

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Peningkatan penguasaan, pemanfaatan, dan pengembangan ilmu pengetahuan dan teknologi merupakan salah satu tujuan yang sangat diinginkan oleh bangsa Indonesia. Untuk mencapai tujuan tersebut pemerintah dan masyarakat pendidikan telah melakukan berbagai upaya pada berbagai jenjang persekolahan sesuai dengan kurikulum yang diberlakukan secara nasional yang memuat berbagai mata pelajaran termasuk matematika.

Tidak sedikit sumbangan matematika untuk mengembangkan kemampuan manusia dalam memanfaatkan dan mengembangkan ilmu pengetahuan dan teknologi. Kesadaran terhadap hal ini telah mendorong berbagai kalangan pendidikan untuk melakukan berbagai upaya, baik peningkatan sarana dan prasarana pendidikan, perubahan kurikulum, pelatihan guru-guru dan tenaga dosen, peningkatan kualitas guru, dan pelaksanaan perlombaan seperti Olimpiade Sains Nasional untuk menyeleksi putra-putri terbaik bangsa dalam ajang menyeleksi bidang sains dan matematika pada skala nasional dan internasional.

Semua upaya tersebut merupakan bukti nyata kesungguhan berbagai kalangan untuk mengangkat derajat bangsa melalui pendidikan. Walau demikian, harus disadari bahwa bangsa Indonesia adalah bangsa yang besar sehingga tantangan dan hambatan yang dihadapi untuk mewujudkan cita-cita tersebut juga tidak sedikit.

Namun sungguh disayangkan sebagian besar siswa SD dalam menyelesaikan soal cerita yang berhubungan dengan satuan kuantitas sangat sulit bahkan materinya kurang diminati. Hal inilah yang mengakibatkan prestasi belajar siswa khususnya di kelas IV SDN 4 Bulango Ulu Kecamatan Bulango Ulu Kabupaten Bone Bolango sangat minim atau dapat dikatakan tidak memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM).

Rendahnya prestasi siswa dalam materi satuan kuantitas bukan hanya dipengaruhi oleh guru, siswa, kurikulum yang berlaku, sarana dan prasarana, tetapi juga dipengaruhi oleh ketetapan metode pembelajaran yang ditetapkan oleh seorang guru. Metode pembelajaran yang diterapkan guru saat ini masih berupa metode ceramah, sehingga siswa dalam proses pembelajaran menjadi pasif.

Hal ini sesuai dengan pengalaman penelitian di kelas IV SDN 4 Bulango Ulu Kecamatan Bulango Ulu Kabupaten Bone Bolango bahwa prestasi belajar siswa sangat minimal diakibatkan oleh: 1) kurangnya keterkaitan siswa pada media pembelajaran; 2) penggunaan metode pembelajaran yang belum optimal, sehingga dari 13 orang siswa hanya 3 orang siswa atau 23% yang memiliki kemampuan diatas 65.

Data tersebut didiskusikan dengan guru mitra untuk mencari jalan keluarnya dan disimpulkan bahwa sangat penting dilakukan perbaikan metode pembelajaran khususnya pada materi satuan kuantitas di kelas IV SDN 4 Bulango Ulu Kecamatan Bulango Ulu Kabupaten Bone Bolango dalam bentuk penelitian tindakan kelas karena menyangkut perbaikan proses pembelajaran dan ketuntasan

belajar yang sesuai dengan standar ketuntasan minimal pada materi satuan kuantitas.

Salah satu metode yang dipilih dalam penulisan ini adalah metode bermain peran karena metode bermain peran dapat mencapai konsisi pembelajaran yang efektif dengan melakukan beberapa hal antara lain melibatkan siswa dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan uraian tersebut, maka penulis mengadakan penelitian tentang “Meningkatkan kemampuan menyelesaikan soal cerita yang berhubungan dengan satuan kuantitas melalui metode bermain peran pada siswa kelas IV SDN 4 Bulango Ulu Kecamatan Bulangao Ulu Kabupaten Bone Bolango.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang permasalahan diatas maka yang menjadi identifikasi masalah penelitian ini meliputi:

1. Kurangnya kemampuan siswa terhadap materi menyelesaikan soal cerita yang berhubungan dengan satuan kuantitas.
2. Siswa sulit menyelesaikan soal cerita yang berhubungan dengan satuan kuantitas.
3. Kurangnya minat siswa dalam menyelesaikan soal cerita yang berhubungan dengan satuan kuantitas.

1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah diatas maka penelitian ini dirumuskan sebagai berikut : “Apakah melalui metode bermain peran dapat meningkatkan kemampuan menyelesaikan soal cerita yang berhubungan dengan satuan kuantitas

pada siswa kelas IV SDN 4 Bulango Ulu Kecamatan Bulango Ulu Kabupaten Bone Bolango?”

1.4 Cara Pemecahan Masalah

Dalam pemecahan masalah yang dirumuskan diatas, dilakukan dengan melalui metode bermain peran dengan langkah-langkah sebagai berikut:

- a. Guru menyusun/menyiapkan skenario yang akan ditampilkan.
- b. Menunjuk beberapa peserta didik untuk mempelajari skenario dalam waktu beberapa hari sebelum KBM
- c. Guru membentuk kelompok peserta didik yang anggotanya 4 orang.
- d. Memberikan penjelasan tentang kompetensi yang ingin dicapai.
- e. Memanggil para peserta didik yang sudah ditunjuk untuk melakonkan skenario yang sudah dipersiapkan.
- f. Masing-masing peserta didik berada dikelompoknya sambil mengamati skenario yang sedang diperagakan.
- g. Setelah selesai ditampilkan, masing-masing peserta didik diberikan lembar kerja untuk membahas penampilan masing-masing kelompok.
- h. Masing-masing kelompok menyampaikan hasil kesimpulannya.
- i. Guru memberikan kesimpulan secara umum.
- j. Evaluasi/ penutup.

1.5 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dalam penelitian ini adalah untuk meningkatkan kemampuan menyelesaikan masalah yang berhubungan dengan satuan kuantitas

melalui metode bermain peran pada siswa Kelas IV SDN 4 Bulango Ulu Kecamatan Bulango Ulu Kabupaten Bone Bolango.

1.6 Manfaat Penelitian

Adapun hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

1. Bagi siswa, sebagai alternatif dalam belajar untuk meningkatkan kemampuan menyelesaikan masalah yang berhubungan dengan satuan kuantitas.
2. Bagi guru, sebagai masukan dalam menemukan alternatif pembelajaran untuk memperoleh prestasi belajar yang lebih baik.
3. Bagi sekolah, penerapan metode bermain dapat memperkaya model pembelajaran yang ada di sekolah dalam upaya peningkatan kualitas sumber daya manusia.
4. Bagi peneliti lain, sebagai bahan informasi atau bahan perbandingan untuk melakukan penelitian yang lain berkaitan dengan kemampuan menyelesaikan masalah yang berhubungan dengan satuan kuantitas.

BAB II

KAJIAN TEORETIS DAN HIPOTESIS TINDAKAN

2.1 Kajian Teoretis

2.1.1 Hakekat Kemampuan

Menurut Zain (dalam Yusdi, 2010:10) kemampuan adalah kesanggupan, kecakapan, kekuatan kita berusaha dengan diri sendiri. Sedangkan Sinaga dan Hadiati (2001:34) mendefinisikan kemampuan sebagai suatu dasar seseorang yang dengan sendirinya berkaitan dengan pelaksanaan pekerjaan yang secara efektif atau sangat berhasil. Menurut Robbin (2007:57) kemampuan berarti kapasitas seorang individu untuk melakukan beragam tugas dalam suatu pekerjaan. Lebih lanjut Robbin (2007:57) menyatakan bahwa kemampuan (*Ability*) adalah sebuah penilaian terkini atas apa yang dapat dilakukan seseorang.

Selanjutnya, Robbin (2007:57) mengemukakan terdapat dua kelompok kemampuan yaitu: 1) kemampuan intelektual (*intellectual ability*) berupa kemampuan yang dibutuhkan untuk melakukan berbagai aktifitas mental-berfikir, menalar dan memecahkan masalah; 2) kemampuan fisik (*physical ability*) yaitu kemampuan melakukan tugas-tugas yang menuntut stamina, keterampilan, kekuatan, dan karakteristik serupa.

Berdasarkan pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa kemampuan (*Ability*) adalah kecakapan atau potensi seseorang individu untuk menguasai keahlian dalam melakukan atau mengerjakan beragam tugas dalam suatu pekerjaan atau suatu penilaian atas tindakan seseorang.

Kemampuan yang dimiliki siswa merupakan bekal yang sangat pokok. Kemampuan ini telah berkembang selama berabad-abad yang lalu untuk memperkaya diri dan untuk mencapai perkembangan kebudayaan yang lebih tinggi. Misalnya para ilmuwan berusaha terus menemukan sumber-sumber energi yang baru, dengan menggunakan hasil penemuan ilmiah yang digali oleh generasi terdahulu terjadi karena manusia dibekali berbagai kemampuan (http://www.iphimkool.co.cc/kemampuan_bahasa_indonesia.html).

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (2007:235) kemampuan berarti kesanggupan; kecakapan; kekuatan kita berusaha dengan diri sendiri. Poerwadarminta (2007:742) mempunyai pendapat lain tentang kemampuan yaitu mampu artinya kuasa (bisa, sanggup) melakukan sesuatu, sedangkan kemampuan artinya kesanggupan, kecakapan, kekuatan. Pendapat lain dikemukakan juga oleh Nurhasnah (2007: 552) bahwa mampu artinya (bisa, sanggup) melakukan sesuatu, sedangkan kemampuan artinya kesanggupan, kecakapan. Sehubungan dengan hal tersebut Tuminto (2007:423) menyatakan bahwa kemampuan adalah kesanggupan, kecakapan atau kekuatan.

2.1.2 Satuan Kuantitas

2.1.2.1 Pengertian Satuan Kuantitas

Sehubungan dengan pengenalan satuan kuantitas Supriatin (2009:115) menjelaskan cara pembelajaran satuan ukuran kuantitas: lusin, kodi, gros, dan rim. Kita telah mempelajari satuan ukuran waktu, panjang, dan berat. Satuan tersebut merupakan satuan baku. Selain satuan ukuran tersebut, kita akan mempelajari

satuan kuantitas. Sehari-hari kita sering mendengar kata lusin, kodi, gros, dan rim.

Satuan ukuran tersebut adalah satuan ukuran kuantitas (jumlah).

$$1 \text{ lusin} = 12 \text{ buah}$$

$$1 \text{ gros} = 12 \text{ lusin} = 144 \text{ buah}$$

$$1 \text{ kodi} = 20 \text{ helai}$$

$$1 \text{ rim} = 500 \text{ lembar}$$

Lusin adalah satuan ukuran pada barang yang jumlahnya 12 buah atau kelipatannya, misalnya mangkok, piring, gelas, sendok, dan garpu.

Gros adalah satuan ukuran pada barang yang jumlahnya 144 buah atau kelipatannya, misalnya manik-manik, kelereng dan kancing baju.

Kodi adalah satuan yang digunakan untuk benda yang jumlahnya 20 lembar atau kelipatannya, misalnya kain, pakaian, dan sarung.

Rim adalah satuan ukuran pada kertas yang jumlahnya 500 lembar atau kelipatannya, misalnya kertas HVS.

- $4 \text{ lusin sendok} = 4 \times 12 \text{ buah} = 48 \text{ buah}$
- $3 \text{ gros kancing baju} = 3 \times 12 \text{ lusin} = 36 \text{ lusin}$
 $36 \text{ lusin} = 36 \times 12 \text{ buah} = 432 \text{ buah}$
 Jadi, $3 \text{ gros} = 432 \text{ buah}$
- $7 \text{ kodi kain selimut} = 7 \times 20 \text{ potong} = 140 \text{ potong}$
- $6 \text{ rim kertas kalkir} = 6 \times 500 \text{ lembar} = 3.000 \text{ lembar}$

2.1.2.2 Pengertian Soal Cerita

Abidin (1989:10) mengemukakan bahwa soal cerita adalah soal yang disajikan dalam bentuk cerita pendek. Cerita yang diungkapkan dapat merupakan

masalah kehidupan sehari-hari atau masalah lainnya. Bobot masalah yang diungkapkan akan mempengaruhi panjang pendeknya cerita tersebut. Makin besar bobot masalah yang diungkapkan, memungkinkan panjang cerita yang disajikan. Selanjutnya, Haji (1994:13) mengemukakan bahwa soal yang dapat digunakan untuk mengetahui kemampuan siswa dalam bidang studi matematika dapat berbentuk soal cerita dan bukan soal cerita/soal hitungan. Soal cerita merupakan modifikasi dari soal-soal hitungan yang berkaitan dengan kenyataan yang ada di lingkungan siswa.

Penyajian soal dalam bentuk cerita merupakan usaha menciptakan suatu cerita untuk menerapkan konsep yang sedang dipelajari sesuai dengan pengalaman sehari-hari. Biasanya siswa akan lebih tertarik untuk menyelesaikan masalah atau soal-soal yang ada hubungannya dengan kehidupannya. Siswa diharapkan dapat menafsirkan kata-kata dalam soal, melakukan kalkulasi dan menggunakan prosedur-prosedur relevan yang telah dipelajarinya.

<http://id.shvoong.com/writing-and-speaking/presenting/2063170-soal-cerita-matematika/#ixzz2JSL9TmzI>

2.1.2.3 Soal Cerita

Contohnya : Paman membeli 2 lusin piring dengan harga Rp 72.000,00. Ia menjual kembali dengan harga Rp 3.500,00 tiap piring. Berapakah selisih harga jual dan harga belinya?

Diketahui : Paman membeli 2 lusin piring dengan harga Rp 72.000,00

Menjual kembali dengan harga Rp 3.500,00 tiap piring

Ditanya : Berapakah selisih harga jual dan harga belinya?

Penyelesaian : Harga beli = Rp 72.000,00

$$\text{Banyaknya piring 2 lusin} = 2 \times 12 = 24 \text{ buah}$$

$$\text{Harga jual} = 24 \times \text{Rp } 3.500,00 = \text{Rp } 84.000,00$$

Jadi, selisih harga jual dan harga beli, yaitu Rp 84.000,00 – Rp 72.000,00 = Rp 12.000,00. Dalam kehidupan sehari-hari selisih tersebut adalah keuntungan.

2. Seorang pedagang kain membeli 4 kodi kain batik, 3 kodi kain sarung, dan 50 lembar kain polos. Berapa lembar kain yang dibeli pedagang kain tersebut?

Diketahui : Pedagang membeli 4 Kodi Kain Batik

3 Kodi Kain Sarung dan 50 Lembar kain

Ditanya : Berapa lembar jumlah kain yang dibeli pedagang ?

Jawab : 4 kodi + 3 Kodi + 50 lembar =Lembar

$$4 \text{ Kodi} \times 20 \text{ lembar} = 80 \text{ Lembar}$$

$$3 \text{ Kodi} \times 20 \text{ lembar} = 60 \text{ Lembar}$$

$$50 \text{ Lembar} = \underline{50 \text{ Lembar}} +$$

$$\text{Jumlah} = 160 \text{ Lembar}$$

Jadi, Kain yang dibeli Pedagang adalah 160 Lembar

2.1.2.4 Langkah-langkah Menyelesaikan Soal Cerita Satuan Kuantitas

Menurut Polya (2007:182) pemecahan masalah dalam matematika terdiri atas empat langkah pokok, yaitu:

- 1) Memahami masalah
- 2) Membuat rencana untuk menyelesaikan masalah
- 3) Melaksanakan penyelesaian soal

4) Memeriksa ulang jawaban yang diperoleh

Langkah memeriksa kembali jawaban yang diperoleh merupakan langkah terakhir dari pendekatan pemecahan masalah matematika. Melalui metode bermain peran siswa mampu menyelesaikan soal cerita Matematika sehingga nilai rata-rata kelas dapat mencapai KKM yang telah ditetapkan.

2.1.3 Hakekat Metode Bermain

2.1.3.1 Pengertian Metode

Metode (*method*), secara harfiah berarti cara. Selain itu metode atau metodik berasal dari bahasa Greeka, metha, (melalui atau melewati), dan hodos (jalan atau cara), jadi metode bisa berarti jalan atau cara yang harus di lalui untuk mencapai tujuan tertentu.

Secara umum atau luas metode atau metodik berarti ilmu tentang jalan yang dilalui untuk mengajar kepada anak didik supaya dapat tercapai tujuan belajar dan mengajar. Surachmad (1961:125), mengatakan bahwa metode mengajar adalah cara-cara pelaksanaan dari pada murid-murid di sekolah.

Pasaribu dan Simanjutak (1982:161), mengatakan bahwa metode adalah cara sistematis yang digunakan untuk mencapai tujuan. Jadi metode pelajaran adalah suatu cara yang dalam fungsinya merupakan alat untuk mencapai tujuan.

Dalam kegiatan belajar mengajar seorang guru tidak harus terpaku dalam menggunakan berbagai metode (variasi metode) agar proses belajar mengajar atau pengajaran berjalan tidak membosankan, tetapi bagaimana memikat perhatian anak didik. Namun di sisi lain penggunaan berbagai metode akan sulit membawa keberuntungan atau manfaat dalam kegiatan belajar mengajar, bila

penggunaannya tidak sesuai dengan situasi dan kondisi yang mendukungnya, serta kondisi psikologi anak didik. Maka dari itu disini guru di tuntut untuk pandai-pandai dalam memilih metode yang tepat, (Bahri, D. 2002).

Berkaitan dengan metode yang tepat, dalam hal ini Pasiburi dan simanjutak, mengatakan bahwa dalam menentukan metode mana yang akan di ikuti oleh guru dalam penggunaan metode guru harus memperhatikan berbagai macam faktor, diantaranya yaitu:

1. Metode dan tujuan sekolah
2. Metode dan bahan pengajaran
3. Metode dan tangga-tangga belajar
4. Metode dan tingkat perkembangan
5. Metode dan keadaan perseorangan
6. Dasar tertinggi dari metode

Selain itu Surachmad (2009:213), mengatakan ada 5 macam yang mempengaruhi penggunaan metode mengajar antara lain: tujuan berbagai jenis dan fungsinya, anak didik yang berbagai tingkat kematangannya, situasi yang berbagai macam keadaan, fasilitas yang berbagai kualitasnya, pribadi guru seta kemampuan profesionalnya yang berbeda-beda.

2.1.3.2 Pengertian Metode Bermain Peran

Metode bermain peran menurut Sanjaya (2009:159) adalah metode pembelajaran sebagai bagian dari simulasi yang diarahkan untuk mengkreasi peristiwa sejarah, mengkreasi pereistiwa-peristiwa aktual, atau kejadian-kejadian yang muncul pada masa mendatang.

Sedangkan menurut Suyatno (2009:70) metode bermain peran adalah suatu cara

penguasaan bahan-bahan pelajaran melalui pelajaran pengembangan imajinasi dan penghayatan siswa. Pengembangan imajinasi dan penghayatan dilakukan siswa dengan memerankannya sebagai tokoh hidup atau benda mati.

Berdasarkan pengertian disimpulkan metode bermain peran adalah metode pembelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan serta pengkreasian peristiwa-peristiwa yang diimajinasikan dengan cara memerankan tokoh hidup atau mati.

2.1.3.3 Pengertian Bermain Peran

Bermain atau permainan adalah suatu kegiatan yang dilakukan dengan atau tanpa mempergunakan alat yang menghasilkan pengertian atau memberikan informasi, memberi kesenangan maupun mengembangkan imajinasi pada anak (Sudono, 2000:1). Jika pengertian bermain dipahami dan sangat dikuasai, kemampuan itu akan berdampak positif pada cara kita dalam membantu proses belajar anak.

Montessori (dalam Sudono, 2000:3), seorang tokoh pendidikan menekankan bahwa ketika anak bermain, ia akan mempelajari dan menyerap segala sesuatu yang terjadi di lingkungan sekitarnya. Untuk itu, perencanaan dan persiapan lingkungan belajar anak harus dirancang dengan saksama sehingga segala sesuatu merupakan kesempatan belajar yang sangat menyenangkan bagi anak itu sendiri. Berkaitan dengan permainan memiliki sifat sebagai berikut:

- 1) Permainan dimotivasi secara personal, karena memberi rasa kepuasan.
- 2) Pemain lebih asyik dengan aktivitas permainan (sifatnya spontan) ketimbang pada tujuannya.

- 3) Aktivitas permainan dapat bersifat nonliterat.
- 4) Permainan bersifat bebas dari aturan-aturan yang dipaksakan dari luar, dan aturan-aturan yang ada dapat dimotivasi oleh para pemainnya.
- 5) Permainan memerlukan keterlibatan aktif dari pihak pemainnya.

2.1.3.4 Langkah-langkah Penerapan Metode Bermain Peran

Sanjaya (2009:159) menjabarkan langkah-langkah penerapan dengan menggunakan metode bermain peran kepada siswa kelas IV SDN 4 Bulango Ulu sebagai berikut:

- a. Guru menyusun/menyiapkan skenario yang akan ditampilkan.
- b. Menunjuk beberapa peserta didik untuk mempelajari skenario dalam waktu beberapa hari sebelum KBM
- c. Guru membentuk kelompok peserta didik yang anggotanya 4 orang.
- d. Memberikan penjelasan tentang kompetensi yang ingin dicapai.
- e. Memanggil para peserta didik yang sudah ditunjuk untuk melakonkan skenario yang sudah dipersiapkan.
- f. Masing-masing peserta didik berada dikelompoknya sambil mengamati skenario yang sedang diperagakan.
- g. Setelah selesai ditampilkan, masing-masing peserta didik diberikan lembar kerja untuk membahas penampilan masing-masing kelompok.
- h. Masing-masing kelompok menyampaikan hasil kesimpulannya.
- i. Guru memberikan kesimpulan secara umum.
- j. Evaluasi/ penutup.

2.1.4 Penerapan Metode Bermain Peran Dalam Menyelesaikan Soal Cerita Satuan Kuantitas

Berikut ini adalah penerapan metode bermain peran dalam menyelesaikan soal cerita satuan kuantitas sebagai berikut:

Guru mengatur tempat duduk agar siswa dapat memperhatikan siswa lain yang akan bermain peran. Lalu guru memberikan pertanyaan yang ada kaitannya dengan materi yang akan diajarkan kepada siswa : anak-anak, Ibu memiliki 1 lusin lilin dan 8 buah Coklat, nah. Anak-anak. Siapa yang tahu mana yang lebih banyak, antara 1 lusin lilin dengan 8 buah coklat? Dengan begitu siswa mulai berpikir bahwa yang akan dilakukan pada saat itu yaitu menghitung satuan kuantitas.

Guru menjelaskan cara menyelesaikan soal cerita tersebut terlebih dahulu kita harus mengetahui apa yang dimiliki Ibu yakni 1 lusin lilin dan 8 buah coklat, yang ditanya adalah mana yang lebih banyak, antara 1 lusin lilin dengan 8 buah coklat? Penyelesaiannya 1 lusin sama dengan 12 buah, jadi antara 1 lusin lilin dan 8 buah coklat yang lebih banyak adalah 1 lusin lilin atau 12 buah lilin.

2.1.5 Kajian Relevan

Penelitian ini dilakukan oleh Nelva Rolina Tahun 2002 dengan judul: “Penggunaan metode pembelajaran bermain peran untuk meningkatkan aktifitas dan hasil belajar siswa IPS kelas IV di MI Miftahul Ulum 02 Curah Dukuh Kraton”, penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran bermain peran. Hasil penelitian awal menunjukkan bahwa pada siklus I menunjukkan nilai 73,33% sedangkan pada siklus II meningkat menjadi 76,11%.

Nilai rata-rata hasil belajar siswa meningkat mulai dari sebelum dilakukannya tindakan 58,89%, dilakunnya tindakan pada siklus I 75%, selanjutnya tindakan pada siklus II 78,89%. Disimpulkan bahwa pembelajaran dengan menggunakan pembelajaran bermain peran dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa.

2.2 Hipotesis Tindakan

Hipotesis dalam penelitian ini adalah jika melalui metode bermain peran maka kemampuan menyelesaikan soal cerita yang berhubungan dengan satuan kuantitas pada siswa kelas IV SDN 4 Bulango Ulu Kecamatan Bulango Ulu akan meningkat.

2.3 Indikator Kinerja

Indikator keberhasilan penelitian tindakan kelas ini tercapai apabila siswa kelas IV SDN 4 Bulango Ulu Kecamatan Bulango Ulu Bone Bolango pada pokok bahasan satuan kuantitas minimal 75% dari siswa yang dikenai tindakan memperoleh nilai 65 ke atas.

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Latar dan Karakteristik Penelitian

3.1.1 Deskripsi Lokasi Penelitian

Penelitian ini merupakan suatu Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan di SDN 4 Bulango Ulu Kecamatan Bulango Ulu Kabupaten Bone Bolango. Kelas yang dikenai tindakan dalam penelitian ini adalah kelas IV. Sekolah ini terletak Desa Transmigrasi UPT Owata Kecamatan Bulango Ulu Kabupaten Bone Bolango yang sebagian besar siswanya beragam ada Jawa, NTB, Lombok dan Gontalolo dengan kondisi ekonomi yang masih sangat memprihatinkan dan tingkat pendidikan orang tua yang masih rendah, sehingga mempengaruhi pendidikan siswa tersebut.

SDN 4 Bulango Ulu Kecamatan Bulango Ulu didirikan pada tahun 2006 dengan luas tanah 2376 m². Sekolah ini merupakan salah satu sekolah yang terletak di daerah terpencil yang ada di Kabupaten Bone Bolango. Sekolah ini untuk sebelah Utara berbatasan dengan jalan setapak, sebelah Barat berbatasan dengan Mesjid, sebelah Timur berbatasan dengan lahan warga, sebelah Selatan berbatasan dengan jalan sekaligus rumah penduduk. Sekolah ini belum pernah mengalami perubahan sejak tahun berdirinya.

Semenjak berdirinya sekolah, yang menjadi kepala sekolah pertama Mudin Panigoro, S.Pd pada periode 2006-2008. Pada tahun 2008 di pimpin oleh Hartati Yahya, S.Pd yang menjabat selama beberapa bulan dan pada akhir tahun

2008-2009 di pimpin oleh Kadar Anwar. Pada tahun 2010 sampai sekarang sekolah ini di pimpin oleh Rohayati Lamutu, A.Ma.Pd.

SDN 4 Kecamatan Bulango Ulu Kabupaten Bone Bolango memiliki fasilitas berupa gedung yang terdiri dari 6 gedung masing-masing 5 ruang kelas, 1 ruang dewan guru, 1 ruang kepala sekolah, 1 ruang UKS.

3.1.2 Karakteristik Penelitian

Adapun yang menjadi subjek penelitian adalah siswa kelas IV SDN 4 Bulango Ulu Kecamatan Bulango Ulu Kabupaten Bone Bolango yang berjumlah 13 orang siswa terdiri dari 8 orang perempuan dan 5 laki-laki.

3.2 Variabel penelitian

3.2.1 Variabel Input

Adapun variabel input dalam penelitian ini berupa kesiapan siswa dalam menerima materi pembelajaran yang disajikan dengan menggunakan metode bermain peran dalam pembelajaran. Serta kemampuan dalam menyelesaikan soal cerita yang berhubungan dengan satuan kuantitas.

3.2.2 Variabel Proses

Variabel proses pelaksanaan pembelajaran tentang menyelesaikan soal cerita yang berhubungan dengan satuan kuantitas melalui metode bermain peran yaitu:

1. Membagi siswa dalam kelompok dengan tingkat kemampuan yang bervariasi dalam setiap kelompok.
2. Memberikan materi dan menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dicapai.

3. Bermain peran dalam menyelesaikan soal cerita satuan kuantitas.
4. Kesimpulan.
5. Evaluasi.

3.2.3 Variabel Output

Kemampuan siswa menyelesaikan masalah yang berhubungan dengan satuan kuantitas melalui metode bermain peran. Dengan menggunakan penilaian evaluasi pembelajaran baik penilaian proses maupun setelah pembelajaran dengan indikator sebagai berikut:

- Menyelesaikan masalah yang berhubungan dengan satuan kuantitas.

3.3 Prosedur Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan dengan melalui prosedur sebagai berikut :

3.3.1 Persiapan

Pada tahap ini yang dilakukan oleh penulis sebagai berikut :

1. Merumuskan pembelajaran yang harus dicapai oleh siswa.
2. Menyusun materi yang akan diajarkan untuk mencapai tujuan yang telah dirumuskan.
3. Menyiapkan garis besar langkah-langkah bermain peran yang akan dilakukan untuk mempermudah penguasaan materi yang telah dicapai.
4. Melakukan latihan bermain peran dalam menyelesaikan soal cerita.

3.3.2 Pelaksanaan Tindakan

Tahap ini merupakan penerapan dari perencanaan yang telah dibuat yaitu penggunaan metode bermain peran untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam materi satuan kuantitas.

Siklus I:

Langkah-langkah yang dilakukan oleh penulis adalah sebagai berikut:

Langkah 1:

Guru mengatur tempat duduk agar siswa dapat memperhatikan siswa lain yang akan bermain peran.

Langkah 2:

Guru memberikan pertanyaan yang ada kaitannya dengan materi yang akan diajarkan kepada siswa : anak-anak, Ibu memiliki 1 lusin lilin dan 8 buah Coklat, nah. Anak-anak. Siapa yang tahu mana yang lebih banyak, antara 1 lusin lilin dengan 8 buah coklat? Dengan begitu siswa mulai berpikir bahwa yang akan dilakukan pada saat itu yaitu menghitung satuan kuantitas.

Langkah 3:

Memotivasi siswa agar pembelajaran yang dilaksanakan akan tercapai sesuai dengan harapan guru dengan menyiapkan materi yang akan diajarkan oleh guru.

Langkah 4:

Guru menginformasikan tujuan pembelajaran yaitu agar konsentrasi siswa sepenuhnya pada materi yang akan diajarkan oleh guru yaitu setelah pembelajaran ini diharapkan siswa dapat menentukan kesetaraan antara satuan kuantitas dan menggunakan kesetaraan satuan kuantitas dalam perhitungan soal cerita.

Langkah 5:

Guru meminta beberapa siswa untuk maju kedepan kelas untuk bermain peran cara menyelesaikan soal cerita yang berhubungan dengan satuan kuantitas seperti lusin, gros, kodi dan rim.

Langkah 6:

Setelah bermain peran cara menghitung satuan kuantitas siswa diminta memperagakan cara menghitung satuan kuantitas seperti lusin, gros. Langkah ini bertujuan untuk menumbuhkan semangat dan keberanian siswa untuk menemukan pendapat. Dengan begitu siswa berkeinginan maju untuk bermain peran dalam menyelesaikan soal cerita yang berhubungan dengan satuan kuantitas.

Langkah 7:

Guru memberikan kesempatan kepada siswa bertanya hal-hal yang belum di mengerti oleh siswa kemudian guru membagikan Lembar Kerja Siswa (LKS) tujuannya untk mengukur pengetahuan siswa apakah siswa sudah paham atau belum dengan materi yang sudah diberikan oleh guru. Melalui bermain peran siswa diminta menyelesaikan soal-soal materi satuan kuantits yang ada pada lembar kerja siswa. Dan diharapkan semua siswa aktif dalam bermain peran masing-masing. Setelah itu guru meminta siswa sebagai perwakilan kelompok yang belum mempresentasikan hasil kerja kelompok secara bergiliran. Dan kelompok yang belum mempresentasikan hasil kerja memperhatikan kelompok lain mempresentasikan hasil kerja kelompok mereka.

Langkah 8:

Guru dan siswa merangkum atau menyimpulkan materi dan langkah-langkah bermain peran yang telah dilaksanakan.

Langkah 9:

Siswa diberikan LKS yang dikerjakan secara individual sebagai tes evaluasi dalam kegiatan akhir. Evaluasi ini dilakukan untuk mengukur kemampuan siswa apakah mencapai KKM yang telah ditetapkan atau tidak.

3.3.3 Tahap Pemantauan dan Evaluasi

Pemantauan dan evaluasi berlangsung dalam setiap siklus yang dilaksanakan, dimana hasil tersebut dibahas pada analisis dan refleksi dengan menggunakan lembar hasil penilaian yang telah dibuat. Selanjutnya bersama guru mitra mengevaluasi hasil memantauan yang telah dilaksanakan, pada setiap siklus diadakan evaluasi hasil belajar dalam bentuk tulisan.

3.3.4 Tahap Analisis dan Refleksi

Pada tahap ini hasil yang didapat dikumpulkan dan dianalisis secara kualitatif. Dari hasil tersebut guru merefleksikan diri dengan melihat langsung data observasi apakah kegiatan yang telah dilakukan dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam materi satuan kuantitas. Hasil penelitian ini akan dipergunakan sebagai acuan untuk merencanakan siklus berikutnya sebagai acuan yang digunakan hasil analisis data.

3.4 Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan yang digunakan data pada penelitian ini sebagai berikut :

1. Observasi

Observasi adalah pengamatan untuk mengumpulkan data tentang keadaan penelitian serta pengamatan terhadap kondisi dan situasi pembelajaran yang dilakukan serta mencatat hal-hal yang penting yang terjadi pada saat proses kegiatan belajar mengajar.

2. Wawancara

Wawancara dilakukan dengan menggunakan pedoman wawancara dilakukan bersama pengamat untuk mengetahui kelemahan-kelemahan dalam pembelajaran.

3. Tes

Tes digunakan untuk kemampuan menyelesaikan soal cerita yang berhubungan dengan satuan kuantitas melalui metode bermain peran.

3.5 Teknik Analisis Data

Untuk aktivitas kegiatan non tes berupa kegiatan guru dan kegiatan siswa digunakan analisis kualitatif dengan menggunakan presentase. Sedangkan data kemampuan siswa dalam materi satuan kuantitas dianalisis secara kualitatif untuk mendapatkan hasil pada indikator keberhasilan tindakan kelas yang telah ditetapkan.

Data yang dianalisis meliputi:

1) Data kegiatan guru

Kegiatan guru dalam pembelajaran menggunakan lembar observasi kegiatan guru dan analisis secara kualitatif presentase.

2) Data kegiatan siswa dalam pembelajaran

Kegiatan siswa dalam pembelajaran menggunakan lembar observasi kegiatan siswa dianalisis secara kualitatif dengan menggunakan presentase.

Analisis data dengan ketentuan sebagai berikut:

$$\text{Nilai 65 ke atas \%} = \frac{\text{Jumlah siswa yang mendapatkan nilai 65 ke atas}}{\text{Jumlah siswa}} \times 100$$

$$\text{Daya serap} = \frac{\text{Jumlah skor capaian}}{\text{Jumlah siswa}} \times 100 \quad \text{Suyoto, dkk (1997:21)}$$

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

4.1 Hasil Penelitian

Sesuai dengan prosedur penelitian yang dikemukakan pada bahasan bab III sebelumnya, maka penelitian ini dilakukan melalui dua siklus. Sedangkan untuk setiap siklus dilaksanakan melalui 4 tahap yaitu: 1) tahap persiapan / perencanaan; 2) tahap pelaksanaan; 3) tahap pemantauan dan evaluasi; 4) tahap analisis dan refleksi. Hasilnya diurutkan pada bahasan berikut :

4.1.1 Hasil Tindakan Siklus I

a) Tahap Persiapan/Perencanaan

Pada tahap ini hal-hal dilakukan oleh peneliti adalah sebagai berikut: menyampaikan tujuan pembelajaran yang harus dicapai oleh siswa yaitu siswa dapat menentukan kesetaraan antara satuan kuantitas dan menggunakan kesetaraan satuan kuantitas dalam perhitungan, kemudian menyampaikan materi yang akan diajarkan untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan. Setelah itu menyiapkan langkah-langkah bermain peran yang akan dilakukan untuk mempermudah penguasaan materi yang telah disampaikan yaitu menyediakan media berupa piring kertas atau buah dan terakhir penulis melakukan latihan bermain peran dan termasuk penggunaan media.

b) Tahap Pelaksanaan

Pelaksanaan tindakan kelas siklus I ini dilaksanakan pada hari Selasa 27 November 2012. Dalam kegiatan siklus ini telah diikuti oleh seluruh siswa yang

telah ditetapkan sebagai subjek penelitian, yakni siswa kelas IV SDN 4 Bulango Ulu Kecamatan Bulango Ulu Kabupaten Bone Bolango sebanyak 13 orang siswa. Pelaksanaan 1 x pertemuan dengan waktu pembelajarannya 2 x 35 menit, dalam melaksanakan penelitian tindakan kelas ini peneliti dibantu oleh 1 orang guru sebagai pengamat yang bertugas untuk mengamati dan melakukan pemantauan terhadap prose kegiatan belajar mengajar dengan menggunakan metode bermain peran sebagai berikut:

Langkah 1:

Guru mengatur tempat duduk agar siswa dapat memperhatikan siswa lain yang akan bermain peran.

Langkah 2:

Guru memberikan pertanyaan yang ada kaitannya dengan materi yang akan diajarkan kepada siswa : anak-anak, Di rumah, nenek Ema punya 14 lusin gelas dan 1 gros piring. Ternyata ada 24 gelas dan 18 piring yang pecah. Tinggal berapa lusin jumlah gelas dan piring nenek Ema? Dengan begitu siswa mulai berpikir bahwa yang akan dilakukan pada saat itu yaitu menghitung satuan kuantitas.

Langkah 3:

Memotivasi siswa agar pembelajaran yang dilaksanakan akan tercapai sesuai dengan harapan guru dengan menyiapkan materi yang akan diajarkan oleh guru.

Langkah 4:

Guru menginformasikan tujuan pembelajaran yaitu agar konsentrasi siswa sepenuhnya pada materi yang akan diajarkan oleh guru yaitu setelah pembelajaran

ini diharapkan siswa dapat menentukan kesetaraan antara satuan kuantitas dan menggunakan kesetaraan satuan kuantitas dalam perhitungan soal cerita.

Langkah 5:

Guru bermain peran cara menghitung satuan kuantitas seperti lusin, gros, kodi dan rim.

Langkah 6:

Setelah bermain peran cara menghitung satuan kuantitas siswa diminta memperagakan cara menghitung satuan kuantitas seperti lusin, gros. Langkah ini bertujuan untuk menumbuhkan semangat dan keberanian siswa untuk menemukan pendapat. Dengan begitu siswa berkeinginan maju untuk bermain peran dalam menyelesaikan soal cerita yang berhubungan dengan satuan kuantitas.

Langkah 7:

Guru memberikan kesempatan kepada siswa bertanya hal-hal yang belum di mengerti oleh siswa kemudian guru membagikan Lembar Kerja Siswa (LKS) tujuannya untk mengukur pengetahuan siswa apakah siswa sudah paham atau belum dengan materi yang sudah diberikan oleh guru. Melalui bermain peran siswa diminta menyelesaikan soal-soal materi satuan kuantits yang ada pada lembar kerja siswa. Dan diharapkan semua siswa aktif dalam bermain peran masing-masing. Setelah itu guru meminta siswa sebagai perwakilan kelompok yang belum mempresentasikan hasil kerja kelompok secara bergiliran. Dan kelompok yang belum mempresentasikan hasil kerja memperhatikan kelompok lain mempresentasikan hasil kerja kelompok mereka.

Langkah 8:

Guru dan siswa merangkum atau menyimpulkan materi dan langkah-langkah bermain peran yang telah dilaksanakan.

Langkah 9:

Siswa diberikan LKS yang dikerjakan secara individual sebagai tes evaluasi dalam kegiatan akhir. Evaluasi ini dilakukan untuk mengukur kemampuan siswa apakah mencapai KKM yang telah ditetapkan atau tidak.

c) Tahap Pemantauan dan Evaluasi**1) Hasil pantauan kegiatan guru dalam proses pembelajaran**

Data dalam penelitian ini diperoleh dari pengamatan yang dilakukan oleh pengamat berupa kegiatan guru melaksanakan kegiatan pembelajaran siklus I. Kegiatan guru yang diamati pada siklus I terdiri dari 12 aspek (lampiran 4:56). Adapun hasil pengamatan pembelajaran dapat dilihat pada tabel berikut ini.

Tabel 1. Hasil Pantauan Kegiatan Guru Pada Siklus I

Kriteria Aspek	Jumlah Aspek	Persentase
Sangat Baik	1	8,3%
Baik	7	58,3%
Cukup	4	8,3%
Kurang	0	0%

Berdasarkan observasi yang dilaksanakan oleh guru pengamat dengan memperhatikan data hasil kegiatan belajar pada siklus I pada tabel tersebut,

tampak pengelolaan pembelajaran yang dilaksanakan peneliti belum memenuhi target yang diharapkan.

Hal ini dapat dilihat dari 12 aspek yang diamati dalam pelaksanaan kegiatan belajar mengajar, aspek yang mencapai kriteria “sangat baik” ada 1 aspek dengan presentase 8,3%, sedangkan kriteria “baik” 7 aspek dengan presentase mencapai 58,3%. Yang kesemuanya itu adalah kegiatan yang berhubungan dengan kompetensi guru, sehingga pelaksanaan kegiatan mengajar masih perlu dilanjutkan pada siklus II.

2) Hasil Pantauan Kegiatan Siswa Selama Proses Pembelajaran Siklus I

Dari hasil kegiatan siswa peneliti melakukan observasi terhadap siswa selama prose pembelajaran berlangsung dengan maksu untuk mengetahui seberapa jauhnya kemampuan belajar siswa pada materi satuan kuantitas dikelas IV SDN 4 Bulango Ulu Kabupaten Bone Bolango, maka diperoleh data siswa selama prose pembelajaran berlangsung pada siklus I (lampiran 3:57). Adapun hasil pantauan kegiatan siswa selama proses pembelajran dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 2. Hasil Pantauan Kegiatan Guru Pada Siklus I

Kriteria Aspek	Jumlah Aspek	Persentase
Sangat Mampu	0	0%
Mampu	4	31%
Kurang Mampu	5	38%
Tidak Mampu	4	31%
Jumlah	13	100 %

Data tabel 2 di atas adalah merupakan hasil pantauan kemampuan siswa selama proses pembelajaran berlangsung pada siklus I. Diperoleh bahwa dari 5 aspek yang diamati pada siswa ternyata 4 orang siswa yang memiliki kemampuan dengan persentasenya 31%, serta 5 orang siswa kurang mampu atau 38% menyelesaikan soal cerita satuan kuantitas, dan 4 orang siswa atau 31% tidak mampu menyelesaikan soal cerita satuan kuantitas secara keseluruhan berdasarkan pada aspek-aspek di atas.

Melihat data ini maka dapat disimpulkan bahwa kemampuan siswa pada siklus I dengan menggunakan metode bermain peran tampak kemampuan siswa menunjukkan peningkatan dari observasi awal tetapi jika disesuaikan dengan indikator kinerja yang akan dicapai maka perolehan kemampuan siswa di atas masih belum mencapai indikator keberhasilan yaitu dari 13 orang siswa minimal 80% yang dikenai tindakan memperoleh nilai KKM 65 ke atas, maka berdasarkan data perolehan di atas masih diperlukan tindakan berikutnya.

3) Hasil Pantauan Kemampuan Menyelesaikan Soal Cerita Satuan kuantitas

Data dalam penelitian diperoleh dari observasi yang dilakukan oleh peneliti dan pengamat berupa menilai indikator kemampuan siswa selama mengikuti kegiatan pembelajaran siklus I dengan materi menyelesaikan soal cerita satuan kuantitas. Aspek kemampuan siswa yang diamati adalah menghitung satuan kuantitas.

Adapun hasil pantauan kemampuan siswa dalam menyelesaikan satuan kuantitas dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 3. Hasil Pantauan Kemampuan Menyelesaikan Soal Cerita Satuan Kuantitas Siklus I

No	Aspek Yang Diamati		Jumlah	Presentase
1	Kemampuan menyelesaikan soal cerita satuan kuantitas	Mampu	3	23%
		Kurang Mampu	9	69%
		Tidak Mampu	1	8%
Jumlah			13	100%

Dari data hasil observasi kemampuan siswa dalam menyelesaikan soal cerita yang berhubungan dengan satuan kuantitas pada siklus I yang diamati oleh peneliti dan pengamat terlihat pada tabel 3 menunjukkan kemampuan siswa selama menjalani proses pembelajaran belum mencapai apa yang diharapkan, hal ini dapat dilihat dari kemampuan menyelesaikan soal cerita yang berhubungan dengan satuan kuantitas diperoleh hasil dari jumlah 13 orang siswa yang memiliki kriteria “mampu” sebanyak 3 orang siswa dengan presentase 23%, kriteria “kurang mampu” sebanyak 11 siswa atau 69%, dan kriteria “tidak mampu” sebanyak 1 orang siswa dengan presentase 8%.

Hasil obserhasi kemampuan menyelesaikan soal cerita yang berhubungan dengan satuan kuantitas selengkapnya dapat dilihat pada lampiran 6 halaman 58.

4) Hasil Tes Evaluasi Kemampuan Siswa Siklus I

Aspek penilaian yang harus dicapai pada siklus I ini adalah berupa hasil kemampuan menyelesaikan soal cerita yang berhubungan dengan satuan kuantitas melalui metode bermain peran pada siswa kelas IV SDN 4 Bulango Ulu Kabupaten

Bone Bolango. Pada siklus I ini peneliti memperoleh data hasil kemampuan menyelesaikan soal cerita satuan kuantitas siswa mencapai kriteria ketuntasan maupun yang belum tuntas sebagaimana terlihat pada tabel berikut ini:

Tabel 4. Data Hasil Evaluasi Siswa Pada Siklus I

Kriteria	Jumlah Siswa	Presentase Capaian
Tuntas	3	23%
Tidak Tuntas	10	77%
Jumlah	13	100%

Dari tabel 4 tersebut, peneliti dan 1 orang guru pengamat melakukan analisis terhadap kemampuan menyelesaikan soal cerita berdasarkan hasil tes siswa pada siklus I. Dari data tersebut diperoleh bahwa dari 13 orang siswa hanya 3 orang siswa yang memperoleh nilai “tuntas” atau 23% dan yang “tidak tuntas” sebanyak 10 orang siswa atau 77%.

Dengan demikian hasil belajar siswa pada siklus I yang menyangkat tentang kemampuan menyelesaikan soal cerita yang berhubungan dengan satuan kuantitas melalui metode bermain peran belum mencapai indikator yang ingin dicapai yakni 13 orang siswa minimal yang dikenai tindakan memperoleh nilai KKM 65 ke atas. Berdasarkan hasil tes evaluasi maka diperlukan pelaksanaan tindakan siklus II, hal ini dapat dilihat pada lampiran 7 halaman 59.

d) Tahap Refleksi

Berdasarkan kelemahan-kelemahan yang terjadi pada siklus I, dan melihat menyelesaikan soal cerita yang berhubungan dengan satuan kuantitas pada siswa

kelas IV SDN 4 Bulango Ulu Kabupaten Bone Bolango, atau dengan kata lain belum mencukupi standar indikator kinerja, maka peneliti bersama guru mitra mengadakan kegiatan refleksi untuk menilai kegiatan pembelajaran yang dilaksanakan pada siklus I.

Berdasarkan hasil refleksi, peneliti dan pengamat sepakat berdasarkan data hasil kegiatan guru, kegiatan siswa, kemampuan menyelesaikan soal cerita yang berhubungan dengan satuan kuantitas dan tes evaluasi siswa yang dilakukan melalui pembelajaran disimpulkan bahwa tindakan siklus I belum mencapai kriteria tetuntasan karena beberapa komponen belum terlaksanakan dengan baik sehingga mempengaruhi pencapaian kemampuan siswa.

Adapun komponen-komponen tersebut antara lain:

1. Kemampuan menyelesaikan soal cerita yang berhubungan dengan satuan kuantitas masih kurang.
2. Pelaksanaan metode bermain belum terlaksana dengan baik.

4.1.2 Hasil Tindakan Siklus II

a) Tahap Pelaksanaan/Rencana

Pada tahap persiapan siklus II ini dilakukan oleh peneliti sebagai berikut: menyampaikan tujuan pembelajaran yang harus dicapai oleh siswa yaitu siswa dapat menentukan kesetaraan antara satuan kuantitas dan menggunakan kesetaraan satuan kuantitas dalam perhitungan, kemudian menyampaikan materi yang akan diajarkan untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan. Setelah itu menyiapkan langkah-langkah bermain peran yang akan dilakukan untuk mempermudah penguasaan materi yang telah disampaikan yaitu menyediakan

media berupa piring kertas, kelereng atau buah rambutan dan terakhir penulis melakukan latihan bermain peran dan termasuk penggunaan media. Agar apa yang belum tercapai pada siklus I akan lebih diperbaiki pada siklus II ini.

b) Tahap Pelaksanaan

Pelaksanaan tindakan pada siklus II ini merupakan lanjutan kegiatan dari siklus I yang dilaksanakan pada hari Selasa 4 Desember 2012. Pada siklus II ini diupayakan mampu mengatasi masalah yang ditemukan pada siklus I, dengan difokuskan pada kegiatan belajar mengajar yang belum maksimal yaitu:

1. Meningkatkan kemampuan menyelesaikan soal cerita yang berkaitan dengan satuan kuantitas.
2. Pelaksanaan metode bermain peran lebih baik. Dari pelaksanaan tindakan pada siklus II dengan menerapkan metode yang telah dipilih yaitu metode bermain peran dengan langkah-langkah kegiatan pelaksanaan sebagai berikut:

Langkah 1:

Guru mengatur tempat duduk agar siswa dapat memperhatikan apa yang akan bermain peran.

Langkah 2:

Guru memberikan pertanyaan yang ada kaitannya dengan materi yang akan diajarkan kepada siswa : anak-anak, Di sebuah toko terdapat 6 dus air mineral. Setiap dus berisi 48 gelas minuman. Berapa lusin gelas minuman yang ada di toko itu ? Dengan begitu siswa mulai berpikir bahwa yang akan dilakukan pada saat itu yaitu menghitung satuan kuantitas.

Langkah 3:

Menimbulkan memotivasi siswa agar pembelajaran yang dilaksanakan akan tercapai sesuai dengan harapan guru dengan menyiapkan materi yang akan diajarkan oleh guru.

Langkah 4:

Guru menginformasikan tujuan pembelajaran yaitu agar konsentrasi siswa sepenuhnya pada materi yang akan diajarkan oleh guru yaitu setelah pembelajaran ini diharapkan siswa dapat menyelesaikan soal cerita yang berhubungan dengan satuan kuantitas.

Langkah 5:

Guru memperagakan bermain peran cara menyelesaikan soal cerita yang berhubungan dengan satuan kuantitas seperti lusin, gros, kodi dan rim.

Langkah 6:

Setelah bermain peran cara menghitung satuan kuantitas siswa diminta memperagakan cara menghitung satuan kuantitas seperti lusin, gros, kodi dan rim. Guru meminta beberapa siswa untuk maju kedepan kelas agar dapat bermain peran di depan kelas. Siswa yang bermain peran antara lain Rahman menjadi Faisal, Fatra menjadi ibu Faisal, Nining sebagai penjual, dan Siti, Fatma, dan Ruslin sebagai korban bencana. Guru mengarahkan siswa dengan memperlihatkan soal yang mereka mainkan peran sebagai berikut: Faisal dan ibunya membeli 4 lusin buku tulis, 2 lusin pensil, dan 2 kodi pakaian untuk disumbangkan kepada anak-anak korban bencana. Berapa buah barang-barang yang dibeli Faisal dan ibunya?

Langkah ini bertujuan untuk menumbuhkan semangat dan keberanian siswa untuk menemukan pendapat. Dengan begitu siswa berkeinginan maju untuk menghitung soal cerita yang berhubungan dengan satuan kuantitas.

Langkah 7:

Guru memberikan kesempatan kepada siswa bertanya hal-hal yang belum di mengerti oleh siswa kemudian guru membagikan Lembar Kerja Siswa (LKS) tujuannya untk mengukur pengetahuan siswa apakah siswa sudah paham atau belum dengan materi yang sudah diberikan oleh guru. Melalui bermain peran siswa diminta menyelesaikan soal-soal materi satuan kuantits yang ada pada lembar kerja siswa. Dan diharapkan semua siswa aktif dalam bermain peran masing-masing. Setelah itu guru meminta siswa sebagai perwakilan kelompok yang belum mempresentasikan hasil kerja kelompok secara bergiliran. Dan kelompok yang belum mempresentasikan hasil kerja memperhatikan kelompok lain mempresentasikan hasil kerja kelompok mereka.

Langkah 8:

Guru dan siswa merangkum atau menyimpulkan materi dan langkah-langkah bermain peran yang telah dilaksanakan.

Langkah 9:

Siswa diberikan LKS II yang dikerjakan secara individual sebagai tes evaluasi dalam kegiatan akhir.

c) Tahap Pemantauan dan Evaluasi

1. Hasil Pantauan Kegiatan Guru Pada Siklus II

Data dalam penelitian diperoleh dari pengamatan yang dilakukan oleh pengamat berupa kegiatan guru melaksanakan kegiatan pembelajaran siklus II. Kegiatan guru yang diamati pada siklus II terdiri 12 aspek (lampiran 13:71). Adapun hasil pengamatan pembelajaran dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 5. Hasil pantauan kegiatan guru pada siklus II

Kriteria Aspek	Jumlah Aspek	Persentase
Sangat Baik	6	50%
Baik	4	33%
Cukup	2	17%
Kurang	0	0 %
Jumlah	13	100 %

Dengan memperhatikan data hasil kegiatan belajar mengajar yang dilaksanakan oleh guru pada siklus II pada tabel 5 diatas, tampaklah pengelolaan pembelajaran yang dilaksanakan oleh peneliti memenuhi target yang diharapkan. Hal ini dapat dilihat 12 aspek yang diamati dalam pelaksanaan kegiatan belajar mengajar, aspek yang mencapai kriteria “sangat baik” sebanyak 6 aspek dengan presentase 50%, kriteria “baik” sebanyak 4 aspek dengan presentase 33%, dan kriteria “cukup” sebanyak 2 aspek atau 17%.

Data diatas telah memberikan hasil yang baik, karena dari 12 aspek berhubungan dengan kompetensi guru, sehingga pelaksanaan kegiatan belajar tidak lagi dilanjutkan pada siklus berikutnya.

2. Hasil Pantauan Kegiatan Siswa Selama Proses Pembelajaran Siklus II

Adapun hasil observasi kegiatan siswa selama proses pembelajaran siklus II dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 6. Hasil Pantauan Kegiatan Siswa Pada Siklus II

Kriteria Aspek	Jumlah Aspek	Persentase
Sangat Mampu	5	38,46%
Mampu	5	38,46%
Kurang Mampu	3	23,07%
Tidak Mampu	0	0%

Dari tabel 6 diperoleh tingkat kemampuan menyelesaikan soal cerita yang berhubungan dengan satuan kuantitas bahwa 5 aspek yang memiliki kriteria “sangat mampu” dengan jumlah siswanya 5 orang atau 38,46%, sementara 5 aspek yang memiliki “mampu” dengan jumlah 5 orang siswa atau 38,46%, dan 1 aspek memiliki kriteria “kurang mampu” ada 3 orang siswa atau 23,07% dari jumlah siswa 13 orang di kelas IV SDN 4 Bulango Ulu Kecamatan Bulango Ulu Kabupaten Bone Bolango (lampiran 14:72).

3. Hasil Tes Evaluasi Belajar Siswa Siklus II

Data dalam penelitian diperoleh dari observasi yang dilakukan oleh peneliti dan pengamat berupa menilai indikator kemampuan siswa selama

mengikuti kegiatan pembelajaran siklus II dengan materi menyelesaikan soal cerita yang berhubungan dengan satuan kuantitas.

Adapun hasil pantauan kemampuan siswa dalam menyelesaikan soal cerita yang berhubungan dengan satuan kuantitas dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 7. Hasil Pantauan Kemampuan Menyelesaikan Soal Cerita Siklus II

No	Aspek Yang Diamati		Jumlah	Presentase
1	Kemampuan menyelesaikan soal cerita satuan kuantitas	Mampu	11	85%
		Kurang Mampu	2	15%
		Tidak Mampu	0	0%
Jumlah			13	100%

Dari data hasil pantauan kemampuan siswa dalam menyelesaikan soal cerita yang berhubungan dengan satuan kuantitas pada siklus II diamati oleh peneliti dan pengamat terlihat pada tabel 7 menunjukkan kemampuan siswa selama proses pembelajaran telah memberikan hasil yang baik, sehingga pelaksanaan kegiatan belajar tidak lagi dilanjutkan pada siklus berikutnya. Hal ini dapat dilihat dari kemampuan menyelesaikan soal cerita diperoleh hasil dari 13 orang siswa yang memiliki kriteria “mampu” sebanyak 11 orang siswa atau 85% sedangkan kriteria “kurang mampu” sebanyak 2 orang siswa dengan presentase 15%.

Hasil observasi kemampuan menyelesaikan soal cerita yang berhubungan dengan satuan kuantitas siklus II selengkapnya dapat dilihat pada lampiran 15 halaman 73.

d) Tahap Refleksi

Setelah melaksanakan tindakan pada siklus II, dalam hal ini guru memberikan pelaksanaan tindakan siklus II dengan tujuan agar menyelesaikan soal cerita yang berhubungan dengan satuan kuantitas pada siswa kelas IV SDN 4 Bulango Ulu Kecamatan Bulango Ulu Kabupaten Bone Bolango bisa meningkat.

Setelah dilaksanakannya pelaksanaan tindakan siklus II, peneliti dan pengamat mengadakan kegiatan refleksi untuk membahas hal-hal yang terjadi pada pelaksanaan tindakan pada siklus II.

Berdasarkan hasil refleksi, bahwa dalam proses pembelajaran yang dilakukan oleh guru masih ada aspek yang kurang, yaitu pada saat peneliti memberikan tindakan pada siswa, waktu yang digunakan pada pembelajaran melebihi waktu pelajaran yang terjadwal, namun pada pelaksanaan siklus II sudah mencapai indikator kinerja yang telah ditetapkan. Sehingga pelaksanaan tindakan tidak dilanjutkan lagi ke siklus berikutnya.

4.2 Pembahasan

Guru yang ingin membantu siswa dengan problema belajar matematika harus mengetahui karakteristiknya. Sebab program pengajaran matematika yang didasarkan atas pendekatan belajar tuntas memiliki struktur taraf tinggi, diurutkan secara sistematis, dan memerlukan pembelajaran yang sangat langsung atau terarah.

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan maka, dapat dikatakan bahwa pada siklus I Hasil Pantauan Kegiatan Guru Pada Siklus I dapat dilihat dari 12 aspek yang diamati dalam pelaksanaan kegiatan belajar mengajar, aspek yang

mencapai kriteria “sangat baik” ada 1 aspek dengan presentase 8,3%, sedangkan kriteria “baik” 7 aspek dengan presentase mencapai 58,3%. Diperoleh bahwa dari 5 aspek yang diamati pada siswa ternyata 4 orang siswa yang memiliki kemampuan dengan presentasenya 31%, serta 5 orang siswa kurang mampu atau 38% menyelesaikan soal cerita satuan kuantitas, dan 4 orang siswa atau 31% tidak mampu. Kemampuan siswa dalam menyelesaikan soal cerita yang berhubungan dengan satuan kuantitas pada siklus I yang diamati oleh peneliti dan pengamat terlihat pada tabel 4 menunjukkan kemampuan siswa selama menjalani proses pembelajaran belum mencapai apa yang diharapkan, hal ini dapat dilihat dari kemampuan menyelesaikan soal cerita yang berhubungan dengan satuan kuantitas diperoleh hasil dari jumlah 13 orang siswa yang memiliki kriteria “mampu” sebanyak 3 orang siswa dengan presentase 23%, kriteria “kurang mampu” sebanyak 11 siswa atau 69%, dan kriteria “tidak mampu” sebanyak 1 orang siswa dengan presentase 8%. Hasil evaluasi siswa pada siklus I bahwa dari 13 orang siswa hanya 3 orang siswa yang memperoleh nilai “tuntas” atau 23% dan yang “tidak tuntas” sebanyak 10 orang siswa atau 77%, dari perolehan data siklus I ini belum mencapai indikator sehingga penelitian ini perlu dilanjutkan ke siklus II.

Berikut data pelaksanaan tindakan pada siklus II diperoleh dari hasil kegiatan guru, pengelolaan pembelajaran yang dilaksanakan oleh peneliti telah memenuhi target yang diharapkan. Hal ini dapat dilihat dari 12 aspek yang diamati dalam pelaksanaan kegiatan belajar mengajar, aspek yang mencapai kriteria “sangat baik” sebanyak 6 aspek dengan presentase 50%, kriteria “baik” sebanyak 4 aspek dengan presentase 33%, dan kriteria “cukup” sebanyak 2 aspek

atau 17%. Selanjutnya kaitannya dengan kegiatan siswa diperoleh tingkat kemampuan menyelesaikan soal cerita satuan kuantitas bahwa 5 aspek yang memiliki kriteria “sangat mampu” dengan jumlah siswanya 5 orang atau 38,46%, sementara 5 aspek yang memiliki “mampu” dengan jumlah 5 orang siswa atau 38,46%, dan 1 aspek memiliki kriteria “kurang mampu” ada 3 orang siswa atau 23,07% dari jumlah siswa 13 orang di kelas IV SDN 4 Bulango Ulu Kecamatan Bulango Ulu Kabupaten Bone Bolango. Selanjutnya jika dilihat dari tes hasil evaluasi belajar siswa diperoleh data dari 13 orang siswa yang memiliki kriteria “mampu” sebanyak 11 orang siswa atau 85% sedangkan kriteria “kurang mampu” sebanyak 2 orang siswa dengan presentase 15%.

Jika dibandingkan dengan penelitian Nelva Rolina terdapat beberapa perbedaan dengan penelitian ini yaitu: 1) penelitian dari Nelva Rolina mata pelajaran IPS pada kelas IV sedangkan penelitian ini mata pelajaran matematika pada siswa kelas IV. 2) metode yang digunakan sama yaitu peneliti Nelva Rolina menggunakan metode bermain peran sedangkan penelitian ini juga menggunakan metode bermain peran. 3) penelitian Nelva Rolina hasil belajar pada siklus I baru mencapai 73,33% sedangkan pada siklus II meningkat menjadi 76,11% atau sebanyak 17 orang siswa dari jumlah siswa sebanyak 26 orang siswa, sedangkan penelitian ini pada hasil evaluasi siswa pada siklus I baru mencapai 59% sementara pada siklus II mengalami peningkatan sebesar 92%.

Jadi kajian relevan yang penulis lampirkan ada perbedaan dan persamaan dengan judul penulis yaitu perbedaannya penelitian itu bukan mata pelajaran matematika sedangkan penelitian ini mata pelajaran matematika, sedangkan

persamaanya yaitu menggunakan metode bermain peran. Dengan begitu metode bermain peran bisa diterapkan pada pelajaran lain selain pelajaran matematika.

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Bertitik tolak dari hasil penelitian dan pembahasan yang telah dikemukakan pada bagian sebelumnya, maka dapat disimpulkan bahwa dengan melalui metode bermain peran kemampuan menyelesaikan soal cerita yang berhubungan dengan satuan kuantitas pada siswa kelas IV SDN 4 Bulango Ulu Kecamatan Bulango Ulu Kabupaten Bone Bolango.

5.2 Saran

Dengan melihat kesimpulan sebagaimana yang telah dipaparkan, maka penulis memberikan saran sebagai berikut:

1. Guru harus memahami taraf perkembangan siswa, dengan adanya pemahaman guru terhadap siswa maka akan menggali kemampuan yang dimiliki oleh siswa.
2. Dengan adanya penelitian ini diharapkan bisa membantu meningkatkan kemampuan siswa dalam belajar matematika. Karena disadari bahwa pembelajaran matematika membutuhkan keseriusan dalam belajar.
3. Suatu penelitian tanpa adanya bantuan dari pihak sekolah (kepala sekolah) tidak akan efektif dan efisien suatu penelitian. Sebab penentuan keberhasilan suatu penelitian tergantung pada kerja sama yang baik antara peneliti dengan pihak sekolah. Karena dalam suatu penelitian pasti membutuhkan sarana dan prasarana penunjang penelitian.

4. Diharapkan kepada siswa untuk lebih banyak berlatih dalam menyelesaikan soal cerita yang berhubungan dengan satuan kuantitas pada siswa kelas IV SDN 4 Bulango Ulu Kecamatan Bulango Ulu Kabupaten Bone Bolango, dengan adanya latihan yang tekun dapat meningkatkan kemampuan menyelesaikan soal cerita yang berhubungan dengan satuan kuantitas melalui metode bermain peran.

DAFTAR PUSTAKA

- Abidin. 1989. <http://id.shvoong.com/writing-and-speaking/presenting/2063170-soal-cerita-matematika/#ixzz2JSL9TmzI>
- Aep Saepudin, Babudin, Dedi Mulyadi, Adang. 2009. Gemar Belajar Matematika 4 untuk SD Kelas IV/MI. Jakarta: Pusat Perbukuan Departemen Pendidikan Nasional.
- Burhan Mustaqim dan Aryastuty. 2008. Ayo belajar Matematika untuk SD Kelas IV. Jakarta: Pusat Pembukuan Departemen Pendidikan Nasional.
- Fazri dan Senja. 2010. Kamus Besar Bahasa Indonesia. Jakarta: Aneka Ilmu Dan Difa Publisher.
- Greenberg dan Barron. 2004. Ensiklopedia Matematika dan Peradaban Manusia.
- Jaiyarah. 2007. Matematika Kls IV SD/MI. Jakarta. Pusat Perbukuan Depdiknas
- Nurhasanah. 2007. Pengertian Kemampuan. <http://www.nur.blogspot>)
- Poerwadarminta. 2007. Pengertian Kemampuan. Kamus Besar Bahasa Indonesia. Jakarta. Balai Pustaka.
- Prayitno.2003. Metode Latihan. Bandung. Alfabeta.
- Raharjo. 1983. Bahan Penataran Guru Matematika Depatemen Pendidikan dan Kebudayaan RI.
- Riswandi. 2007. Pengertian Metode Latihan (Online) Camp Pringayu <http://www.pelopor.co.id/learning.htm>
- Sapoetra. Pengertian Metode Latihan (Online) <http://re-searchengines.com>. Metode Latihan
- Supriatin. 2009. Matematika Kls. IV SD/MI. Jakarta Departemen Pendidikan Dan Kebudayaan RI.
- Syafir. 2010. Pengertian Metode Latihan. (Online) <http://syafir.com>.
- Tuminto. 2007. Pengertian Kemampuan. (Online) <http://tuminto.com>.
- Woodworth dan Marquis. 1957. Pengertian Kemampuan (Online) <http://www.pdf-top.com/ebook/pengertian+kemampuan>

Yoni Yuniarto dan Hidayati. 2009. Matematika Kelas IV SD. Jakarta: Pusat
Pembukuan Departemen Pendidikan Nasional.