominan. Mengorganisasikan memiliki dua tingkatan afektif yaitu mengkonsep nilai, dan mebgorganisasikan nilai.

e) Berkarakter

Tingkatan berkarakter ini yaitu menunjukkan sikap yang telah dimilikinya dengan bersikap konsisten sesuai dengan nilai-nilai yang didapat sebelumnya. Berkarakter memiliki dua tingkatan afektif yaitu menggeneralisasikan dan berkarakter.³⁰

3) Aspek Keterampilan

Aspek keterampilan yaitu aspek yang berhubungan dengan aktivitas motorik yang dikaitkan dengan atletik dan fisik. Ranah psikomotorik mencakup enam tingkatan. Adapun keenam tingkatan tersebut sebagai berikut:

a) Gerak refleks

Gerakan refleks yaitu gerakan yang dilakukan dengan tidak sengaja oleh siswa. Gerakan ini bisa dicontohkan saat mata

³⁰ Nunung Suryana Jamin, *Pengembangan Afektif Anak Usia Dini* (Jawa Barat: CV Jejak, 2020), 18 – 24, [Pengembangan afektif anak usia dini - Nunung Suryana Jamin - Google Buku](#)

terkena debu secara seponan mata akan dipejamkan.

b) Gerakan fundamental

Gerakan fundamental yaitu gerak terencana oleh siswa yang memiliki maksud tertentu.

c) Gerak perseptual

Gerakan perseptual yaitu gerakan yang dilakukan dengan menggunakan alat indra, yaitu mendengar, melihat, dan memegang.

d) Kemampuan fisik

Kemampuan fisik ditunjukkan dengan siswa mengembangkan keterampilan yang dimilikinya, baik keterampilan yang kelincahan, kekuatan dan lain sebagainya.

e) Keterampilan gerak

Keterampilan gerak ditunjukkan dengan melakukan gerakan fisik yang membutuhkan kemahiran saat melakukannya.

f) Sikap non-verbal Sikap non-verbal ditunjukkan dengan melakukan komunikasi perasaan dan emosional yang dilakukan dengan gerakan tubuh.³¹

Berdasarkan pendapat di atas maka dapat dijelaskan bahwa salah satu fungsi hasil belajar adalah peserta didik dapat mencapai hasil yang maksimal sesuai dengan kapasitas yang mereka miliki serta, peserta didik dapat mengatasi berbagai macam kesulitan belajar yang mereka alami. Penelitian ini menggunakan ranah kognitif (pengetahuan) dalam mengukur hasil belajar peserta didik.

b. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Hasil belajar adalah salah satu indikator pencapai tujuan pembelajaran di kelas yang tidak

³¹ Salminawati dan Muhammad Shaleh Assingkily, *Filsafat Ilmu Pendidikan Dasar Islam (Sebuah Pengantar Filosofi dan Aplikasi Pendidikan Islam Jenjang MI/SD)* (Yogyakarta: K-Media, 2020), 80 – 81, [FILSAFAT ILMU PENDIDIKAN DASAR ISLAM \(Sebuah Pengantar Filosofi dan Aplikasi ... - Salminawati, Muhammad Shaleh Assingkily - Google Buku\)](#)

terlepas dari faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar peserta didik itu sendiri. Berikut adalah faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar.

- 1) Faktor internal yaitu faktor yang terdapat dari dalam diri peserta didik sesuai dengan keadaan atau keadaan jasmani dan rohani peserta didik yang meliputi dua aspek sebagai berikut:
 - a) Aspek *fisiologis* yaitu kondisi jasmani yang menandai tingkat kebugaran organ-organ tubuh dan sendi-sendi yang dapat mempengaruhi semangat dan intensitas belajar peserta didik dalam mengikuti proses belajar mengajar. Peserta didik yang mengalami penurunan kondisi atau lemah pada organ-organ khusus, seperti indera penglihatan dan pendengaran akan sangat mempengaruhi daya serap peserta didik dalam menerima informasi.
 - b) Aspek *psikologis* yaitu aspek yang mempengaruhi kualitas belajar peserta didik diantaranya yaitu, sikap, bakat, intelegensi peserta didik, serta motivasi peserta didik.
- 2) Faktor eksternal merupakan faktor yang terdapat dari luar diri peserta didik yang mempengaruhi kondisi lingkungan peserta didik. Berikut faktor eksternal yang mempengaruhi kondisi peserta didik dibagi menjadi dua macam yaitu:
 - a) Lingkungan sosial peserta didik terdiri dari para guru, staf administrasi, dan teman sekelas yang dapat mempengaruhi belajar peserta didik yang berda di dalam lingkungan sekolah. Lingkungan sosial peserta didik yakni meliputi keluarga, masyarakat, dan teman sepergaulan di lingkungan peserta didik.
 - b) Lingkungan non sosial peserta didik yaitu seperti di sekolah dan letaknya, alat-alat belajar, keadaan cuaca dan waktu belajar peserta didik. Lingkungan non sosial peserta

didik meliputi guru, teman, dan staf-staf yang ada dilingkungan belajar.³²

- 3) Faktor pendekatan belajar atau *approach to learning* ini jenis upaya belajar peserta didik yang meliputi metode dan startegi belajar dalam menunjang keefektifan dan efisiensi proses pembelajaran pada materi tertentu. Strategi operasional direkayasa untuk memecahkan suatu masalah hingga mencapai tujuan belajar tertentu, sehingga faktor pendekatan belajar dapat berpengaruh pada taraf keberhasilan belajar peserta didik.³³

Berdasarkan faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar peserta didik di atas, peneliti menggunakan faktor pendekatan belajar atau *approach to learning* pada metode *role playing* dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik pada pembelajarn Matematika.

c. Bentuk-bentuk Tes

Pendidik dalam melakukan penilaian harus menggunakan alat pengukuran yang berupa dengan tes. Tes merupakan suatu alat yang sistematis dan objektif untuk memperoleh data yang diinginkan berupa hasil belajar peserta didik setelah melakukan proses pembelajaran. Penilaian dapat membantu dalam menjawab masalah-masalah yang berkaitan dengan proses belajar peserta didik maupun prosedur mengajar pendidik.³⁴ Tes hasil belajar dibedakan menjadi dua macam, diantaranya sebagai berikut:

³² Angga Putra, dkk., “ Hubungan Keterampilan Sosial Terhadap Prestasi Belajar Siswa Kelas IV Sekolah Dasar”, *Ainara Jurnal : Jurnal Penelitian dan PKM Ilmu Pendidikan*, Vol. 2, No. 3 (2021): 17, diakses pada 27 Maret 2022, <http://journal.ainarapress.org/index.php/ainj/article/view/84>.

³³ Umi Sholikah, “Penerapan Metode *Role Playing* dengan Media *Audiovisual* dalam Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif Peserta didik pada Mata Pelajaran Aqidah Akhlak Kelas VIII di MTs Tarbiyatul Islamiyah Lengkong Batangan Pati Tahun Pelajaran 2018/2019”, *Skripsi*, IAIN Kudus, (2019): 13, diakses pada 27 Maret 2022, <http://repository.iainkudus.ac.id/2905/>.

³⁴ Mulyadi, *Evaluasi Pendidikan*, (Malang: UIN Maliki Press, 2014), 2.

1) Tes uraian (subjektif)

Tes uraian atau *essay examination* adalah alat penilaian hasil belajar berupa pertanyaan-pertanyaan yang menuntut peserta didik untuk menjawab dalam bentuk menguraikan, menjelaskan, membandingkan, memberikan alasan dan bentuk jenis pertanyaan lainnya.³⁵ Berikut terdapat *kelebihan* tes subjektif yaitu sebagai berikut:

- a) Dapat digunakan untuk mengukur hasil belajar yang kompleks.
- b) Dapat mendorong peserta didik untuk berani mengemukakan pendapat dan ide atau gagasan dalam bentuk kalimat.
- c) Meningkatkan motivasi belajar peserta didik.
- d) Tes mudah disusun dan disiapkan.

Adapun *kelemahan* tes subjektif sebagai berikut:

- a) Membutuhkan waktu yang relatif lebih lama untuk mengoreksi jawaban.
- b) Jawaban peserta didik kadang ada yang disertai dengan hal yang tidak ditanyakan dalam pertanyaan.
- c) Reliabilitas tes rendah.³⁶

2) Tes objektif

Tes objektif jenis ini banyak digunakan dalam menilai hasil belajar dikarenakan bahan pelajaran yang semakin meluas dan dapat dicakup tes serta mudah menilai jawaban peserta didik. Bentuk-bentuk soal tes objektif, yaitu soal benar-salah, soal menjodohkan, soal jawaban singkat, dan soal pilihan ganda. Tes pilihan ganda (*multiple chice test*) terdiri atas suatu keterangan yang belum

³⁵Ilyas Ismail, dkk., *Asesmen dan Evaluasi pembelajaran*, (Makassar: Cendekia Publisher, 2020), 128, dikutip pada 27 Maret 2022, https://www.google.co.id/books/edition/Asesmen_dan_Evaluasi_Pembelajaran/aUvODwAAQBAJ?hl=id&gbpv=1&dq=Nana+Sudjana,+Penilaian+Hasil+Belajar+Mengajar,+35&pg=PA128&printsec=frontcover.

³⁶Eko Putro Widoyoko, *Penilaian Hasil Belajar di Sekolah*, (Yogyakarta: Pustaka Belajar, 2018), 158-161.

lengkap dan harus melengkapinya dengan memilih salah satu jawaban yang memungkinkan benar.³⁷ Tes objektif terdapat *kelebihan* bentuk pilihan ganda, yaitu sebagai berikut:

- a) Tipe butir tes pilihan ganda memungkinkan dilakukan analisis butir tes secara baik.
- b) Butir tes digunakan untuk mengukur level pengetahuan peserta didik.
- c) Setiap perangkat tes mencakup hampir seluruh cakupan mata pelajaran.
- d) Perhitungan skor atau nilai hasil tes dilakukan secara objektif.

Adapun beberapa *kelemahan* tes objektif bentuk pilihan ganda yaitu:

- a) Kecenderungan pendidik dalam menyusun butir tes hanya menguji dan mengukur aspek ingatan paling rendah dalam ranah kognitif peserta didik.
- b) Relatif lebih sulit dalam menyusun butir soal.
- c) Terdapat pengaruh kebiasaan peserta didik terhadap hasil tes.³⁸

Dari penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa, bentuk-bentuk tes hasil belajar dibagi menjadi dua bagian diantaranya, adalah tes uraian (subjektif) dan tes pilihan ganda (objektif), masing-masing memiliki kelebihan dan kelemahan pada tes hasil belajar. Penelitian ini menggunakan tes bentuk pilihan ganda (objektif) untuk mengukur hasil belajar peserta didik.

³⁷ Yahya Hairun, *Evaluasi dan Penilaian dalam Pembelajaran*, (Yogyakarta: DEEPUBLISH, 2020), 65, dikutip pada 27 maret 2022, https://www.google.co.id/books/edition/Evaluasi_Dan_Penilaian_Dalam_Pembelajaran/GLTqDwAAQBAJ?hl=id&gbpv=1&dq=bentuk+bentuk+tes+objektif&pg=PA65&printsec=frontcover.

³⁸ Sumardi, *Teknik Pengukuran dan Penilaian Hasil Belajar*, (Yogyakarta: DEEPUBLISH, 2020), 50-51, dikutip pada 27 Maret 2022, https://books.google.co.id/books?id=iWoYEAAAQBAJ&pg=PA50&dq=kelebihan+dan+kelemahan+tes+objektif&hl=id&newbks=1&newbks_redir=1&sa=X&ved=2ahUKEwjE9ZOuz_T2AhWJ7XMBHQ8HCXYO6AF6BAgFEAI.

d. Peningkatan Hasil Belajar

Hasil belajar peserta didik dapat diketahui pada akhir evaluasi pembelajaran. Meningkatnya hasil belajar berarti ada selisih antara hasil belajar awal dengan hasil belajar akhir. Apabila hasil akhir peserta didik lebih tinggi dibandingkan hasil belajar awal, maka hasil belajar peserta didik dapat dikatakan berhasil atau meningkat. Sebaliknya, jika hasil akhir belajar peserta didik lebih rendah dibandingkan dengan hasil di awal, maka hasil belajar dikatakan belum berhasil atau mengalami penurunan. Pembelajaran dapat dikatakan efektif, apabila skor atau nilai yang dicapai peserta didik memenuhi batas kompetensi yang telah ditentukan.

Miarso (dalam Hamzah dan Nurdin) menyatakan bahwa pembelajaran yang efektif ialah pembelajaran yang menghasilkan belajar yang bermanfaat dan terfokus pada peserta didik melalui prosedur yang tepat. Prosedur ialah proses evaluasi berdasarkan aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik.³⁹

Peningkatan hasil belajar di atas dapat ditarik simpulan bahwa hasil belajar adalah suatu perubahan kecakapan fisik, mental, intelektual yang berproses dari kegiatan belajar mengajar di jenjang pendidikan formal (sekolah) dan pendidikan non formal (lingkup keluarga dan masyarakat) yang terjadi di dalam kehidupan sehari-hari.

4. Mata Pelajaran Matematika

Ada beberapa hal yang akan di bahas pada mata pelajaran matematika yaitu meliputi, pengertian pembelajaran Matematika MI/SD, tujuan Pembelajaran Matematika MI/SD, karakteristik pembelajaran

³⁹ Fendika Prasetyo, *Peningkatan Hasil Belajar Peserta Didik dengan Model Kooperatif JIGSAW pada Materi Pecahan di Kelas V SDN Sepanjang 2*, (Surakarta: CV KEKATA GROUP, 2019), 10, dikutip pada 26 Januari 2022, https://books.google.co.id/books?id=F5TuDwAAQBAJ&printsec=frontcover&dq=Hasil+belajar&hl=id&sa=X&redir_esc=y#v=onepage&q=Hasil%20belajar&f=false.

Matematika MI/SD, dan ruang lingkup pembelajaran Matematika MI/SD.

a. Pengertian Pembelajaran Matematika pada SD/MI

Pembelajaran matematika merupakan suatu pembelajaran yang harus diajarkan di sekolah dasar. Matematika mempunyai peran yang sangat penting dalam memecahkan masalah yang kita alami di kehidupan sehari-hari. Kenedi, Hendri, & Ladiva menjelaskan bahwa “matematika adalah salah satu alat yang mampu mengembangkan atau meningkatkan kemampuan berpikir individu dengan logis dan sistematis”.

Nasution juga menyatakan bahwa “matematika berkaitan dengan Bahasa Sanskerta yaitu “*medha*” atau “*widya*” yang berarti ketahuan, kepandaian, dan inteligensi. Berdasarkan beberapa penjelasan, istilah matematika merupakan suatu ilmu yang mempelajari bagaimana proses berpikir secara rasional dan masuk akal dalam memperoleh konsep. Matematika disebut juga sebagai suatu ilmu, karena keberadaannya dapat dipelajari dari berbagai fenomena”.⁴⁰

Gravemeijer berpendapat bahwa “matematika harus dikaitkan dengan kehidupan sehari-hari. Dalam pendidikan pembelajaran harus dimulai dari sesuatu yang riil sehingga peserta didik dapat terlibat dalam proses pembelajaran secara bermakna. Pembelajaran matematika agar lebih bermakna melakukan pemodelan yang dapat menghasilkan kinerja berfikir peserta didik dan meningkatkan kemampuan komunikasi peserta didik secara matematis”.⁴¹

⁴⁰ Yetti Ariani, dkk., *Model Pembelajaran Inovasi untuk Pembelajaran Matematika di Kelas IV Sekolah Dasar*, (Yogyakarta : DEEPUBLISH, 2020), 1, dikutip pada 27 Januari 2022, https://books.google.co.id/books?id=2IMaEAAAQBAJ&printsec=frontcover&dq=Mata+pelajaran+matematika&hl=id&sa=X&redir_esc=y#v=onepage&q=Mata%20pelajaran%20matematika&f=false.

⁴¹ Fitriana Rahmawati, “Pengaruh Pendekatan Pendidikan Realistik Matematika dalam Meningkatkan Kemampuan Komunikasi Matematis Siswa Sekolah Dasar”, *Jurnal Prosiding Semirata*, Vol. 1 No. 1, (2013): 226, diakses pada 29 Maret 2022, <https://jurnal.fmipa.unila.ac.id/semirata/article/view/882>.

Turmudi juga menyatakan bahwa “pembelajaran matematika selama ini kurang melibatkan peserta didik secara aktif. Pembelajaran matematika sama ini disampaikan kepada peserta didik secara informatif, yang artinya peserta didik hanya memperoleh informasi dari pendidik saja sehingga derajat kemelekatannya dikatakan rendah. Dengan pembelajaran seperti ini, peserta didik sebagai subjek belajar kurang dilibatkan dalam menemukan konsep-konsep pelajaran yang harus dikuasainya. Hal tersebut dapat menyebabkan konsep-konsep atau materi yang diberikan tidak membekas tajam dalam ingatan peserta didik sehingga mudah lupa dan mengalami kebingungan dalam memecahkan suatu masalah yang berbeda dari yang pernah dicontohkan oleh pendidik”.⁴²

Dari beberapa pendapat para ahli di atas, dapat ditarik simpulan bahwa pengertian belajar matematika merupakan suatu proses untuk memahami suatu konsep atau materi dalam sebuah mata pelajaran yang memerlukan tahapan-tahapan dari hal-hal yang lebih mudah melalui hal-hal yang lebih sulit, hal ini untuk mempermudah peserta didik dalam memahami suatu konsep atau materi, mengembangkan kemampuan menghitung, mengukur, menurunkan dan menggunakan rumus matematika dalam pemecahan masalah pada kehidupan sehari-hari sehingga memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang relatif menetap, baik yang dapat diamati maupun tidak dapat diamati secara langsung, yaitu terjadi sebagai hasil latihan atau pengalaman dalam interaksinya dengan lingkungan.

⁴² Muhammad Daut Siagan, “Kemampuan koneksi matematik dalam pembelajaran matematika”, *Journal of Mathematics Education and Science*, Vol. 2 No. 1 (2016): 64. Diakses pada 29 Maret 2022. <https://jurnal.uisu.ac.id/index.php/mesuisu/article/view/117>.

b. Tujuan Pembelajaran Matematika pada SD/MI

Wakiman menyatakan bahwa tujuan pembelajaran matematika di SD/MI dibedakan menjadi dua bagian diantaranya yaitu:

- a) Tujuan Umum, bertujuan agar peserta didik mampu melalui peralihan dalam situasi keadaan matematika dan dapat menerapkan cara nalar matematika.
- b) Tujuan Khusus, bertujuan agar peserta didik meningkatkan kemahiran berhitung serta menciptakan peserta didik yang disiplin, cermat, kreatif, logis, dan kritis.

Tujuan umum dan khusus pada kurikulum SD/MI pada pembelajaran matematika di sekolah, memberikan gambaran belajar tidak hanya di bidang kognitif saja, tetapi meluas pada bidang psikomotor dan afektif. Pembelajaran matematika diarahkan untuk pembentukan kepribadian dan pembentukan kemampuan berpikir yang bersandar pada hakikat matematika.⁴³

Sesuai dengan teori Bruner, pada pembelajaran matematika menggunakan tiga tahap pembelajaran diantaranya sebagai berikut:

- a) Tahap Enaktif (Konkret) yaitu, seseorang yang belajar tentang dunia melalui respon atau aksi-aksi terhadap suatu objek. Pada tahap ini menggunakan keterampilan motorik seperti meraba, memegang, mencengkeram, menyentuh, menggigit dan sebagainya. Anak diberikan kesempatan bermain dengan berbagai bahan/alat pembelajaran tertentu agar dapat memahami bagaimana bahan/alat itu bekerja.
- b) Tahap Ikonik (Semi Konkret), pembelajaran terjadi melalui penggunaan model-model dan

⁴³ Yetti Ariani, dkk, *Model Pembelajaran Inovasi untuk Pembelajaran Matematika di Kelas IV Sekolah Dasar*, (Yogyakarta : DEEPUBLISH, 2020), 3, dikutip pada 27 Januari 2022, https://books.google.co.id/books?id=2IMaEAAQBAJ&printsec=frontcover&dq=Mata+pelajaran+matematika&hl=id&sa=X&redir_esc=y#v=onepage&q=Mata%20pelajaran%20matematika&f=false.

visualisasi verbal. Siswa memahami melalui bentuk-bentuk perbandingan dan perumpamaan, dan tidak lagi memerlukan manipulasi objek-objek pembelajaran secara langsung.

- c) Tahap Simbolik (Abstrak), peserta didik dalam tahap ini sudah mampu menggambarkan kapasitas berpikir dalam istilah-istilah yang abstrak. Dalam memahami dunia sekitarnya peserta didik belajar melalui simbol-simbol bahas, logika, matematika, dan sebagainya. Huruf dan lambang bilangan merupakan contoh sistem simbol. Fase simbolik merupakan tahap final pembelajaran.⁴⁴

Berdasarkan tujuan pembelajaran matematika SD/MI sesuai dengan kurikulum 2013, di atas dapat ditarik simpulan bahwa tujuan itu sangat penting pada pembelajaran matematika agar peserta didik dapat menjalankan sesuai dengan situasi mereka yang kadang berubah, juga agar peserta didik mampu meningkatkan atau mengembangkan keterampilannya dalam perhitungan dan membentuk sikap yang disiplin, cermat, aktif, kreatif, inovatif, logis, dan kreatif serta mampu berkontribusi pada kehidupan bermasyarakat, berbangsa, bernegara dan peradaban dunia.

c. Karakteristik Pembelajaran Matematika SD/MI

Karakteristik pembelajaran matematika yang dijelaskan Heruman dapat dilihat dari tahapan belajar atau langkah-langkahnya yaitu seperti; Penanaman Konsep, Pemahaman Konsep, dan Pembinaan Keterampilan.⁴⁵ Pembelajaran matematika memiliki

⁴⁴ Latifah Nuraini, "Integrasi Nilai Kearifan Lokal dalam Pembelajaran Matematika SD/MI Kurikulum 2013", *Jurnal Pendidikan Matematika*, Vol. 1 No. 2, (2022): 7-8, diakses pada 30 Maret 2022, <https://journal.iainkudus.ac.id/index.php/jmtk/article/view/4143>.

⁴⁵ Indah Hari Utami, "Relevansi Strategi Pembelajaran dengan Karakteristik Materi Pokok MI/SD (Analisis Buku Tematik Kelas IV Tema 1 Subtema 1)", *Jurnal Studi Keislaman Dan Ilmu Pendidikan*, Vol. 8 No. 2, (2020): 390, diakses pada 28 maret 2022. <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/palapa/article/view/911>.

beberapa karakteristik di antaranya yaitu sebagai berikut:

1) Pembelajaran bertahap

Maksud dari pembelajaran bertahap ialah bahan yang diajarkan diberikan secara bertingkat mulai dari yang tingkat dasar (Sederhana) menuju ke tahap yang relatif rumit. Pada pembelajaran matematika SD/MI biasanya dimulai dari yang nyata atau konkret setelah peserta didik paham, lalu ke tahap yang selanjutnya yaitu gambaran sebuah objek yang semi konkret, setelah itu ke tahap simbol-simbol atau abstrak.

2) Pembelajaran memakai metode spiral

Artinya ialah setiap bahan atau materi yang akan dipelajari selalui dikaitkan dengan materi yang sebelumnya. Karena, setiap materi yang dibahas akan saling bergantung atau terikat. Jadi, Ketika kita akan mempelajari materi yang baru itu adalah pengembangan dari materi sebelumnya.

3) Pembelajaran memakai metode induktif

Maksudnya dalam pembelajaran menggunakan cara berpikir dari keadaan khusus menuju keadaan yang umum. Misalnmnya dalam pembelajaran bangun datar tidak dimulai dengan mengajarkan pengertian bangun datar yang dimulai dari gambarnya terlebih dahulu. Sehingga peserta didik akan memahami konsep materi yang akan dipelajari tersebut.

4) Pembelajaran hendaknya bermakna

Maksudnya ialah pengajaran dan pemberian materi yang mementingkan pengertian dari pada hafalan.

5) Menganut kebenaran konsistensi

Maksudnya ialah tidak hanya perselisihan (pertentangan) kenyataan yang satu dengan kenyataan yang lainnya atau kebenaran yang satu dengan yang lainnya. Sebuah pernyataan

menyatakan benar apabila pernyataan terdahulu telah diakui benar.⁴⁶

Adapun beberapa karakteristik mata pelajaran matematika sesuai dengan kurikulum 2013 diantaranya yaitu, sebagai berikut:

- 1) Mengembangkan keseimbangan antara pengembangan sikap spiritual dan sosial, rasa ingin tahu, kreativitas, kerja sama dengan kemampuan intelektual dan psikomotorik.
- 2) Sekolah merupakan bagian dari masyarakat yang memberikan pengalaman belajar terencana di mana peserta didik menerapkan apa yang dipelajari di sekolah ke masyarakat dan memanfaatkan masyarakat sebagai sumber belajar.
- 3) Mengembangkan sikap, pengetahuan, dan keterampilan serta menerapkannya dalam berbagai situasi di sekolah dan masyarakat.
- 4) Memberi waktu yang cukup leluasa untuk mengembangkan berbagai sikap, pengetahuan, dan keterampilan.
- 5) Kompetensi dinyatakan dalam bentuk kompetensi inti kelas yang dirinci lebih lanjut dalam kompetensi dasar mata pelajaran.
- 6) Kompetensi inti kelas menjadi unsur pengorganisasian kompetensi dasar, di mana semua kompetensi dasar dan proses pembelajaran dikembangkan untuk mencapai kompetensi yang dinyatakan dalam kompetensi inti.
- 7) Kompetensi dasar dikembangkan didasarkan pada prinsip akumulatif, saling memperkuat

⁴⁶ Yeti Ariani, dkk., *Model Pembelajaran Inovasi untuk Pembelajaran Matematika di Kelas IV Sekolah Dasar*, (Yogyakarta: DEEPUBLISH, 2020), 3-4, dikutip pada 27 Januari 2022, https://books.google.co.id/books?id=2IMaEAAAQBAJ&printsec=frontcover&dq=Mata+pelajaran+matematika&hl=id&sa=X&redir_esc=y#v=onepage&q=Mata%20pelajaran%20matematika&f=false.

dan memperkaya antarmata pelajaran dan jenjang pendidikan.⁴⁷

Dari penjelasan karakteristik pembelajaran matematika di atas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran matematika itu enak dan tidak membosankan sehingga peserta didik akan senang dan suka untuk belajar matematika. Akan tetapi, dari banyaknya pendapat bahwa pembelajaran matematika adalah pelajaran yang rumit dan agak sulit untuk diselesaikan. Oleh karena itu, setiap karakteristik diatas, harusnya bermakna dan cara mengajarnya pun harus menyenangkan, terkhusus untuk SD/MI agar peserta didik dapat tercapai suatu pembelajaran yang dicapai.

d. Ruang Lingkup Pembelajaran Matematika SD/MI

Dalam pembelajaran matematika SD/MI meliputi tiga ruang lingkup yaitu sebagai berikut:

- 1) Bilangan yaitu terdiri dari; bilangan cacah, bulat, prima, pecahan, dan faktor, pangkat dan akar sederhana.
- 2) Geometri dan pengukuran terdiri atas; bangun datar dan bangun ruang, hubungan antar garis, pengukuran, berat panjang, luas, volume, sudut, waktu, kecepatan dan debit, letak dan koordinat suatu benda.
- 3) Statistika yakni menyajikan dan menjelaskan data tunggal.⁴⁸

Berdasarkan penjelasan di atas, penelitian ini dilakukan pada mata pelajaran Matematika Kelas III, materi Satuan Berat pada (Pengukuran Berat), Tema

⁴⁷ Latifah Nuraini, "Integrasi Nilai Kearifan Lokal dalam Pembelajaran Matematika SD/MI Kurikulum 2013", *Jurnal Pendidikan Matematika*, Vol. 1 No. 2, (2022): 9-10, diakses pada 30 Maret 2022, <https://journal.iainkudus.ac.id/index.php/jmtk/article/view/4143>.

⁴⁸ Indah Hari Utami, "Relevansi Strategi Pembelajaran dengan Karakteristik Materi Pokok MI/SD (Analisis Buku Tematik Kelas IV Tema 1 Subtema 1)", *Jurnal Studi Keislaman dan Ilmu Pendidikan*, Vol 8 No 2, (2020): 390, diakses pada 28 maret 2022. <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/palapa/article/view/911>.

Tiga “*Benda di Sekitarku*” Subtema 2 “*Perubahan Wujud Benda.*” Adapun kompetensi inti dan kompetensi dasar dalam tema tersebut dapat dijelaskan berikut:

Tabel 2.1
Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar pada Kurikulum 2013

Kompetensi Inti	Kompetensi Dasar
<ol style="list-style-type: none"> 1. Menerima, menjalankan, dan menghargai ajaran gama yang dianutnya. 2. Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, percaya diri, dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru, dan tetangga, serta cinta tanah air. 3. Memahami pengetahuan faktual, konseptual, prosedural, dan metakognitif pada tingkat dasar dengan cara mengamati, menanya, dan mencoba berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, serta benda-benda yang dijumpainya di rumah, di sekolah, dan tempat bermain. 4. Menunjukkan keterampilan berpikir dan bertindak kreatif, produktif, kritis, mandiri, kolaboratif, dan komunikatif. Dalam berbahasa yang jelas, sistematis, logis dan kritis, dalam karya yang estetis, dalam bgerakan yang mencerminkan anak sehat, dan tindakan yang mencerminkan perilaku anak sesuai dengan tahap perkembangannya.⁴⁹ 	<ol style="list-style-type: none"> 1.7 : Mendeskripsikan dan Menentukan hubungan antara satuan baku bentuk panjang, berat, dan waktu yang umumnya digunakan dalam kehidupan sehari-hari. 4.7 : Menyelesaikan Masalah yang berkaitan dengan hubungan antara satuan baku untuk panjang, berat, dan waktu yang umumnya digunakan dalam kehidupan sehari-hari.

⁴⁹ Muhibba dan Yusfina Hendrifiana, *Buku Guru SD/MI Kelas III Tema 3 Benda di Sekitarku (Buku Tematik Terpadu 2013)* (Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2018), 1

5. Pengaruh Penerapan Metode *Role Playing* dalam Meningkatkan Hasil Belajar Peserta didik Kelas III Pada Mata Pelajaran Matematika

Proses pembelajaran merupakan serangkaian kegiatan yang dilaksanakan oleh pendidik dan peserta didik dengan memanfaatkan sarana dan prasarana yang tersedia dalam mencapai hasil belajar sesuai dengan tujuan pembelajaran. Proses pembelajaran akan dikatakan berhasil apabila terjadi interaksi antara peserta didik dan pendidik dengan baik. Proses pembelajaran yang efektif apabila pendidik memiliki kemampuan yang dapat menciptakan suasana belajar yang menarik, nyaman, kondusif, komunikatif, dan dinamis.⁵⁰

Hasil belajar peserta didik yang tinggi dapat diketahui dari keberhasilan proses pembelajaran yang berkualitas. Seorang pendidik membutuhkan kemampuan dan penguasaan dalam menerapkan metode pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Ketidaksesuaian metode juga berpengaruh akan menurunkan kualitas proses pembelajaran. Sehingga perbaikan dan peningkatan hasil belajar peserta didik di sekolah dapat dilaksanakan dengan adanya penggunaan metode pembelajaran yang tepat.⁵¹

Salah satu metode pembelajaran yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran ialah metode *role playing*. Metode *role playing* adalah cara yang dilakukan dalam kegiatan belajar mengajar dengan mengajak peserta didik untuk memperagakan peran atau tokoh orang lain sehingga peserta didik dapat mendalami peran dan mampu memecahkan masalah di kehidupan sosial peserta didik.⁵²

⁵⁰ Sufiani, "Efektivitas Pembelajaran Aqidah Akhlak Berbasis Manajemen Kelas", *Jurnal Al-Ta'dib*, Vol. 10 No. 2, (2013): 129, diakses pada 28 Januari 2022, <http://ejournal.iainkendari.ac.id/al-tadib/article/view/628>.

⁵¹ Mardiah Kalsum Nasution, "Penggunaan Metode Dalam Peningkatan Hasil Belajar Peserta Didik", *Jurnal Ilmiah Bidang Pendidikan*, Vol. 11 No. 1 (2017): 10, diakses pada 28 Januari 2022, <http://jurnal.uinbanten.ac.id/index.php/studiadidaktika/article/view/515>.

⁵² Ni Md Rai Ariwitari dkk., "Pengaruh Metode Pembelajaran Role Playing Berbantuan Media Audio Visual Terhadap Hasil Belajar PKn Kelas V SD Gugus 1 Tampaksiring", *Jurnal Mimbar PGSD Universitas Pendidikan Ganesha*

Metode *role playing* dapat meningkatkan hasil belajar kognitif peserta didik sesuai dengan pendekatan *saintifik* melalui langkah-langkah mengamati, menanya, menalar, mencoba, dan mengkomunikasikan. Pembelajaran menggunakan metode *role playing* dapat memudahkan peserta didik dalam memahami materi pelajaran yang disajikan oleh pendidik. Melalui metode *role playing* tersebut peserta didik akan menjadi lebih aktif dan memberikan proses pembelajaran yang bervariasi yang dapat menghilangkan kejenuhan peserta didik dan menumbuhkan imajinasi peserta didik.⁵³

Mata pelajaran Matematika merupakan suatu ilmu yang mempelajari bagaimana proses berpikir secara rasional dan masuk akal dalam memperoleh konsep. Matematika disebut juga sebagai suatu ilmu, karena keberadaannya dapat dipelajari dari berbagai fenomena. Tujuan pembelajaran matematika di SD/MI yaitu agar peserta didik dapat menjalankan sesuai dengan situasi mereka yang kadang berubah, agar peserta didik mampu meningkatkan atau mengembangkan keterampilannya dalam perhitungan dan membentuk sikap yang disiplin, cermat, kreatif, logis, dan kreatif.⁵⁴

Upaya untuk meningkatkan hasil belajar matematika dapat dilakukan dengan cara memperbaiki proses pembelajaran. Proses pembelajaran ialah sekumpulan kegiatan dan serangkaian pengalaman yang dihadirkan pendidik kepada peserta didik. Pendidik yang berkompeteren dan professional akan tanggap terhadap

Jurusan PGSD, Vol. 2 No. 1 (2014): 2, diakses pada 28 Januari 2022, <http://ejournal.uindiksha.ac.id/index.php/JJPGSD/article/download/2247/1945> .

⁵³ Rizka Novi Irmaningrum., dkk., “Pengaruh Metode *Role Playing* Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Kognitif Peserta didik Kelas V Sekolah Dasar”, *Prosiding TEP & PDs Transformasi Pendidikan Abad 21*, Vol. 2 No.44, (2017): 912, diakses pada 28 Januari 2022, <http://pasca.um.ac.id/conferences/index.php/sntepnpdas/article/view/958> .

⁵⁴ Yetti Ariani, dkk, *Model Pembelajaran Inovasi untuk Pembelajaran Matematika di Kelas IV Sekolah Dasar*, (Yogyakarta : DEEPUBLISH, 2020), 1, dikutip pada 27 Januari 2022, https://books.google.co.id/books?id=2IMaEAAAQBAJ&printsec=frontcover&dq=Mata+pelajaran+matematika&hl=id&sa=X&redir_esc=y#v=onepage&q=Mata%20pelajaran%20matematika&f=false.

kemampuan peserta didik yang dimiliki. Dengan adanya kemampuan tersebut, pendidik yang professional senantiasa mempunyai strategi dalam menyampaikan materi pelajaran pada peserta didik.⁵⁵ Dengan demikian, peneliti akan membahas materi pelajaran matematika tentang satuan baku untuk pengukuran berat pada soal cerita kelas III SD/MI.

Sesuai dengan kurikulum 2013 pada mata pelajaran matematika kelas III SD/MI yang membahas mengenai materi satuan baku untuk pengukuran yang terdiri atas pengukuran panjang, waktu, dan berat untuk menyelesaikan suatu masalah yang umumnya digunakan dalam kehidupan sehari-hari dan masing-masing memiliki satuan baku yang bersifat internasional. Mengukur secara sederhana dapat diartikan sebagai membandingkan sesuatu dengan sesuatu yang lain. Dalam mengukur terdapat objek yang diukur dan alat ukur yang berkaitan dengan satuan ukur. Berikut dalam Al-Qu'an dijelaskan bahwa ada salah satu ayat yang membahas tentang satuan baku pada pengukuran yaitu:

1) Pengukuran panjang

Dalam Q.S. An-Najm ayat 9, terdapat pengukuran panjang atau jarak yang menggunakan satuan ukur ujung busur panah seperti yang dijelaskan pada firman Allah SWT berikut ini;

فَكَانَ قَابَ قَوْسَيْنِ أَوْ أَدْنَىٰ.

Artinya: *“Maka jadilah dia dekat (pada Muhammad sejarak) dua ujung busur panah atau lebih dekat lagi”.*

Maksud dari penjelasan ayat di atas adalah *“dua ujung busur panah atau lebih dekat (lagi)”* ialah bangsa Arab mengenal dengan ini adalah sebuah ungkapan yang menunjukkan kedekatan yang luar

⁵⁵ Dani Firmansyah, “Pengaruh Strategi Pembelajaran dan Minat Belajar terhadap Hasil Belajar Matematika”, *Jurnal Pendidikan Unsika*, Vol. 3 No. 1, (2015): 35, diakses pada 29 Maret 2022, <https://journal.unsika.ac.id/index.php/judika/article/view/199>.

biasa. Atau ia dipahami dalam arti seandainya jika ada yang melihat itu, maka dia akan berkata bahwa kedekatan nabi Muhammad dengan Jibril adalah “*sejarak dua ujung panah atau lebih dekat (lagi)*”.⁵⁶

2) Pengukuran waktu

Satuan baku pada pengukuran waktu yang digunakan mulai yang tradisional sampai yang baku. Satuan pengukuran waktu tradisional yang bersifat tidak baku terletak pada QS. An-Naml ayat 39 dan 40, pada ayat 39 digunakan satuan sebelum berdiri atau duduk, sedangkan pada ayat 40 digunakan satuan kedipan mata untuk menyatakan waktu. Pada satuan waktu yang bersifat baku digunakan dalam Al-qur’an diantaranya yaitu; QS. Al-Lail (menunjukkan waktu malam hari), QS. Al-Baqarah ayat 7 (menunjukkan yaum atau hari), QS. An-Nisa’ ayat 92 (menunjukkan bulan atau syahr), dan QS. Al-Ankabut ayat 14 (menunjukkan tahun atau sanah (aam)).

3) Pengukuran berat

Dalam QS. Al-Zalzalah ayat 7 dan 8 terdapat pengukuran satuan berat yaitu berat dzarrah (unsur terkecil), seperti yang dijelaskan pada firman Allah SWT berikut ini;

فَمَنْ يَعْمَلْ مِثْقَالَ ذَرَّةٍ خَيْرًا يَرَهُ . وَمَنْ يَعْمَلْ مِثْقَالَ ذَرَّةٍ شَرًّا يَرَهُ .

Artinya :” (7) *Barang siapa yang mengerjakan kebaikan sebesar dzarrahpun, niscaya dia akan melihat (balasan)nya*”. (8) *“Dan barang siapa yang mengerjakan kejahatan sebesar dzaahpun, niscaya dia akan melihat (balasan)nya pula”*”.

⁵⁶ Anggi Dwi Saputra. "Kompetensi guru dalam perpektif alqur'an: tela'ah Surat An-Najm ayat 5-10", *Skripsi*, UIN Syarif Hidayatullah Jakarta, (2014): 28, diakses pada 30 Maret 2022. <http://repository.uinjkt.ac.id/dspace/handle/123456789/25835>.

Pada ayat di atas dijelaskan bahwa satuan berat dzarrah ialah satuan yang tidak baku. Hal ini dikarenakan pada masa itu belum ada satuan baku seperti kilogram (kg), gram (g), dan ons.⁵⁷

Dari penjelasan di atas dapat diketahui bahwa terdapat hubungan yang saling berkaitan antara penerapan metode *role playing* dengan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran matematika. Metode *role playing* merupakan metode yang cocok digunakan pada materi yang berhubungan dengan kehidupan sosial antar individu maupun kelompok yang melatih dalam bekerjasama dan bersosialisasi dalam memainkan perannya. Peserta didik mampu memahami, memperagakan, dan mendalami peran yang dimainkan untuk mengatasi masalah sosial yang sering terjadi di kehidupan sehari-hari atau kehidupan sosial. Ketika peserta didik mampu memahami materi pelajaran Matematika yang dipelajari dengan optimal, maka akan dapat berpengaruh dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik.

B. Penelitian Terdahulu

Kajian pustaka bertujuan untuk membandingkan hasil penelitian terdahulu dengan hasil penelitian sekarang. Sebelum menyelesaikan penelitian ini, peneliti mengambil beberapa hasil penelitian terdahulu yang berkaitan dengan judul yang peneliti ambil sebagai bahan acuan, kajian, pertimbangan dan perbandingan untuk penelitian. Jadi, peneliti mengambil beberapa contoh penelitian terdahulu yang membahas tentang pengaruh penerapan metode *role playing* dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik pada pembelajaran Matematika.

Adapun penelitian terdahulu yang menjadi acuan dalam penelitian ini meliputi, Arleni Tarigan (2017), Tantri Ratna Sari, Sayidiman, dan Kasau (2021), Ammi Thoibah Nasution

⁵⁷ Nisva Laila Mauluddiana, "Pengaruh Pembelajaran Dengan Pendekatan Interkoneksi Matematika-Al-Qur'an Pada Ayat-Ayat Pilihan dengan Pokok Bahasan Himpunan terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas VII Mts Al-Umron Bendosewu Kabupaten Blitar Tahun Pelajaran 2014/2015", *Skripsi*, IAIN Tulungagung, (2015): 60-61, diakses pada 30 Maret 2022. [Http://Repo.Iain-Tulungagung.Ac.Id/2478/](http://Repo.Iain-Tulungagung.Ac.Id/2478/).

(2021), Lilik Liya Agustin (2018), dan Yatci Andriyani (2013) berikut penjelasannya:

Arleni Tarigan (2017) dalam Artikel berjudul “Penerapan Model Pembelajaran *Role Playing* untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas III SD Negeri 013 Lubuk Kembang Sari Kecamatan Ukui”. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS pada materi pelajaran kegiatan jual beli di lingkungan rumah dan sekolah, dengan menggunakan penerapan pembelajaran berperan (*role playing*) pada siswa kelas III SD Negeri 013 Lubuk Kembang Sari Kecamatan Ukui. Rendahnya hasil belajar siswa kelas III SD Negeri Lubuk Kembang Kecamatan Ukui dalam mengajar guru IPS disebabkan oleh tidak menerapkan model pembelajaran yang tepat dalam menyajikan materi. Sehingga siswa kesulitan memahami materi yang disampaikan guru. Subjek penelitian ialah siswa kelas III dengan jumlah siswa seluruhnya 18 orang yang terdiri dari 12 siswa laki-laki dan 6 siswi perempuan. Parameter diukur adalah aktivitas guru, aktivitas siswa dan hasil belajar siswa. Metode Penelitian yang digunakan ialah jenis Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan menggunakan data analisis deskriptif. Hasil analisis data diperoleh dari presentase aktivitas guru pada pertemuan pertama siklus I sebesar 75% dengan kategori baik, yaitu pertemuan II siklus I sebesar 77,8% dengan kategori baik. Pada pertemuan I siklus II presentase aktivitas guru 86,1% dengan kategori sangat baik, pada pertemuan II siklus II presentase aktivitas guru meningkat 88,9% dengan kategori sangat baik. Hasil ketuntasan siswa nilai dasar 39, 5% dinyatakan belum tuntas, ulangan harian pertama klasikal ketuntasan siswa ialah 81,6% dinyatakan tuntas, dan ulangan harian ketuntasan kalsikal II siswa adalah 92,1% dinyatakan tuntas.⁵⁸

Adapun persamaan penelitian Arleni Tarigan dengan peneliti yakni sama-sama menggunakan metode *role playing* dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada kelas III dalam

⁵⁸ Arleni Tarigan, “Penerapan Model Pembelajaran Role Playing Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas III SD Negeri 013 Lubuk Kembang Sari Kecamatan Ukui”, *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, Vol. 5 No. 3, (2017): 102-112, diakses pada tanggal 31 Maret 2022, <https://primary.ejournal.unri.ac.id/index.php/JPFKIP/article/view/3898>.

mengatasi permasalahan yang ada di dalam proses pembelajaran. Perbedaannya yakni terletak pada pengaruh yang signifikan atas penerapan pada subjeknya yaitu penelitian Arleni Tarigan pada mata pelajaran IPS sedangkan peneliti terdapat pada mata pelajaran Matematika.

Tantri Ratna Sari, Sayidiman, dan Kasau (2021) dalam artikel yang berjudul “Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Menggunakan Metode *Role Playing* Dengan Berbantuan Media Uang Mainan pada Siswa Kelas 2 SDN Karangasri 1 Ngawi”. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar Matematika siswa Kelas 2 SDN Karangasri 1 Ngawi. Metode penelitian menggunakan metode jenis Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan menggunakan data analisis deskriptif. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas adalah siswa Kelas 2 SDN Karangasri 1 Ngawi yang berjumlah 30 orang. Pengambilan data dilakukan dengan menggunakan metode tes tulis dan observasi sikap motivasi siswa. Data yang dikumpul dianalisis dengan menggunakan teknik deskriptif kualitatif. Pada siklus I menunjukkan nilai terendah 60 dan nilai tertinggi 90. Selanjutnya pada siklus II menunjukkan nilai terendah 70 dan nilai tertinggi 100. Ketuntasan hasil belajar secara klasikal pada siklus I yaitu 70% dan pada siklus II terjadi peningkatan yaitu 93,3%.⁵⁹

Adapun persamaan yang dilakukan pada penelitian Tantri Ratna Sari, Sayidiman, dan Kasau dengan peneliti yakni sama-sama menggunakan metode *role playing* dalam meningkatkan hasil belajar dalam mengatasi permasalahan yang ada di dalam proses pembelajaran Matematika. Perbedaannya terletak pada pengaruh yang signifikan atas penerapan pada subjeknya yaitu penelitian Tantri Ratna Sari, Sayidiman, dan Kasau menggunakan bantuan media uang mainan pada pembelajaran Matematika kelas II sedangkan peneliti menggunakan alat ukur pada pembelajaran Matematika kelas III.

Ammi Thoibah Nasution (2021) dalam skripsi yang berjudul “Penerapan Metode *Role Playing* untuk

⁵⁹ Tantri Ratna Sari, dkk., “Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Menggunakan Metode *Role Playing* dengan Berbantuan Media Uang Mainan pada Siswa Kelas 2 SDN Karangasri 1 Ngawi”, *Journal Of Teacher Professional*, Vol. 2 No. 3, (2021): 701-707, diakses pada 31 Maret 2022, <https://Ojs.Unm.Ac.Id/Tpj/Article/View/26097>.

Meningkatkan Hasil Belajar IPS pada Siswa Kelas VA Madrasah Ibtidaiyah Model Panyabungan Kabupaten Mandailing Natal Sumatera Utara”. Penelitian ini bertujuan untuk menumbuhkan motivasi belajar sehingga akan meningkatkan hasil belajar IPS siswa melalui metode *role playing*. Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas dengan model siklus yang dilakukan secara berulang. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas VA MI Model Panyabungan dengan jumlah 14 siswa dan objeknya adalah pembelajaran IPS. Metode penelitian pada teknik analisis data yang digunakan ialah analisis deskriptif kualitatif dan kuantitatif, dengan hasil penelitian menunjukkan bahwa adanya peningkatan hasil belajar IPS yang dapat dilihat dari nilai rata-rata dan presentase ketuntasan belajar siswa. Nilai rata-rata pada kondisi awal hanya sebesar 58,57, meningkat pada Siklus I menjadi 73,92, dan meningkat lagi pada Siklus II menjadi 80,71. Presentase ketuntasan belajar pada kondisi awal hanya 14,29%, meningkat pada Siklus I menjadi 57,14%, dan meningkat lagi pada Siklus II menjadi 92,86%. Ketuntasan hasil belajar secara klasikan sudah berhasil dicapai sesuai target awal yaitu 75% siswa mendapat nilai lebih dari KBM yang telah ditentukan.⁶⁰

Adapun persamaan yang dilakukan pada penelitian Ammi Thoibah Nasution dengan peneliti yakni sama-sama-sama menggunakan metode *role playing* dalam meningkatkan hasil belajar dalam mengatasi permasalahan yang ada di dalam proses pembelajaran. Perbedaannya terletak pada pengaruh yang signifikan atas penerapan pada subjeknya yaitu penelitian Ammi Thoibah Nasution menggunakan mata pelajaran IPS kelas V sedangkan peneliti menggunakan mata pebelajaran Matematika kelas III.

Lilik Liya Agustin (2018) dalam skripsi berjudul “Pengaruh Metode Pembelajaran *Role Playing* Terhadap Minat dan Hasil Belajar Siswa MI Wahid Hasyim Bakung Blitar”. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan minat dan

⁶⁰ Ammi Thoibah Nasution, “Penerapan Metode *Role Playing* untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS pada Siswa Kelas VA Madrasah Ibtidaiyah Model Panyabungan Kabupaten Mandailing Natal Sumatera Utara”, *Skripsi*, Institut Agama Islam Negeri Padangsidempuan, (2021): 1- 89, diakses pada 20 Januari 2022, <http://etd.iain-padangsidempuan.ac.id/7357/>.

belajar siswa MI Wahid Hasyim dengan digunakannya metode *role playing*. Hasil Penelitian menunjukkan bahwa adanya pengaruh yang signifikan dengan penerapan metode pembelajaran *role playing* terhadap minat dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Aqidah Akhlak peserta didik kelas III MI Wahid Hasyim Bakung Blitar. Pendekatan penelitian yang digunakan ialah penelitian kuantitatif dengan jenis penelitian eksperimen semu, teknik sampling menggunakan teknik pertimbangan (*purposive sampling*). Populasi penelitian ialah seluruh peserta didik kelas I- VI MI Wahid Hasyim Bakung Blitar, sampel yang diambil adalah peserta didik kelas III-A dan III-B Wahid Hasyim Bakung Blitar. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi, wawancara, angket, tes, dan dokumentasi. Teknik analisis data menggunakan Uji t dan Anova 2 jalur yang sebelumnya diuji pra syarat yaitu normalitas dan homogenitas. Hal ini berdasarkan perhitungan uji Anova 2 jalur untuk minat dan hasil belajar diperoleh *Sig* sebesar 0,002. Karena signifikansi < 0,05 maka H_0 ditolak dan H_a diterima.⁶¹

Adapun persamaan yang dilakukan pada penelitian Lilik Liya Agustin dengan peneliti yakni sama-sama menggunakan metode *role playing* dalam mengatasi permasalahan yang ada di dalam proses pembelajaran. Perbedaannya terletak pada pengaruh yang signifikan atas penerapan pada subjeknya yaitu penelitian Lilik Liya Agustin untuk meningkatkan minat dan belajar peserta didik di MI sedangkan peneliti upaya untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas III pada mata pelajaran Matematika.

Yatci Andriyani (2013) dalam tesis berjudul “Model Pembelajaran *Role Playing* untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS”. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan motivasi belajar dan keterampilan sosial siswa sebagai dampak dari penggunaan metode *role playing*. Metode penelitian yang dilakukan adalah metode eksperimen semu (*quasi experiment*). Kajian eksperimen difokuskan pada proses

⁶¹ Lilik Liya Agustin, “Pengaruh Metode Role Playing terhadap Minat dan Hasil Belajar Peserta didik MI Wahid Hasyim Bakung Blitar”, *Skripsi*, IAIN Tulungagung, (2018): 1-115, diakses pada 20 Januari 2022, <http://repo.iain-tulungagung.ac.id/8462/>.

penerapan metode *role playing* dalam pembelajaran IPS di sekolah dasar terhadap motivasi belajar dan keterampilan sosial siswa. Pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan teknik non test dalam bentuk observasi dan wawancara. Teknik analisis data dilakukan dengan analisis deskriptif data statistik. Hasil penelitian yang pertama menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan metode *role playing* dalam pembelajaran IPS terhadap motivasi belajar siswa. Hal ini dapat dilihat dari peningkatan N-Gain motivasi belajar siswa pada kelas kontrol sebesar 0,46 dengan kategori sedang sedangkan pada kelas eksperimen sebesar 0,79 dengan kategori tinggi. Hasil penelitian kedua menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan metode *role playing* dalam pembelajaran IPS terhadap keterampilan sosial siswa. Hal ini dapat dilihat dari peningkatan N-Gain keterampilan sosial siswa pada kelas kontrol sebesar 0,58 dengan kategori sedang, sedangkan pada kelas eksperimen diperoleh 0,75 dengan kategori tinggi.⁶²

Adapun relevansi persamaan yang dilakukan pada penelitian Yatci Andriyani dengan peneliti yakni sama-sama menggunakan metode *role playing* dalam mengatasi permasalahan yang ada di dalam proses pembelajaran. Perbedaannya terletak pada pengaruh yang signifikan atas penerapan pada subjeknya yaitu penelitian Lilik Yatci Andriyani pada mata pelajaran IPS sedangkan peneliti mata pelajaran Matematika kelas III.

Penelitian ini tentunya berbeda dengan kelima penelitian terdahulu di atas yaitu terletak pada proses peningkatan hasil belajar peserta didik melalui metode *role playing* pada pembelajaran Matematika Kelas III MI/SD. Peserta didik dapat mengembangkan keaktifan, kreativitas, minat belajar, serta motivasi belajar. Dalam pembelajaran menggunakan metode *role playing* peserta didik akan dapat mengembangkan imajinasinya dengan cara memperagakan, menghayati, dan

⁶² Yatci Andriyani, "Pengaruh Penerapan Metode Role Playing terhadap Motivasi Belajar dan Keterampilan Sosial Siswa pada Mata Pelajaran IPS", *Tesis*, Universitas Pendidikan Indonesia, (2013): 1-126, diakses pada 31 Maret 2022, [Http://Repository.Upi.Edu/Id/Eprint/3092](http://Repository.Upi.Edu/Id/Eprint/3092).

memahami peran yang dimainkannya. Proses interaksi aktif belajar peserta didik sebagai bentuk kerjasama dan komunikasi dalam menyelesaikan masalah individu maupun kelompok antar peserta didik lainnya dalam kehidupan sehari-hari yang terjadi di dalam situasi sosial. Pembelajaran efektif ini digunakan untuk memperoleh pemahaman serta pengalaman belajar yang kuat dan menyenangkan bagi peserta didik agar dapat mempengaruhi hasil belajar peserta didik.

C. Kerangka Berpikir

Proses pembelajaran yang dirancang dengan menarik dapat meningkatkan daya serap dan kemampuan memahami informasi melalui pendidik. Tingkat pemahaman peserta didik terhadap materi pembelajaran yang disampaikan oleh pendidik dapat mempengaruhi hasil belajar pada peserta didik. Penggunaan metode yang tidak sesuai dengan materi pelajaran dapat mengakibatkan suasana pembelajaran yang pasif, sehingga peserta didik tidak memiliki ketertarikan dan minat belajar untuk melaksanakan proses pembelajaran. Metode konvensional yang sering digunakan merupakan metode pembelajaran yang masih berpusat pada pendidik. Didalam proses pembelajaran peserta didik hanya menerima penjelasan dari pendidik tanpa menekankan penyerapan dan pemahaman informasi yang disampaikan pendidik.

Seorang pendidik harus bertanggung jawab menciptakan suasana yang kondusif di dalam kelas agar mampu melaksanakan proses pembelajaran yang baik sesuai perkembangan zaman di era modern saat ini. Pemilihan metode yang tepat dapat diterapkan pendidik sebagai acuan alternatif pemecahan masalah, khususnya pada hasil belajar peserta didik yang redah. Salah satu metode yang dapat digunakan oleh pendidik pada mata pelajaran Matematika, yaitu metode *role playing*. Metode *role playing* ini melibatkan keaktifan dan minat belajar peserta didik melalui karakter yang diperankan dalam mengatasi masalah sosial yang ada di lingkungan sekitar peserta didik. Pemahaman terhadap materi pelajaran yang tertanam kuat dalam keadaan peserta didik saat itu. Dengan demikian penerapan metode *role playing* ini diharapkan mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik dengan dibandingkannya metode konvensional yang materi

pelajarannya tersampaikan melalui penjelasan dari pendidik dan peserta didik merespon secara pasif dengan hanya mendengarkan penjelasan dari pendidik tanpa mendapatkan pemahaman yang kuat terhadap materi pelajaran.

Gambaran penelitian tentang pengaruh penerapan metode *role playing* dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Matematika di kelas III MI NU Salafiyah Gondoharum Jekulo Kudus tahun pelajaran 2021/2022, dapat digambarkan melalui kerangka berpikir dalam skema berikut:

Gambar 2.1
Skema Kerangka Berpikir



Bagan di atas dapat dijelaskan bahwa apabila penelitian ini dilakukan dengan menggunakan metode *role playing*, maka dapat mempengaruhi variabel terikat yang akan diteliti oleh peneliti berupa hasil belajar peserta didik dan dapat pula

memberi hasil belajar yang lebih baik dibandingkan dengan menggunakan metode konvensional.



D. Hipotesis

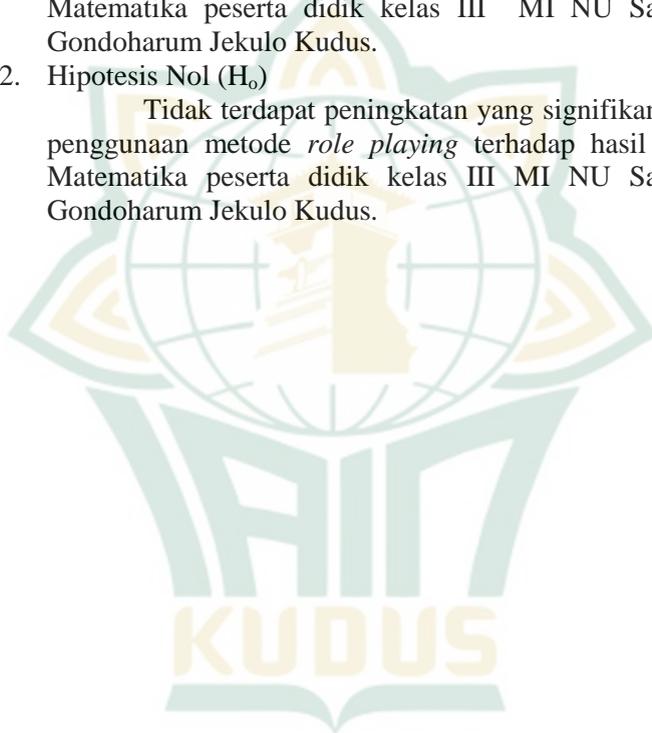
Hipotesis adalah jawaban sementara terhadap suatu permasalahan yang dinyatakan dalam bentuk kalimat tanya.⁶³ Berdasarkan permasalahan dan landasan teori di atas maka hipotesis penelitian dapat diajukan sebagai berikut:

1. Hipotesis Alternatif (H_a)

Terdapat peningkatan yang signifikan antara penggunaan metode *role playing* terhadap hasil belajar Matematika peserta didik kelas III MI NU Salafiyah Gondoharum Jekulo Kudus.

2. Hipotesis Nol (H_0)

Tidak terdapat peningkatan yang signifikan antara penggunaan metode *role playing* terhadap hasil belajar Matematika peserta didik kelas III MI NU Salafiyah Gondoharum Jekulo Kudus.



⁶³ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, (Bandung: Alfabeta, 2017), 63.