



Meningkatkan Pemahaman Konsep Matematika Siswa Sekolah Dasar melalui Pembelajaran *Role Playing* Berbantuan Uang Lipat (Uang Nilai Tempat)

Lina Nur Azizah^{1,a*}, Puji Rahmawati^{2,b}, Arif Wiyat Purnanto^{3,c}, Widya Widiania Ulfa^{4,d}

^{1,2,3} Universitas Muhammadiyah Magelang, Magelang, Jawa Tengah, Indonesia

⁴SD Negeri Depok 1, Depok, Sleman, Yogyakarta, Indonesia

E-mail: linaazizah.2412@gmail.com^a, puji.rahmawati@unimma.ac.id^b, arifwiyat@unimma.ac.id^c, widyaulfa67@gmail.com^d

Abstract:

Based on the results of pre-research observations at SD Negeri Depok 1 Sleman, it is known that some students have not reached the minimum completeness criteria (KKM) that have been determined by the school, namely 80. This research aims to determine the increase in understanding of Mathematics concepts for class II students at SD Negeri Depok 1 Sleman regarding addition and reduction through role playing learning assisted by folding money. The research method used is classroom action research (PTK). Data collection for this research used test question sheets and teacher observation sheets. The data analysis method used is descriptive qualitative and quantitative descriptive. The results obtained showed that teacher activity in cycle I was 66.67% (good) and increased in cycle II to 86.67% (very good). The average understanding of Mathematics concepts in cycle I obtained a score of 67 and increased in cycle II to 76.89. Completeness of the test results for understanding Mathematics concepts in cycle I was 57.14% and increased in cycle II to 78.57%. The results of this research indicate that the role playing learning model assisted by folding money media can improve students' understanding of mathematics concepts.

Keywords: *Understanding Concepts, Mathematics, Role Playing*

Abstrak:

Berdasarkan hasil observasi pra-penelitian di SD Negeri Depok 1 Sleman diketahui bahwa sebagian siswa belum mencapai kriteria ketuntasan minimal (KKM) yang sudah ditetapkan sekolah yaitu 80. Tujuan penelitian ini guna mengetahui peningkatan pemahaman konsep Matematika siswa kelas II SD Negeri Depok 1 Sleman materi penjumlahan dan pengurangan melalui pembelajaran *role playing* berbantuan uang lipat. Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian tindakan kelas (PTK). Pengumpulan data penelitian ini menggunakan lembar soal tes dan lembar observasi guru. Metode analisis data yang digunakan adalah deskriptif kualitatif. Hasil yang diperoleh menunjukkan aktivitas guru pada siklus I sebesar 66,67% (baik) dan meningkat pada siklus II menjadi 86,67% (sangat baik). Rata-rata pemahaman konsep Matematika pada siklus I memperoleh nilai 67 dan meningkat pada siklus II menjadi 76,89. Ketuntasan hasil tes pemahaman konsep Matematika pada siklus I sebesar 57,14% dan meningkat pada siklus II menjadi 78,57%. Hasil penelitian ini bahwa model pembelajaran *role playing* berbantuan media uang lipat bisa meningkatkan pemahaman konsep Matematika siswa.

Kata Kunci: *Pemahaman Konsep, Matematika, Role Playing*

Cara mensitasi artikel ini:

Azizah, L. N., Rahmawati, P., Purnanto, A. W., & Ulfa, W. W. (2024). Meningkatkan pemahaman konsep matematika siswa sekolah dasar melalui pembelajaran *role playing* berbantuan uang lipat (Uang nilai tempat). *Mitra PGMI: Jurnal Kependidikan MI*, 10(1), 1-11. <https://doi.org/10.46963/mpgmi/v10i1.1361>



Informasi Artikel

***Corresponding author:**

linaazizah.2412@gmail.com

DOI:

<https://doi.org/10.46963/mpgmi.v10i1.1361>

Histori Artikel:

Diterima : 08 / 11 / 2023

Direvisi : 20 / 11 / 2023

Diterbitkan : 31 / 01 / 2024

PENDAHULUAN

Matematika menjadi disiplin ilmu dengan mempunyai peranan yang krusial pada pemahaman dan penyelesaian berbagai masalah dalam kehidupan keseharian serta dalam kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi. Pentingnya pemahaman konsep Matematika tidak hanya terbatas pada keberhasilan akademis semata, melainkan juga memiliki implikasi yang lebih luas dalam berbagai aspek kehidupan. Hal tersebut sejalan dengan pendapat Hamdi dkk., (2018) "*Mathematic is one of the knowledge fields that have central roles in the development of competencies needed to face the 21 st century environments. Mathematic understanding is a readiness centre for the young generation to live in modern society*", artinya matematika salah satu sektor pengetahuan yang mempunyai peranan sentral pada mengembangkan kompetensi yang dimanfaatkan dalam menghadapi situasi abad 21 di mana pengetahuan matematika menjadi sebuah kesiapan generasi muda dalam menjalani kehidupan Masyarakat.

Pemahaman konsep ialah ketrampilan siswa dalam memahami sebuah pembelajaran dengan terbentuknya pengetahuan secara mandiri dan mampu memaparkan kembali sesuai dengan pemahaman yang dimengerti beserta implikasinya (Wijaya, Destiniar, & Mulbasari, 2018). Dasar dalam keberlanjutan materi ialah pemahaman konsep, siswa yang mampu memahami prinsip dasar pembelajaran Matematika akan mudah melanjutkan tahapan berikutnya. Hal ini disebabkan bahwa Matematika ialah mata pelajaran yang saling berhubungan, tak terpisahkan, dan teratur. Oleh karena itu, satu konsep dapat dinyatakan berkaitan dengan konsep lainnya.

Pemahaman konsep Matematika merupakan kunci untuk mengembangkan individu yang terampil dalam menghadapi tantangan kompleks dalam era informasi dan globalisasi ini. Namun, realitas di dunia pendidikan sering kali menunjukkan bahwa pemahaman konsep Matematika masih menjadi tantangan bagi banyak individu, terutama di tingkat pendidikan dasar dan menengah. Hal ini dibuktikan dengan hasil penelitian *Programme for International Student Assesment (PISA)* pada tahun 2018 terkait kemampuan Matematika yang menjelaskan kenyataan "di Indonesia masih banyak siswa yang mengalami kesulitan dalam memahami konsep-konsep Matematika, tepatnya Indonesia berada di urutan 379 diantara negara-negara OECD (*The Organisations for Economic Co-operation and Development*)" (Puspendik, 2019).

Terjadinya permasalahan-permasalahan tersebut disebabkan oleh kurangnya minat siswa terhadap pembelajaran Matematika serta tingkat kemalasan siswa dalam menghafal rumus tinggi (Fauzi dkk., 2020). Hal ini juga diperparah dengan suasana pembelajaran yang kurang menyenangkan bagi siswa (Arviana dkk., 2020). Model pembelajaran yang kurang efektif diterapkan bagi siswa yang memiliki motivasi yang rendah terhadap pembelajaran mengakibatkan ketidakbermaknaan dalam pembelajaran sehingga pemahaman konsep anak menjadi rendah. Oleh sebab itu perlu dikaji secara empiris. Pengkajian tersebut bisa dilakukan dengan mencari data pra penelitian tentang pembelajaran Matematika yang dilakukan di ruang kelas.

Berdasarkan hasil observasi pra-penelitian pada siswa kelas II SD Negeri Depok 1 Sleman selama 2 minggu, diperoleh data yang menunjukkan bahwa terdapat siswa yang mengalami kesulitan dalam kurangnya pemahaman siswa terhadap konsep Matematika. Hal ini dibuktikan dengan pencapaian nilai siswa yang belum sesuai dengan Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yaitu 17,86% (5 siswa) dari 28 siswa. Pada kegiatan pembelajaran guru sudah menggunakan beberapa model serta media pembelajaran, namun model dan media pembelajaran yang guru diterapkan guru belum optimal. Di samping itu, sumber belajar siswa hanya berpanduan pada LKS tidak ada buku pendukung lain yang siswa gunakan, sehingga penguasaan materi sangat terhambat.

Meninjau dari permasalahan-permasalahan tersebut, perlu adanya inovasi model dan penerapan media yang sesuai dengan kebutuhan. Salah satu model pembelajaran yang dapat digunakan untuk menindak lanjuti dampak negatif pada upaya di atas adalah model pembelajaran *role playing*. Model pembelajaran *role playing* salah satu pembelajaran yang melibatkan siswa dalam peran atau karakter tertentu untuk memahami dan mengaplikasikan konsep Matematika dalam situasi dunia nyata. Hal tersebut sebagaimana yang diungkapkan oleh Rustman (Isrok'atun dan Rosmala, 2018) bahwa pembelajaran dengan menerapkan *role playing* adalah pembelajaran dilakukan dengan cara seolah-olah berada dalam situasi, untuk memperoleh suatu pemahaman tentang suatu konsep. Pendapat tersebut selaras dengan pendapat Khaerani (Astrini dkk., 2018) yang menyatakan bahwa *role playing* membuat siswa menjadi lebih tertarik dan terlibat, tidak hanya mempelajari konsep tetapi juga mengintegrasikan pengetahuan ke dalam perilaku dengan mengklasifikasikan masalah, mengeksplorasi alternatif dan menemukan solusi. Dengan menempatkan siswa dalam peran yang relevan dengan topik yang sedang dipelajari, mereka merasa lebih terhubung dengan materi pelajaran dan lebih termotivasi untuk belajar. Terkait dengan penelitian yang relevan peneliti melihat dari beberapa riset terdahulu yang pernah dilakukan Baeti dkk., (2020), Mawardi & Aritonang (2022), (Putri dkk., 2022), dan (Nusmasyita dkk., 2023). Penelitian-penelitian terdahulu telah membuktikan bahwa penerapan model

pembelajaran *role playing* telah berhasil meningkatkan hasil belajar Matematika, tentunya perlu didukung dengan media pembelajaran.

Salah satu variasi media pembelajaran yang dapat dipadukan dengan model pembelajaran *role playing* yaitu Uang Lipat (Uang Nilai Tempat). Uang Lipat merupakan alat visual yang menggambarkan nilai uang secara nyata, dan dapat membantu siswa dalam memahami operasi Matematika dasar, seperti penjumlahan dan pengurangan. Uang mainan ini dirancang dengan desain seperti uang asli, namun untuk nominal yang pada uang digantikan dengan nilai tempat bilangan (satuan, puluhan, ratusan, dll.). "Nilai tempat bilangan" adalah cara kita menyusun bilangan dengan mengandalkan tempat atau posisi digit dalam bilangan. Hal ini berkaitan dengan notasi Matematika. Sebagai contoh, dalam bilangan cacah, digit 5 pada bilangan 532 berarti 5 ratusan, dan digit 3 berarti 3 puluhan. Penggunaan uang lipat bukan hanya tentang mengajarkan siswa cara menghitung, tetapi juga memberikan landasan yang kuat untuk pemahaman yang lebih mendalam tentang Matematika. Selain itu dengan adanya uang lipat ini mampu mengubah pandangan siswa akan Matematika dari sesuatu yang abstrak menjadi sesuatu yang konkret dan relevan dalam kehidupan sehari-hari. Pembelajaran dengan media uang ini pernah dilakukan Setiyadi dkk., (2022) dan Benu (2021). Kedua penelitian terdahulu telah membuktikan bahwa pembelajaran dengan media uang mampu meningkatkan hasil belajar Matematika khususnya pada siswa sekolah dasar.

Penelitian-penelitian terdahulu telah membuktikan bahwa penerapan pembelajaran *role playing* dan penggunaan uang dalam pembelajaran telah berhasil meningkatkan hasil belajar Matematika. Namun, pada kedua penelitian tersebut penggunaan media uang masih dilakukan secara terpisah. Untuk hal itu, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian lebih lanjut mengenai kedua hal tersebut. Oleh sebab itu, peneliti menggabungkan model pembelajaran *role playing* berbantuan uang lipat. Alasan menggabungkan dua variabel tersebut, diharapkan dapat membantu guru dalam proses pembelajaran yang lebih efektif dan inovatif. Dengan menggunakan model pembelajaran *role playing* berbantuan uang lipat dapat memberikan pengalaman praktis dalam menggunakan Matematika dalam konteks kehidupan sehari-hari.

Permasalahan-permasalahan tersebut jika tidak diselesaikan maka akan berdampak buruk bagi siswa kedepannya. Seperti yang telah disebutkan sebelumnya bahwa penjumlahan dan pengurangan merupakan aritmatika dasar yang mana akan digunakan pada materi-materi selanjutnya. Tidak hanya itu, penjumlahan dan pengurangan bahkan digunakan pada mata pelajaran lainnya. Jika tidak diselesaikan maka siswa akan kesulitan dalam menyelesaikan materi-materi selanjutnya bahkan mata pelajaran lainnya. Sehingga bukan tidak mungkin, jika pemahaman konsep Matematika yang rendah akan berdampak pula pada

kelulusan siswa di sekolah. Oleh sebab itu, permasalahan terkait dengan pemahaman konsep Matematika ini perlu segera diselesaikan supaya siswa dapat mengikuti pembelajaran selanjutnya dengan baik.

Berdasarkan uraian permasalahan di atas, maka yang menjadi tujuan pada penelitian ini adalah untuk mengetahui peningkatan pemahaman konsep Matematika siswa kelas II SD Negeri Depok 1 Sleman materi penjumlahan dan pengurangan melalui pembelajaran *role playing* berbantuan uang lipat. Hasil penelitian ini diharapkan membantu siswa dalam meningkatkan pemahaman konsep Matematika pada materi penjumlahan dan pengurangan sehingga tercapainya standar kompetensi sekolah untuk keberhasilan siswa.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan penelitian tindakan (*action research*) yang dilaksanakan di kelas, atau penelitian tindakan kelas (*Classroom Action Research*). Penelitian tindakan kelas menurut Kemmis (Sanjaya, 2016) adalah “suatu bentuk penelitian refleksi diri yang dilakukan oleh para partisipan dalam situasi-situasi sosial termasuk pendidikan guna memperbaiki praktik yang dilakukan sendiri”. Model yang digunakan pada penelitian ini yaitu model yang dikembangkan oleh Kemmis dan Mc.Taggart. Penelitian dengan menggunakan model Kemmis dan Mc.Taggart dilaksanakan dalam beberapa kegiatan berulang atau siklus, di mana pada setiap siklusnya terdapat empat tahapan yaitu perencanaan, tindakan, pengamatan, dan refleksi.

Penelitian tindakan kelas ini direncanakan dalam 2 siklus, hal tersebut bertujuan mengetahui peningkatan pemahaman konsep Matematika siswa pada setiap siklusnya. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas II tahun ajaran 2023/2024 SD Negeri Depok 1 Sleman yang berjumlah 28 siswa yang terdiri dari 14 siswa laki-laki dan 14 siswa perempuan. Pada pengumpulan data di lapangan penulis menggunakan beberapa teknik pengumpulan berupa tes dan observasi. Tes digunakan untuk mengukur pemahaman konsep Matematika siswa setelah diberikan tindakan. Sedangkan Observasi dalam penelitian ini dipergunakan dalam pengumpulan data mengenai mengajar guru selama pelaksanaan tindakan. Adapun teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu analisis hasil tes pemahaman siswa dan analisis aktivitas guru.

HASIL DAN PEMBAHASAN

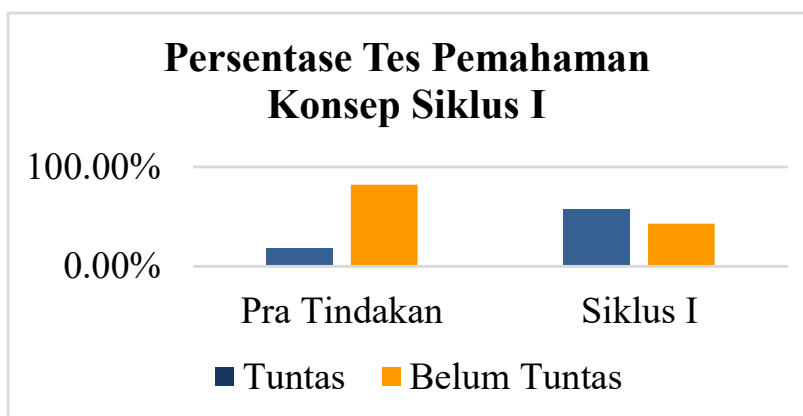
Tujuan akan penelitian ini guna mengetahui sejauh mana peningkatan pemahaman konsep Matematika siswa kelas II melalui penerapan model pembelajaran *role playing* berbantuan uang lipat. Pelaksanaan tindakan penelitian dilaksanakan dalam dua siklus yang mana setiap siklus terdiri atas dua kali pertemuan pembelajaran. Alokasi waktu pada setiap pembelajarannya disesuaikan

dengan jam belajar di SD Negeri Depok 1 Sleman. Pelaksanaan tindakan pada siklus satu diperoleh hasil tes pemahaman konsep Matematika siswa dalam pembelajaran Matematika menggunakan model pembelajaran *role playing* yang mana dilihat pada tabel 1 berikut:

Tabel 1. Hasil tes pemahaman konsep siklus I

Jumlah Siswa	Kriteria Ketuntasan		Persentase Ketuntasan		Nilai Rata-Rata
	Tuntas	Belum	Tuntas	Belum	
28	16	12	57,14%	42,86%	67

Berdasarkan tabel di atas, di antara 28 siswa pada siklus I diperoleh 16 siswa mencapai tingkat ketuntasan belajar ≥ 80 , yaitu 57,14%, sedangkan 12 siswa belum mencapai ketuntasan belajar dengan persentase 42,86%. Rata-rata nilai kelas untuk siklus I yaitu 67. Dilihat dari hasil tersebut, maka indikator keberhasilan 75% siswa bisa memahami konsep Matematika materi penjumlahan dan pengurangan masih belum tercapai. Hasil tersebut dapat digambarkan pada diagram berikut:



Gambar 1. Bagan Persentase Tes Pemahaman Konsep Siklus I

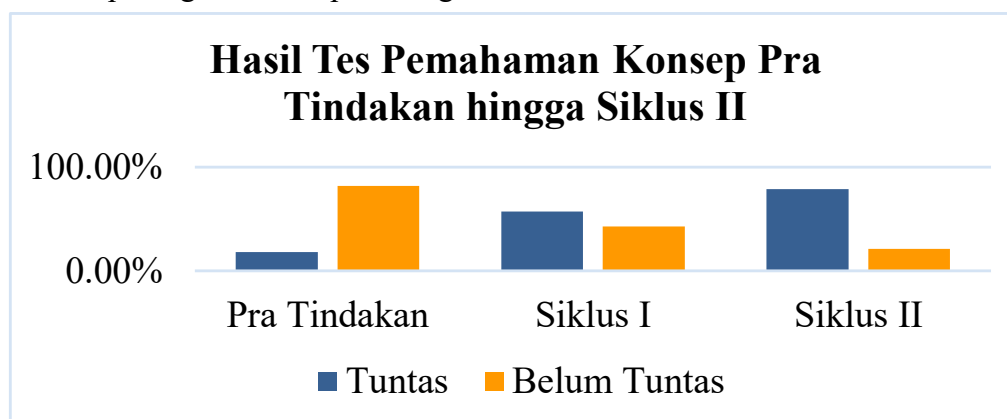
Berdasarkan hasil tes pemahaman konsep siklus I, tingkat ketuntasan belajar hanya mencapai 57,14% dari jumlah siswa. Hasil tersebut belum memenuhi kriteria keberhasilan tindakan yaitu 75% dari total jumlah yang menyelesaikan penelitian. Faktor yang menyebabkan belum tercapainya pemahaman konsep sesuai yang diharapkan ialah keterampilan guru belum optimal dalam mengondisikan kelas rebut dan belum berkonsentrasi dalam pembelajaran, sementara faktor yang berasal dari peserta didik ialah belum terfokusnya terhadap model pembelajaran beserta medianya. Sebab kriteria keberhasilan tindakan belum tercapai, maka penelitian dilanjutkan dengan siklus kedua dengan memperhatikan hasil refleksi kemudian dimodifikasi pada saat penerapan model pembelajaran *role playing* pada siklus kedua. Octavia, (2021) berpendapat “guru merupakan subjek penting yang menjadi pengarah dalam proses pembelajaran.

Guru bukan sekedar menyampaikan materi saja, melainkan guru dituntut untuk selalu menciptakan suasana pembelajaran yang positif dalam pelaksanaan aktivitas pembelajaran.”. Pelaksanaan tindakan pada siklus II diperoleh data hasil tes pemahaman konsep Matematika, yang mana dapat dilihat pada tabel 2 berikut:

Tabel 2. Hasil tes pemahaman konsep siklus II

Jumlah Siswa	Kriteria Ketuntasan		Persentase Ketuntasan		Nilai Rata-Rata
	Tuntas	Belum	Tuntas	Belum	
28	22	6	78,57%	21,43%	76,89

Berdasarkan tabel hasil tes pemahaman konsep Matematika siklus II diantara 28 siswa diperoleh 22 siswa mencapai ketuntasan belajar ≥ 80 dengan persentase 78,57%, sedangkan 6 siswa belum mencapai ketuntasan belajar dengan persentase 21,43%. Rata-rata nilai kelas pada siklus II yaitu 76,89. Berdasarkan hasil tersebut maka indikator keberhasilan tindakan sudah tercapai di mana 78,57% siswa sudah mencapai ketuntasan belajar. Hasil tes pemahaman konsep tersebut dapat digambarkan pada diagram berikut:



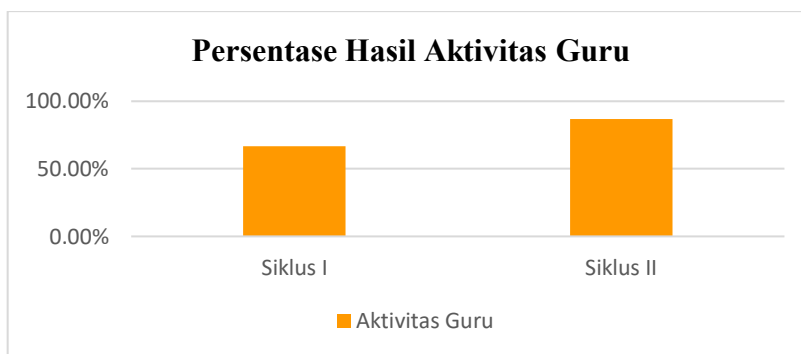
Gambar 2. Bagan Hasil Tes Pemahaman Konsep Pra Tindakan hingga Siklus II

Berdasarkan diagram di atas menjelaskan ke tuntas siklus II terdapat peningkatan 21,43% dibandingkan pada siklus I, yaitu dari 57,14% pada siklus I meningkat menjadi 78,57% pada siklus II. Maka ketuntasan belajar siswa pada siklus II sudah berhasil mencapai indikator keberhasilan yang sudah ditetapkan.

Keberhasilan siswa dalam menguasai keterampilan tertentu akan bermuara pada tercapainya hasil belajar. Hasil belajar menurut pendapat Nana Sudjana (Kaharu, 2021) adalah perubahan tingkah laku yang ditimbulkan oleh seseorang, dalam hal ini mencakup ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik. Pada penelitian salah satu aspek yang diteliti ialah kognitif yang mana berfokus pada pemahaman konsep. Sebelum diterapkan penerapan model pembelajaran *role playing*, pemahaman konsep Matematika siswa masih rendah hal ini dibuktikan dengan observasi dan hasil tes yang dilakukan oleh peneliti. Kemudian mengalami peningkatan pada siklus I dan siklus II. Peningkatan tersebut menunjukkan bahwa

penggunaan model pembelajaran *role playing* mampu meningkatkan pemahaman konsep Matematika siswa kelas II sekolah dasar. Siregar & Sentosa (Fauhah & Rosy, 2020) berpendapat bahwa penggunaan model pelajaran yang tepat, maka akan memengaruhi minat belajar siswa sehingga pelajaran lebih aktif dan hasil belajar dapat meningkat. Peningkatan hasil belajar dalam penelitian ini berupa peningkatan pemahaman konsep Matematika siswa.

Di samping pemahaman konsep Matematika meningkat juga didukung dari aktivitas yang dilakukan guru dalam mengelola pembelajaran. Hal ini selaras dengan teori Sudjana, (2018) “jika guru dapat menanamkan konsep dan pemahaman secara lebih sistematis dan menarik, maka siswa dapat lebih memahami materi yang diajarkan, sehingga kegiatan pembelajaran yang dipandu guru dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa”. Sesuai dengan hasil yang sudah diperoleh berdasarkan observasi guru pada siklus I dan siklus II menghasilkan “kemampuan aktivitas guru dalam mengelola proses pembelajaran mengalami peningkatan”. Berikut hasil siklus kemampuan guru yang didapatkan sebagai berikut:



Gambar 3. Bagan Persentase Hasil Aktivitas Guru

Berdasarkan diagram di atas nilai rata-rata yang didapatkan dari aktivitas guru pada siklus I sebesar 66,67% (baik) dan pada siklus II mendapatkan nilai sangat baik atau 86,67%. Hal tersebut menjelaskan terdapat sebuah kenaikan pada nilai siklus II. Yang di mana terdapat banyak perubahan dan nilai rata-rata dan berada dikelompok sangat baik pada aktivitas guru di siklus II. Hal ini selaras dengan teori (Octavia, 2020) “agar proses pembelajaran dapat bisa lebih optimal maka guru perlu membentuk suasana pembelajaran yang aktif dan menarik serta dapat menyampaikan materi yang akan dipelajari dengan baik dan guru juga harus mampu menciptakan suasana seperti apa yang tepat digunakan dalam melaksanakan aktivitas pembelajaran itu sendiri”. Sehingga dengan meningkatnya pemahaman konsep Matematika maka bisa dinyatakan penggunaan model pembelajaran *role playing* dan media uang lipat bisa meningkatkan aktivitas guru pada setiap siklusnya.

KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan penelitian yang sudah dilaksanakan di SD Negeri Depok 1 Sleman dengan jumlah siswa 28 siswa. Sebelum diterapkan model pembelajaran *role playing* berbantuan media uang lipat pemahaman konsep Matematika siswa pada mata pelajaran Matematika materi penjumlahan dan pengurangan menunjukkan siswa yang tuntas dalam tes pemahaman konsep sebanyak 5 orang siswa, sedangkan 23 siswa tidak tuntas. Sesudah dilaksanakan pembelajaran dengan model pembelajaran *role playing* berbantuan media uang lipat pada siklus I dan siklus II pemahaman konsep Matematika siswa mengalami peningkatan.

Setelah adanya tindakan siklus I, nilai rata-rata kelas meningkat menjadi 67 kemudian mengalami peningkatan pada tindakan siklus II menjadi 76,89. Pada saat tindakan siklus I siswa yang mencapai ketuntasan belajar berjumlah 16 siswa atau sebesar 57,14% dari keseluruhan jumlah siswa. Pada siklus II mencapai sebanyak 22 siswa atau sebesar 78,57% dari keseluruhan jumlah siswa. Pada tindakan siklus II terjadi peningkatan sebesar 21,43% dari siklus sebelumnya. Peningkatan hasil belajar matematika siswa kelas II SD N Depok 1 Sleman dibuktikan sesudah terdapat perbaikan pada fokus siswa mempelajari ulang masalah, pembagian kelompok ke lebih kecil, adanya kesempatan pertanyaan, dan menunjuk siswa untuk menyampaikan kesimpulan.

Berdasarkan kesimpulan yang didapatkan penelitian, maka peneliti mengemukakan saran-saran sebagai berikut. Pertama bagi pendidik dapat menggunakan model pembelajaran *role playing* berbantuan media uang ketika kegiatan belajar mengajar dikelas, dengan penggunaan model dan media ini bertujuan untuk mempermudah guru dalam memberikan pemahaman konsep Matematika khususnya pada materi operasi hitung penjumlahan dan pengurangan. Kedua bagi sekolah, diharapkan dapat mengembangkan model pembelajaran *role playing* sebagai kegiatan pembelajaran yang dapat meningkatkan minat belajar serta pemahaman siswa, dalam rangka meningkatkan kualitas pendidikan dan pembelajaran di sekolah. Ketiga bagi siswa, siswa hendaknya lebih aktif dalam proses pembelajaran agar hasil yang didapatkan lebih maksimal. Keempat bagi peneliti selanjutnya yang hendak mendalami dan menerapkan model pembelajaran *role playing* agar menggunakan media yang berbeda.

REFERENSI

- Arviana, A., Syahrilfuddin, & Antosa, Z. (2020). Analisis penyebab rendahnya hasil belajar siswa pada mata pelajaran kelas IVB SD Negeri 147 Pekanbaru. *Prosiding seminar nasional pendidikan guru sekolah dasar fakultas dan ilmu pendidikan Universitas Riau Pekanbaru*.
- Astrini, N. N. T., Sumantri, M., & Rati, N. W. (2018). Pengaruh Model Pembelajaran Role Playing Berorientasi Tri Kaya Parisudha Terhadap Hasil Belajar IPS Kelas IV. *Jurnal Pendidikan IPS Indonesia*, 2(2), 86–95.

- Baeti, N. N., Prasetyawati, D., & Priyanto, W. (2020). Keefektifan Model Pembelajaran Role Playing dengan Media Video Animasi Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika. *Jurnal PGSD: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 13(1).
- Benu, G. (2021). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Tentang Operasi Hitung Bilangan Melalui Alat Peraga Mata Uang. *Jurnal Ilmiah Pendidikan TRISALA*, 1(19). <https://doi.org/10.54211/trisala.v1i19.201>
- Fauhah, H., & Rosy, B. (2020). Analisis Model Pembelajaran Make A Match Terhadap Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (JPAP)*, 9(2). <https://doi.org/10.26740/jpap.v9n2.p321-334>
- Fauzi, A., Sawitri, D., & Syahrir. (2020). Kesulitan Guru Pada Pembelajaran Matematika Di Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Mandala Education*, 6, 142–148.
- Hamdi, S., Suganda, I. A., & Hayati, N. (2018). Developing Higher-Order Thinking Skill (HOTS) Test Instrument Using Lombok Local Cultures as Contexts for Junior Secondary School Mathematics. *REiD (Research and Evaluation in Education)*, 4(2), 126–135.
- Isrok'atun, & Rosmala, A. (2018). *Model-Model Pembelajaran Matematika*. Bandung: Bumi Aksara.
- Kaharu, F. (2021). Penerapan Metode Problem Based Learning Pada Mata Pelajaran IPS Untuk Meningkatkan Minat Dan Hasil Belajar. *Aksara: Jurnal Ilmu Pendidikan Nonformal*, 7(2), 507.
- Mawardi, A. D., & Aritonang, M. A. (2022). Efektivitas Pembelajaran Tematik Dan Model Pembelajaran Role Playing Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Sekolah Dasar Negeri 2 Bangkal. *Pahlawan: Jurnal Pendidikan-Sosial-Budaya*, 18(1).
- Nusmasyita, P., Sirajuddin, & Satriani, S. (2023). Penerapan Metode Pembelajaran Role Playing Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Statistika Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam*, 1(3).
- Octavia, S. A. (2020). *Model-Model Pembelajaran*. Ciamis: Deepublish .
- Octavia, S. A. (2021). *Profesionalisme Guru Dalam Memahami Perkembangan Peserta Didik*. Yogyakarta: Deepublish.
- Puspendik. (2019). *Pendidikan di Indonesia: Belajar dari Hasil PISA 2018*. Jakarta: Pusat Penilaian Pendidikan Balitbang Kemendikbud.
- Putri, N. P. W. P., Adar, M. A. S. Y., Solaifati, E., & Astitin, D. Y. (2022). Penerapan Metode Pembelajaran Role Playing untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas III SD Negeri 4 Kaba-Kaba. *Seminar Nasional (Prospek I)*.
- Sanjaya, W. (2016). *Penelitian Tindakan Kelas*. Bandung: Kencana.

*Lina Nur Azizah, Arif Wiyat Purnanto, Puji Rahmawati, Widya Widiania Ulfa
Meningkatkan Pemahaman Konsep Matematika Siswa Sekolah Dasar Melalui
Pembelajaran Role Playing Berbantuan Uang Lipat (Uang Nilai Tempat)*

- Setiyadi, D., Aviari, B. A., & Berliana, E. (2022). Uang Koin dan Kertas Mainan Sebagai Media Pembelajaran Matematika Kontekstual pada Sekolah Dasar. *Jurnal Riset Pendidikan Dasar (JRPD)*, 3(2), 67. <https://doi.org/10.30595/jrpd.v3i2.12853>
- Sudjana, N. (2018). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT Remaja Rosda Karya.
- Wijaya, T. U. U., Destiniar, & Mulbasari, A. S. (2018). Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis Siswa Dengan Menggunakan Model Pembelajaran Auditory Intellectually Repetition (AIR). *Prosiding Seminar Nasional Universitas PGRI Palembang*, 431–435.