



**PENERAPAN METODE *ROLE PLAYING* UNTUK MENINGKATKAN
HASIL BELAJAR SISWA KELAS XI PADA PELAJARAN BAHASA
INDONESIA MATERI MEMBACAKAN TEKS BERITA DI SMAN 2
SITUBONDO TAHUN PELAJARAN 2021/2022**

Dra. Nurweni Wulansari

SMAN 2 SITUBONDO

Jln. Anggrek Situbondo

E-mail : nurweniwulansari44@guru.sma.belajar.id

Abstract : Hasil belajar siswa pada materi bahasa Indonesia materi membaca teks berita masih menjadi kendala, siswa masih belum bisa melafalkan intonasi dengan baik. Ada beberapa faktor yang menjadi kendala sehingga siswa masih merasa belum mampu mendapat nilai yang sesuai KKM. Penyebab pertama ini dikarenakan guru masih menjadi pusat dari segala kegiatan proses pembelajaran, Salah satu alternatifnya adalah dengan menggunakan Metode *Role Playing* atau *bermain peran*. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui (1) hasil belajar siswa, (2) aktivitas siswa, (3) aktivitas guru, (4) persentase ketuntasan belajar dengan penerapan *role playing* pada materi Membacakan berita dengan intonasi, lafal, dan sikap membaca yang baik di SMAN 2 Situbondo. Seluruh siswa kelas XI berjumlah 20 siswa yang kemudian dibagi menjadi 5 kelompok. Metode yang digunakan dalam pengumpulan data adalah Metode Tes, Metode Observasi, Metode Dokumentasi dan Metode Wawancara. Dari hasil analisis data dapat disimpulkan bahwa persentase hasil analisis rata-rata peningkatan siswa sebesar 9 persen yaitu dari 70% pada siklus I menjadi 79% pada siklus II. Peningkatan persentase hasil belajar siswa pada siklus I ke siklus II. Kenaikannya dari 65% menjadi 90%. Sehingga kegiatan pembelajaran dengan menggunakan Metode *Role Playing* dapat menjadikan siswa aktif, kreatif dan dapat meningkatkan hasil belajar.

Kata Kunci: Metode *Role Playing*, Hasil Belajar, bahasa Indonesia.

PENDAHULUAN

Pendidikan tidak terlepas dari proses pembelajaran. Pembelajaran dapat diartikan sebagai usaha sadar yang sistematis selalu bertolak dari landasan dan mengindahkan sejumlah azas-azas tertentu. Landasan dan azas tersebut sangat penting, karena pembelajaran merupakan pilar utama terhadap pengembangan manusia dan masyarakat. Pembelajaran adalah suatu kombinasi yang tersusun meliputi unsure-unsur manusiawi, internal, material, fasilitas, perlengkapan dan

prosedur yang saling mempengaruhi untuk mencapai tujuan pembelajaran. Pembelajaran pada hakekatnya adalah interaksi antara siswa dengan lingkungannya sehingga terjadi perubahan perilaku kearah yang lebih baik.

Pembelajaran terkait dengan bagaimana membelajarkan siswa atau bagaimana membuat siswa dapat belajar dengan mudah dan dorongan oleh kemauannya sendiri untuk mempelajari apa yang teraktualisasikan dalam kurikulum sebagai kebutuhan peserta didik. Oleh karena itu pembelajaran berupaya menjabarkan nilai-nilai yang terkandung dalam kurikulum dengan menganalisa tujuan pembelajaran dan karakteristik isi bidang studi suatu mata pelajaran yang terkandung dalam kurikulum. Selanjutnya dilakukan kegiatan untuk memilih, menetapkan dan mengembangkan cara-cara metode dan strategi pembelajaran yang ditetapkan sesuai dengan kondisi yang ada agar kurikulum dapat diaktualisasikan dalam proses pembelajaran.

Pelaksanaan proses pembelajaran oleh guru dan siswa menyangkut tiga aspek yang harus dikembangkan, yaitu aspek kemampuan berfikir (kognitif), aspek ketrampilan (psikomotor), dan aspek sikap (afektif). Pengembangan ketiga aspek tersebut harus seimbang sesuai dengan program yang ditetapkan. Penguasaan guru terhadap berbagai ilmu pengetahuan, seperti ilmu mendidik, kurikulum, psikologi, didaktik, metodik, media pembelajaran atau pendidikan dan sebagainya bukanlah semata untuk guru sendiri, melainkan sarana untuk keberhasilan siswanya.

Teori belajar dengan masing-masing prinsipnya akan berimplikasi terhadap proses pembelajaran yang akan dilakukan oleh guru dan peserta didik. Model pembelajaran yang efektif memiliki keterkaitan dengan tingkat pemahaman guru terhadap kondisi/karakteristik materi, latar belakang peserta didiknya, lingkungan belajar, fasilitas dan sarana dan prasarana yang tersedia, dan beberapa faktor dan aspek yang terkait dengan proses pembelajaran. Joyce, mengungkapkan maksud model pembelajaran adalah sebagai berikut: Model Pembelajaran adalah suatu perencanaan atau suatu pola yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran di kelas atau pembelajaran dalam

tutorial dan untuk menentukan perangkat-perangkat pembelajaran termasuk didalamnya buku-buku, film, computer, kurikulum dan sebagainya.

Materi tentang teks naskah berita akan sangat menyulitkan, dimana siswa harus mampu menguasai dan memahami tentang isi teks dan karakter dari naskah tersebut. Materi Membacakan naskah berita dengan memperhatikan penggunaan lafal, intonasi, kejelasan ucapan, tatapan mata, dan sikap membaca yang benar akan sangat menyulitkan jika siswa tersebut memiliki rasa percaya diri yang rendah. Pada materi membaca teks cerita, sebagian besar siswa masih merasa belum bisa menguasai materi membaca teks dengan baik. Dari hasil observasi awal yakni materi membacakan naskah berita dengan memperhatikan penggunaan lafal, intonasi, kejelasan ucapan, tatapan mata, dan sikap membaca yang benar dari 20 siswa kelas XI terdapat 8 siswa yang mampu membaca teks dengan nilai yang baik, sedangkan 12 siswa memiliki nilai yang dibawah KKM.

Pembelajaran materi membacakan naskah berita dengan memperhatikan penggunaan lafal, intonasi, kejelasan ucapan, tatapan mata, dan sikap membaca yang benar memang memiliki karakter pembelajaran yang cukup sulit, dimana pembelajaran harus memberikan pengalaman belajar kepada siswa secara nyata. Sejak berlaku kurikulum K.13 maupun kurikulum merdeka terdapat perubahan-perubahan yang sangat mendasar dalam kegiatan belajar mengajar di tingkat sekolah dasar. Belajar mengajar merupakan kegiatan timbal balik antara guru dengan siswa di dalam kelas suatu sekolah. Kegiatan tersebut dibatasi oleh waktu dan kurikulum. Untuk mencapai tujuan pembelajaran diperlukan metode pembelajaran. Salah satu metode pembelajaran adalah bermain peran. Metode *Role Playing* mampu berperan atau memainkan peranan dalam dramatisasi masalah sosial atau psikologi. Bermain peran adalah salah satu bentuk permainan pendidikan yang digunakan untuk menjelaskan perasaan, sikap, tingkah laku, dan nilai dengan tujuan untuk menghayati perasaan, sudut pandang dan cara berfikir orang lain. Melalui metode bermain peran siswa diajak untuk belajar memecahkan masalah pribadi dengan bantuan kelompok sosial yang anggotanya teman-

temannya sendiri, dengan kata lain metode ini berupaya membantu individu melalui proses kelompok sosial.

Kelebihan metode bermain peran atau *role playing* adalah siswa dibawa ke dalam kehidupan nyata, sehingga memudahkan siswa memahami soal cerita yang diselesaikan. Materi Membacakan naskah berita dengan memperhatikan penggunaan lafal, intonasi, kejelasan ucapan, tatapan mata, dan sikap membaca yang benar, membutuhkan pengalaman belajar yang kongkrit. Metode pembelajaran merupakan hal yang sangat penting di dalam proses belajar mengajar. Selama ini metode pembelajaran yang diterapkan di sekolah adalah metode pembelajaran konvensional. Metode pembelajaran ini lebih menonjolkan peran guru dibanding peran siswa. Selain itu metode pembelajaran konvensional cenderung berorientasi pada target penguasaan materi. Sehingga metode pembelajaran ini hanya berhasil dalam pengembangan “mengingat” jangka pendek, tetapi gagal dalam membekali anak didik memecahkan persoalan dalam kehidupan jangka panjang. Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Salah satu alternatif model pembelajaran yang dapat dikembangkan adalah Metode *Role Playing* atau bermain peran untuk meningkatkan kualitas membaca teks berita pada mata pelajaran bahasa Indonesia.

Penggunaan metode *Role Playing* bertujuan untuk membantu meningkatkan kemampuan bagi siswa dengan bermain peran secara sederhana. Permainan peran ini mulai dari pemeran maupun tokoh sesuai dengan usia anak dan permasalahannya. Dengan demikian siswa akan tertarik, senang, dan bersemangat karena dapat belajar sambil bermain. Metode *Role Playing* adalah suatu cara penguasaan bahan-bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan siswa. Pengembangan imajinasi dan penghayatan dilakukan siswa dengan memerankannya sebagai tokoh hidup atau benda mati. Permainan ini pada umumnya dilakukan lebih dari satu orang, hal itu bergantung kepada apa yang diperankan.

Metode *Role Playing* adalah salah satu proses belajar mengajar yang tergolong dalam metode simulasi. Simulasi merupakan suatu istilah umum berhubungan dengan menyusun dan mengoperasikan suatu model yang

mereplikasi proses-proses perilaku. Oemar Hamalik mengemukakan bahwa metode simulasi adalah suatu cara pengajaran dengan melakukan proses tingkah laku secara tiruan. Metode pengajaran simulasi terbagi menjadi 3 kelompok seperti yang dikemukakan berikut ini; Sosiodrama : semacam drama sosial berguna untuk menanamkan kemampuan menganalisa situasi sosial tertentu, Psikodrama : hampir mirip dengan sosiodrama. Perbedaan terletak pada penekannya. Sosiodrama menekankan kepada permasalahan sosial, sedangkan psikodrama menekankan pada pengaruh psikologisnya, *role-playing* : *role playing* atau bermain peran bertujuan menggambarkan suatu peristiwa masa lampau. Metode bermain peran adalah metode pembelajaran yang di dalamnya menampakkan adanya perilaku pura-pura dari siswa yang terlihat atau peniruan situasi dari tokoh-tokoh Sejarah sedemikian rupa. Dengan demikian metode bermain peran adalah metode yang melibatkan siswa untuk pura-pura memainkan peran / tokoh yang terlibat dalam proses Sejarah.

Pendapat lain mengatakan bahwa metode *Role Playing* adalah suatu cara penguasaan bahan-bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan siswa. Pengembangan imajinasi dan penghayatan dilakukan siswa dengan memerankannya sebagai tokoh hidup atau benda mati. Permainan ini pada umumnya dilakukan lebih dari satu orang, hal itu bergantung kepada apa yang diperankan. Berdasarkan kutipan tersebut, berarti metode Role Playing adalah metode pembelajaran yang di dalamnya menampakkan adanya perilaku pura-pura dari siswa yang terlihat dan/ atau peniruan situasi dari tokoh-tokoh sejarah sedemikian rupa. Dengan demikian metode Role Playing adalah metode yang melibatkan siswa untuk pura-pura memainkan peran/ tokoh yang terlibat dalam proses sejarah.

Materi bahasa Indonesia kelas XI yakni Materi Membacakan naskah berita dengan memperhatikan penggunaan lafal, intonasi, kejelasan ucapan, tatapan mata, dan sikap membaca yang benar, menggunakan metode *role playing* untuk meningkatkan kemampuan siswa Membacakan naskah berita dengan memperhatikan penggunaan lafal, intonasi, kejelasan ucapan, tatapan mata, dan sikap membaca yang benar.

Berdasarkan permasalahan tersebut, siswa kelas XI SMAN 2 Situbondo kurang memahami cara Membacakan naskah berita dengan memperhatikan penggunaan lafal, intonasi, kejelasan ucapan, tatapan mata, dan sikap membaca yang benar. Maka alternatif solusi metode pembelajaran yang digunakan adalah role playing atau bermain peran, metode ini dianggap mampu mengatasi masalah pembelajaran tersebut.

Dari masalah tersebut, maka penulis mengangkat penelitian dengan judul “Penerapan Metode Bermain Peran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas XII Pada Pelajaran Bahasa Indonesia Materi Membacakan Teks Berita Di SMAN 2 Situbondo Tahun Pelajaran 2021/2022”.

METODE PEMBELAJARAN

Menurut Sutikno (2014: 33-34) metode pembelajaran adalah cara-cara menyajikan materi pelajaran yang dilakukan oleh pendidik agar terjadi proses belajar pada diri siswa dalam upaya untuk mencapai tujuan. Menurut Hamzah dan Nurdin (2011: 7) metode pembelajaran adalah cara yang digunakan guru dalam menjalankan fungsinya dan merupakan alat untuk mencapai tujuan pembelajaran. Metode pembelajaran sesuai dengan kebutuhan akan dapat menentukan keberhasilan dalam menyampaikan pembelajaran

Menurut Komalasari (2010: 56) menyatakan bahwa metode pembelajaran dapat diartikan sebagai cara yang dilakukan seseorang dalam mengimplementasikan metode secara spesifik. Metode pembelajaran adalah cara konkret yang dipakai ketika proses pembelajaran berlangsung.

Permasalahan sebagaimana diungkapkan di atas dipecahkan melalui metode bermain peran. Metode bermain peran merupakan metode pembelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan anak didik dengan cara anak didik memerankan suatu tokoh baik tokoh hidup atau benda mati sehingga mampu meningkat kemampuan membaca, memerankan tokoh sehingga lafal ataupun

intonasi bisa meningkat. Metode ini dapat mengembangkan penghayatan, tanggungjawab, dan terampil dalam memaknai materi yang dipelajari.

METODE BERMAIN PERAN

Ahmadi (2011 : 54) Bermain Peran adalah suatu cara penguasaan bahan-bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan siswa. Pengembangan imajinasi dan penghayatan dilakukan siswa dengan memerankannya sebagai tokoh hidup atau benda mati. Permainan ini umumnya dilakukan lebih dari satu orang, hal ini bergantung kepada apa yang diperankan. Menurut Santoso (2011) mengatakan bahwa model *role playing* adalah suatu cara penguasaan bahan-bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan yang didalamnya terdapat aturan, tujuan, dan unsur dalam melakukan proses belajar, mengajar.

Menurut Fogg dalam Miftahul Huda (2014 : 208) “*Role playing* atau bermain peran adalah sejenis permainan gerak yang di dalamnya ada tujuan, aturan dan edutainment. Siswa dikondisikan pada situasi tertentu di luar kelas, meskipun saat itu pembelajaran terjadi didalam kelas”. Fatmawati (2015) menyatakan *role playing* merupakan suatu model pembelajaran yang meminta siswa untuk melaksanakan suatu peran sesuai dengan skenario yang telah disusun.

Menurut pendapat diatas dapat disimpulkan Metode bermain peran adalah berperan atau memainkan peranan dalam dramatisasi masalah sosial atau psikologi. Bermain peran adalah salah satu bentuk permainan pendidikan yang digunakan untuk menjelaskan perasaan, sikap, tingkah laku, dan nilai dengan tujuan untuk menghayati perasaan, sudut pandang dan cara berfikir orang lain. Melalui metode bermain peran siswa diajak untuk belajar memecahkan masalah pribadi dengan bantuan kelompok social yang anggotanya teman-temannya sendiri, dengan kata lain metode ini berupaya membantu individu melalui proses kelompok social.

Bahwa kelemahan metode bermain adalah pembelajaran menggunakan metode bermain peran memerlukan waktu yang relatif lama/panjang, tidak semua

pembelajaran dapat dilakukan dengan metode bermain peran, tidak semua siswa berani untuk bermain peran tetapi kebanyakan siswa malu untuk melakukan peran, peserta didik yang tidak diikuti akan menjadi kurang aktif dalam kelasnya, tidak semua yang disampaikan dalam bermain peran akan dimengerti peserta didik tetapi kalau pun yang menyampaikannya tidak baik maka materi tidak akan sampai pada peserta didik. Ada sisi kelemahannya dengan menggunakan metode bermain peran ini.

HASIL BELAJAR

Hasil belajar dikatakan berhasil apabila telah mencapai tujuan pendidikan. Menurut Purwanto (dalam Fatimah, 2015:46-47) Hasil belajar adalah proses belajar yang berupa perubahan tingkah laku atau peningkatan kemampuan mental peserta didik berupa dampak pengajaran dan dampak pengiring. Hasil belajar merupakan penguasaan pengetahuan dan keterampilan yang diperoleh setelah proses pembelajaran. Hasil belajar yang diperoleh ditunjukkan dengan nilai tes dan perubahan tingkah laku peserta didik. Hasil belajar adalah kompetensi atau kemampuan tertentu baik kognitif, afektif maupun psikomotorik yang dicapai atau dikuasai peserta didik setelah mengikuti proses belajar mengajar. (Kunandar, 2013:62).

Menurut SB. Djamarah (dalam Fitri, 2014:18) Hasil belajar merupakan hal yang sangat penting dalam pendidikan yang dapat dipandang sebagai salah satu ukuran keberhasilan siswa dalam pendidikan disekolah. Penilaian pendidikan kemajuan siswa meliputi berbagai kegiatan pembelajaran yang dipelajari disekolah menyangkut pengetahuan, kecakapan atau keterampilan. Sedangkan hasil belajar Matematika dalam penelitian ini berupa skor/nilai yang diperoleh dari nilai ulangan/tes diakhir pelaksanaan setiap siklusnya setelah proses pembelajaran Matematika melalui penerapan Metode bermain peran.

Menurut Suprijono (2013:7) hasil belajar adalah perubahan perilaku secara keseluruhan bukan hanya salah satu aspek potensi kemanusiaan saja. Hasil Belajar menurut Jihad dan Haris (2012:14) merupakan pencapaian bentuk perubahan perilaku yang cenderung menetap dari ranah kognitif, afektif, dan psikomotoris

dari proses belajar yang dilakukan dalam waktu tertentu. Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar siswa adalah skor atau nilai siswa yang diperoleh setelah mengikuti pembelajaran melalui nilai tes yang diberikan oleh guru dan dinyatakan dengan angka.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil belajar Bahasa Indonesia siswa kelas XI SMAN 2 Situbondo sebelum tindakan penerapan metode bermain peran atau *role playing* tergolong hasil belajar yang rendah. Hal ini disebabkan karena suasana belajar yang terkesan membosankan bagi siswa didalam kelas, dalam mengikuti kegiatan pembelajaran siswa hanya menjadi pendengar saja tanpa dilibatkan oleh guru. Metode yang digunakan guru lebih sering/cenderung menggunakan metode ceramah, diskusi, tanya jawab dan penugasan. Selain itu, dalam penyampaian materi guru hanya secara teori saja sehingga siswa merasa kesulitan dalam memahami materi perkalian soal cerita.

Hasil pengamatan aktivitas belajar mengajar digunakan sebagai masukan bagi guru untuk mengetahui perkembangan aktivitas siswa dan hasil belajar siswa agar dapat dijadikan acuan bagi peningkatan hasil belajar siswa dan untuk perbaikan metode pembelajaran yang diterapkan oleh guru. Hasil pengamatan penerapan aktivitas belajar mengajar guru dan siswa yang telah diamati oleh guru kelas III selama kegiatan pembelajaran melalui penerapan metode bermain peran dapat menunjukkan bahwa pembelajaran bahasa Indonesia dengan menggunakan metode bermain peran dikatakan tuntas jika hasil dari tes formatif pada materi membaca teks berita telah mencapai skor 70 dari skor maksimal 100. Hasil yang diperoleh tersebut digunakan untuk mengetahui perkembangan aspek afektif dan psikomotorik siswa serta dijadikan sebagai acuan bagi peningkatan hasil belajar bagi siswa.

Dapat diketahui pada pelaksanaan siklus I persentase penerapan aktivitas mengajar guru mencapai 71,67% meningkat ke siklus II mencapai 96,67%. Adanya peningkatan yang signifikan pada penerapan aktivitas belajar mengajar

guru dari siklus I ke siklus II yaitu mencapai persentase sebesar 25%. Sedangkan penerapan aktivitas belajar siswa pada siklus I mencapai 61,67% dan mengalami peningkatan ke siklus II mencapai 90%. Adanya peningkatan yang signifikan pada penerapan aktivitas belajar siswa dari siklus I ke siklus II yaitu mencapai sebesar 28,33%. Adapun peningkatan hasil penerapan aktivitas guru dan siswa selama penerapan Metode bermain peran dapat dilihat pada tabel 4.2 berikut:

Peningkatan Aktivitas Belajar Mengajar Guru dan Siswa Siklus I dan Siklus II

Aktivitas	Siklus I	Siklus II	Meningkat %
Aktivitas Mengajar Guru	71,67%	96,67%	25%
Aktivitas Belajar Siswa	61,67%	90%	28,33%

Berdasarkan ketuntasan hasil belajar siswa tes/ulangan pelaksanaan siklus I dan siklus II. Pada pelaksanaan siklus I melalui penerapan metode bermain peran pada pelajaran bahasa Indonesia pada siswa kelas XI SMAN 2 Situbondo dapat diketahui dari jumlah 20 siswa kelas XI SMAN 2 Situbondo mencapai ketuntasan belajar 13 siswa dapat dikatakan tuntas belajar dengan persentase mencapai 65%.

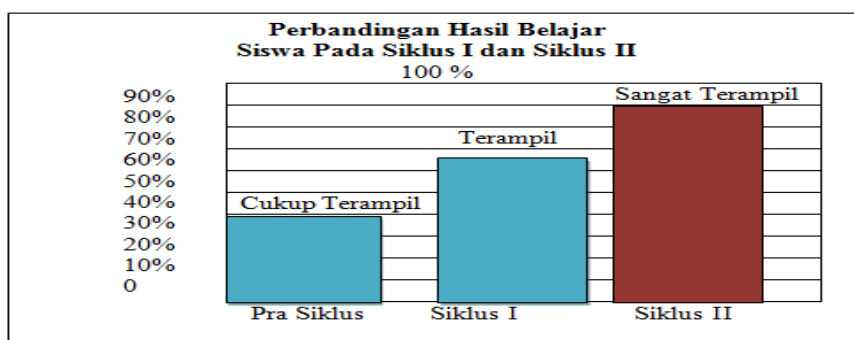
Pelaksanaan tindakan siklus II mengalami peningkatan dari jumlah 20 siswa hanya 2 yang belum tuntas. Hasil belajar siswa meningkat 40%, 65% menjadi 90% meningkat sebesar 25%. Penerapan metode bermain peran dalam proses belajar mengajar sangat efektif dan dapat memotivasi siswa dalam belajarnya. Hasil belajar siswa secara klasikal adalah 85%. Adanya peningkatan ketuntasan hasil belajar siswa dapat dilihat pada tabel 4.3 sebagai berikut:

Peningkatan Hasil Belajar Siswa Siklus I dan Siklus II

Siklus	Hasil Belajar	Peningkatan
Pra Siklus	40%	40%
I	65%	
II	90%	

Dari penjelasan diatas dapat diketahui bahwa, adanya peningkatan ketuntasan belajar siswa dari Pra Siklus, siklus I ke siklus II mencapai sebesar 40%. Hal ini dapat membuktikan penerapan metode bermain peran dapat meningkatkan hasil belajar bahasa Indonesia siswa kelas XI SMAN 2 Situbondo. Dapat terlihat dari ketuntasan belajar siswa baik secara individu maupun klasikal yang mengalami peningkatan dari siklus I ke siklus II yang telah memenuhi ketuntasan belajar lebih dari skor 85%. Selain itu, pembelajaran dengan menggunakan metode bermain peran juga dapat meningkatkan semangat belajar siswa dalam belajarnya, hal ini terbukti ketika pembelajaran siswa merasa senang, aktif dan mampu meningkatkan keterampilan belajarnya.

Grafik 4.4 Perbandingan Hasil Belajar Siswa Pra Siklus, Siklus I dan II



KESIMPULAN

Berdasarkan hasil Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dan analisis data yang telah diperoleh pada siswa kelas XI SMAN 2 Situbondo pada pembelajaran Bahasa Indonesia melalui metode bermain peran, dapat disimpulkan sebagai berikut:

Penerapan metode bermain peran pada pelajaran Matematika materi perkalian soal cerita pada siswa kelas XI SMAN 2 Situbondo terbukti dapat meningkatkan hasil belajar Bahasa Indonesia siswa secara individu maupun secara klasikal. Hasil belajar siswa yang diperoleh sudah memenuhi standar ketuntasan belajar yaitu 85% secara klasikal. Hal tersebut dapat dilihat dari adanya peningkatan keberhasilan tindakan aktivitas belajar mengajar guru dan siswa yang sudah memenuhi standar keberhasilan tindakan yaitu 80% dan mengalami peningkatan dari pelaksanaan siklus I ke siklus II. Penerapan metode bermain peran terhadap peningkatan hasil belajar siswa pelaksanaan siklus I, dari jumlah 20 siswa ada 13 siswa yang tuntas belajar mendapatkan nilai ≥ 75 dari skor maksimal 100 dengan persentase 65% dan ada 7 siswa yang tidak tuntas mendapatkan nilai ≥ 75 . Kemudian mengalami peningkatan pada pelaksanaan siklus II, dari jumlah 20 siswa ada 18 siswa yang tuntas belajar mendapatkan nilai ≥ 75 dari skor maksimal 100 dengan persentase 90% dan ada 2 siswa yang tidak tuntas mendapatkan nilai ≥ 70 . Adanya peningkatan ketuntasan belajar dari siklus I ke siklus II mencapai 25%.

DAFTAR PUSTAKA

- Kunandar. (2013). Langkah Mudah Penelitian Tindakan Kelas Sebagai Pengembang Profesi Guru. Jakarta: Rajawali Pers.
- Mulyasa, E. (2016). Menjadi Guru Profesional. Bandung. PT. Remaja Rosdakarya.
- Mulyasa, E. (2014). Implementasi Kurikulum 2004: Panduan Pembelajaran KBK. Bandung. Remaja Rosdakarya
- Huda, Miftahul. (2013). Model-model Pengajaran dan Pembelajaran. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Heruman. (2014). Model Pembelajaran Matematika di SD. Bandung. Rosada
- Taniredja, Tukiran. (2014). Model-model Pembelajaran Inovatif. Bandung. Alfabeta.
- Dimiyati & Mudjiono. (2013). Belajar dan Pembelajaran. Jakarta: Bukti Aksara.
- Husamah, Yanur Setyaningrum. (2013). Desain Pembelajaran Berbasis Pencapaian Kompetensi, Jakarta: Prestasi Pustakaraya.

- Komalsari, Kokom. (2015). *Pembelajaran Kontekstual*. Bandung: Refika Aditama.
- Amri, Sofan. (2013). *Pengembangan& Model Pembelajaran dalam Kurikulum* 2013. PresrtasiPustaka. Jakarta.
- Suhita, Rintis. (2013). Analisis Kesalahan Dalam Menyelesaikan Soal Cerita Dalam Matematika. *Jurnal Pendidikan Matematika STKIP PGRI Sidoarjo*.
- Wijayanti, Dyana. 2013. Analisis Soal Pemecahan Masalah pada Buku Sekolah Elektronik Pelajaran Matematika SD/MI. *Jurnal Majalah Ilmiah Sultan Agung* 49(123). Diakses pada 13 Juli 2018 (<http://jurnal.unissula.ac.id/index.php/majalahilmiahsultanagung/article/view/32>)
- Amir, M. F., & Sartika, S.B. (2017). *Metodologi Penelitian Dasar Bidang Pendidikan*. Sidoarjo: UMSIDA Press
- Amri, Sofan. (2013). *Pengembangan& Model Pembelajaran dalam Kurikulum* 2013. PresrtasiPustaka. Ja

