



EFEKTIVITAS PEMBELAJARAN TEMATIK BERBASIS PERMAINAN PERAN “TOKO MATEMATIKA” DALAM MENINGKATKAN PEMAHAMAN OPERASI HITUNG DI KELAS 3A SD ISLAM AS-SUNNAH

Lispridayanti^{1*}, Ermila Mahariyanti², Irwansah³

¹Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Institut Pendidikan Nusantara Global, Praya, Indonesia

^{2,3}Program Studi Pendidikan Ilmu Pengetahuan Alam, Institut Pendidikan Nusantara Global, Praya, Indonesia

Email: lispridayanti71@gmail.com

Article Info

Article history:

Received: March 06, 2025

Accepted: May 20, 2025

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menilai efektivitas pembelajaran tematik yang menggunakan permainan peran "Toko Matematika" dalam meningkatkan pemahaman siswa kelas 3A di SD Islam As-Sunnah Bagik Nyaka mengenai operasi hitung. Metode yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam dua siklus. Setiap siklus terdiri dari tahap perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Subjek penelitian ini adalah 35 siswa laki laki. Instrumen yang digunakan mencakup soal pretest dan posttest, lembar observasi aktivitas guru dan siswa, serta dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar siswa setelah penerapan model pembelajaran berbasis permainan peran. Pada posttest siklus I, rata-rata nilai siswa mencapai 90,32 dengan persentase ketuntasan 93,55%. Setelah dilakukan perbaikan pada siklus II, rata-rata nilai meningkat menjadi 95,31 dengan persentase ketuntasan sebesar 96,88%. Peningkatan ini menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis permainan peran "Toko Matematika" efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap konsep operasi hitung, khususnya pecahan. Permainan yang menyenangkan, kontekstual, dan melibatkan interaksi sosial mendorong partisipasi aktif siswa serta memperkuat pemahaman melalui pengalaman langsung.

Kata kunci: Pembelajaran Tematik; Permainan Peran; Toko Matematika; Operasi Hitung.

ABSTRACT

This study aims to assess the effectiveness of thematic learning using the role-playing activity "Math Store" in improving the understanding of arithmetic operations among 3A grade students at SD Islam As-Sunnah Bagik Nyaka. The method used is Classroom Action Research (CAR), conducted in two cycles. Each cycle consists of the planning, implementation, observation, and reflection stages. The subjects of this research were 35 male students. The instruments used included pretest and posttest questions, observation sheets for teacher and student activities, and documentation. The results of the study show an improvement in student learning outcomes after the implementation of the role-play-based learning model. In the posttest of Cycle I, the average student score reached 90.32 with a mastery percentage of 93.55%. After improvements were made in Cycle II, the average score increased to 95.31 with a mastery percentage of 96.88%. This increase indicates that the "Math Store" role-playing learning model is effective in enhancing students' understanding of arithmetic operations, particularly fractions. The enjoyable, contextual, and socially

interactive nature of the game encouraged active student participation and reinforced understanding through hands-on experiences.

Keywords: Thematic Learning; Role-Playing; Math Store.

PENDAHULUAN

Matematika adalah salah satu pelajaran penting yang diajarkan di tingkat sekolah dasar, bertujuan untuk memberikan kepada siswa kemampuan berpikir yang logis, sistematis, dan analitis. Salah satu aspek yang sangat penting dalam matematika adalah operasi hitung, yang mencakup penjumlahan, pengurangan, perkalian, dan pembagian. Memahami konsep ini sangat diperlukan karena sering digunakan dalam kehidupan sehari-hari, seperti menghitung total harga belanja, membagi jumlah barang dan menentukan jumlah kembalian. Namun dalam kenyataannya, masih ada siswa yang menemukan kesulitan dalam memahami dan menerapkan operasi hitung dengan benar. Pengalaman selama Praktik Pengalaman Lapangan (PPL) di kelas 3A SD Islam As-Sunnah menunjukkan bahwa banyak siswa mengalami kesulitan dalam memahami operasi hitung. Hal ini terlihat saat mereka mengerjakan soal matematika, dimana beberapa siswa mengalami kesulitan dalam menentukan operasi yang tepat serta melakukan perhitungan dengan benar. Kesulitan ini tampak saat siswa dibimbing dalam mengerjakan soal pada jam istirahat. Dari interaksi tersebut, ditemukan bahwa beberapa siswa masih mengalami kesulitan dalam penjumlahan dan pengurangan yang melibatkan teknik menyimpan dan meminjam, serta dalam memahami hubungan antara perkalian dan pembagian. Hal ini menunjukkan bahwa pemahaman siswa terhadap konsep operasi hitung masih belum kuat dan perlu pendekatan pembelajaran yang lebih kontekstual dan menarik. Faktor lain yang turut mempengaruhi kesulitan siswa adalah metode pembelajaran yang masih didominasi oleh ceramah dan latihan soal yang bersifat monoton. Siswa terlihat kurang antusias saat mengikuti pembelajaran dengan metode tersebut. Hal ini diperkuat dengan karakteristik siswa laki-laki.

di kelas homogen yang cenderung lebih aktif dan membutuhkan variasi pembelajaran yang lebih menarik serta melibatkan aktivitas fisik. Jika pembelajaran dilakukan secara pasif, siswa menjadi kurang fokus dan kurang terlibat dalam proses belajar, yang pada akhirnya berdampak pada rendahnya pemahaman mereka terhadap operasi hitung. Selain itu, siswa juga sering melakukan kesalahan dalam perhitungan karena kurangnya ketelitian dan kebiasaan tidak memeriksa kembali hasil pekerjaannya. Beberapa siswa tampak terburu-buru dalam menyelesaikan soal tanpa benar-benar memahami langkah-langkah yang dilakukan. Berdasarkan permasalahan tersebut, diperlukan strategi pembelajaran yang lebih

interaktif, kontekstual, dan sesuai dengan karakteristik siswa laki laki di kelas homogen. Salah satu strategi yang dapat diterapkan adalah melalui permainan peran "Toko Matematika" yang memberikan pengalaman belajar berbasis simulasi transaksi jual beli. Dalam permainan ini, siswa mengambil peran sebagai penjual dan pembeli yang harus menghitung total belanja, memberikan uang, dan menerima kembalian dengan menggunakan operasi hitung. Aktivitas ini tidak hanya membuat pengalaman belajar menjadi lebih menarik, tetapi juga membantu siswa memahami konsep matematika dalam konteks kehidupan sehari-hari. Agar lebih memahami bagaimana permainan ini diterapkan dalam proses pembelajaran, berikut adalah penjelasan lebih rinci mengenai konsep "Toko Matematika".

Pembelajaran tematik merupakan “pembelajaran terpadu yang menggunakan tema untuk mengaitkan beberapa mata pelajaran sehingga dapat memberikan pengalaman bermakna kepada murid” (Minar Trisnawati. Tobing: 2023, hlm. 1). Menurut Trianto (2013), prinsip pembelajaran tematik adalah: a) Prinsip penggalian tema Prinsip ini merupakan fokus utama dalam pembelajaran tematik. Dimana tema-tema yang saling tumpang tindih dan ada keterkaitan menjadi terget utama dalam pembelajaran.

operasi hitung dalam konteks nyata, melatih kemampuan berpikir kritis, serta meningkatkan keterampilan komunikasi dan kerja sama. Selain itu, suasana belajar yang interaktif dan menyenangkan diharapkan mampu mengurangi kejenuhan siswa terhadap pembelajaran matematika yang bersifat abstrak dan monoton.

Berdasarkan permasalahan yang telah diuraikan, penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi seberapa efektif penerapan permainan peran "Toko Matematika" dalam meningkatkan pemahaman tentang operasi hitung di kelas 3A SD Islam As-Sunnah. Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan terhadap pengembangan metode pembelajaran matematika yang lebih interaktif dan sesuai dengan karakteristik siswa laki laki dalam kelas yang homogen.

METODE

Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (Classroom Action Research). “PTK merupakan penelitian yang dilakukan oleh guru di kelas; tempat ia mengajar dengan penekanan pada penyempurnaan atau peningkatan proses dan praktik pembelajaran” (Taufiqur Rahman, 2018). Penelitian ini dilaksanakan dalam dua siklus sesuai dengan model Kemmis dan McTaggart (Mu'alimin dan Cahyadi, 2014). Setiap siklus terdiri dari empat tahap: perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Lokasi penelitian yang dipilih

dalam penelitian ini adalah SD Islam As-Sunnah Bagik Nyaka, kelas 3A, yang merupakan kelas homogen gender dengan seluruh siswa berjenis kelamin laki-laki. Sekolah ini beralamatkan di desa Kalijaga Timur Kec. Aikmel Kab. Lombok Timur Prov. Nusa Tenggara Barat. Subjek penelitian ini adalah 35 siswa laki-laki kelas 3A SD Islam As-Sunnah Bagik Nyaka, dengan rentang usia 9-10 tahun. Subjek dipilih berdasarkan kriteria memiliki kesulitan dalam pemahaman materi matematika operasi hitung, sebagaimana tercatat dalam hasil ulangan harian. Tindakan yang akan diberikan adalah implementasi pembelajaran berbasis permainan peran "Toko Matematika". Siswa akan bermain peran sebagai penjual dan pembeli, menyelesaikan permasalahan hitung melalui aktivitas transaksi jual beli. Kegiatan ini dirancang untuk meningkatkan pemahaman siswa mengenai operasi hitung secara kontekstual dan menyenangkan.

Teknik Pengumpulan data dalam penelitian ini yaitu observasi merupakan teknik pengumpulan data dengan cara mengamati situasi yang sedang diteliti . Seperti yang dijelaskan Tojiri et al., (2023), selanjutnya menggunakan tes tulis, dan dokumentasi.

Dalam penelitian ini, penulis menggunakan dua pendekatan analisis data, yaitu analisis kualitatif dan analisis kuantitatif, yang dilakukan secara terpisah namun saling melengkapi untuk memperoleh gambaran yang komprehensif mengenai efektivitas pembelajaran tematik berbasis permainan 19 peran "Toko Matematika" dalam meningkatkan pemahaman operasi hitung pada siswa kelas 3A SD Islam As-Sunnah.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Tabel diatas menunjukkan adanya peningkatan pada setiap aspek yang diamati, yaitu keaktifan, kemampuan berhitung, kerjasama, fokus, dan antusiasme siswa. Rata-rata keaktifan meningkat dari 3,28 menjadi 3,43, menunjukkan bahwa siswa semakin aktif dalam proses pembelajaran. Kemampuan berhitung juga mengalami peningkatan dari 2,83 menjadi 3,06, menandakan adanya perkembangan pemahaman siswa terhadap materi. Aspek kerjasama meningkat dari 2,85 ke 3,00, yang mencerminkan peningkatan kemampuan siswa dalam bekerja sama dengan teman. Fokus belajar siswa juga membaik dari 3,29 menjadi 3,46, menunjukkan bahwa mereka lebih konsentrasi selama pembelajaran berlangsung. Sementara itu, antusiasme siswa yang sebelumnya sudah cukup tinggi meningkat dari 3,77 menjadi 3,83, menunjukkan bahwa siswa semakin bersemangat dan termotivasi dalam mengikuti kegiatan belajar. Secara keseluruhan, data ini menggambarkan adanya kemajuan positif dalam proses pembelajaran antara siklus I dan siklus II. Peningkatan ini menunjukkan bahwa pendekatan pembelajaran yang menyenangkan, kontekstual, dan melibatkan aktivitas

jual beli dalam permainan dapat membantu siswa memahami konsep operasi hitung dengan lebih konkret. Hal ini sesuai dengan teori pembelajaran tematik yang disampaikan oleh Muhaimin (2017:76), yang menekankan pentingnya keterkaitan antar konsep dan pengalaman nyata siswa agar pembelajaran menjadi bermakna. Dalam konteks ini, tema "jual beli" menjadi alat yang efektif untuk menghubungkan konsep matematika dengan kehidupan sehari-hari siswa. Selain itu, metode permainan peran yang diterapkan dalam pembelajaran ini sejalan dengan teori Supriyadi (2017:29), yang menyatakan bahwa model bermain peran dapat meningkatkan pemahaman siswa melalui pengalaman langsung, komunikasi, dan interaksi sosial. Siswa tidak hanya menghafal prosedur operasi hitung, tetapi juga merasakannya secara nyata dalam simulasi toko. Hal ini juga sesuai dengan teori konstruktivisme yang menekankan bahwa anak membangun pengetahuannya melalui pengalaman langsung dan interaksi dengan lingkungan (Vygotsky dan Piaget).

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan dalam dua siklus, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran tematik berbasis permainan peran "Toko Matematika" efektif dalam meningkatkan pemahaman operasi hitung siswa kelas 3A SD Islam As-Sunnah, terutama pada materi pecahan. Peningkatan pemahaman ini terlihat dari adanya peningkatan signifikan pada hasil pretest, posttest siklus I, dan posttest siklus II. Pada tahap pretest, hanya 70,97% siswa yang mencapai ketuntasan, pada posttest siklus I, 93,55% siswa mencapai ketuntasan, sementara pada posttest siklus II, persentase ketuntasan meningkat menjadi 96,88%. Hal ini menunjukkan bahwa model pembelajaran berbasis permainan peran dapat mendorong partisipasi siswa, membantu mereka memahami konsep-konsep matematika dalam konteks kehidupan sehari-hari, serta memperkuat keterampilan sosial melalui interaksi dalam permainan.

DAFTAR PUSTAKA

- Anggraini, P. & Kusniarti T. (2016). The implementation of character education model based on empowerment theatre for primary school students. *Journal of Education and Practice*, 7(1). 26-29.
- Iksanudin. (2011). Metode Bermain Peran untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Operasi Bilangan Bulat Mata Pelajaran Matematika Kelas V MI Ma'arif 01 Layansari 2011-2012 [Skripsi]. Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan.

- Kurniasih & Sani. (2015). *Ragam Pengembangan Model Pembelajaran*. Jakarta: Kata Pena.
- Ningrum, Dian Cahya. (2020). *Penerapan Model Bermain Peran (Role Playing) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas V SD Negeri 2 Kotagajah [Skripsi]*. Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Metro Lampung, Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan (FTIK).
- Novakhta, V. S., Sundari, F. S., Kurniasih, M. (2023). Penerapan Model Project Based Learning Dengan Media Konkret Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Kelas V E SDN Polisi Kota Bogor. *Jurnal ilmiah PGSD FKIP Universitas mandiri*. 09, 1074.
- Nuramini. A., Suri. D. R., Sofiani. I. K., Ritonga. S., Robiah., Munawarah. S., Anggia. D., Ulfa. M., Sulaiman. S., Kurniati. K., Karuru. P., Kabanga. T., Asyura. I. (2024). *Metode Pembelajaran Berbasis Kurikulum Merdeka*. Jambi: PT. Sonpedia Publishing Indonesia.
- Nurhidaya & Firmansyah, A. (2013). Penggunaan Metode Bermain Peran untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Pokok Bahasan Jual Beli di Kelas IV SDN Fatufia Kecamatan Bahodopi Kabupaten Morowali. *Jurnal Kreatif Tadulako Online*. Vol. 3, No. 1, Hal. 161-174.
- Rahman, T. (2018). *Aplikasi Model-Model Pembelajaran dalam Penelitian Tindakan Kelas*. Semarang: CV. Pilar Nusantara.
- Rani, Diah Evita. (2022). Penerapan Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika pada Materi Operasi Hitung Pecahan. *Jurnal Basicedu*. Vol. 6, No. 4, Hal. 6068-6077.
- Sulistiyani. (2012). Penggunaan Metode Bermain Peran dalam Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Berhitung Penjumlahan Bentuk Soal Cerita pada Siswa Kelas Satu di SDN Ujung VI No. 31 Surabaya. *Jurnal PGSD Universitas Negeri Surabaya*.
- Susanto, A. (2016). *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Kencana.
- Tojiri et al., (2023). *Dasar Metodologi Penelitian*. Padang: Takaza Inovatif Labs.
- Trianto. (2013). *Desain Pengembangan Pembelajaran Tematik Bagi Anak Usia Dini TK/RA & Anak Usia Kelas Awal SD/MI*. Jakarta: PT Fajar Interpretama Mandiri.
- Trisnawati. Tobing, M. (2023). *Pembelajaran Tematik*. Tasikmalaya: Rumah Cemerlang.