

**PENINGKATAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS 1 DALAM
PEMBELAJARAN MATEMATIKA TENTANG SOAL CERITA
PENJUMLAHAN MELALUI METODE BERMAIN PERAN DI
SDN JATIMULYA 03 KABUPATEN BEKASI
TAHUN PELAJARAN 2021/2022**



Disusun Oleh :

RITA MAYA SOFA,S.Pd

SDN JATIMULYA 03

JL.TOYOGIRI SELATAN RT.002/008 N0.77

KEL.JATIMULYA KEC.TAMBUN SELATAN

KAB.BEKASI JAWA BARAT

TAHUN 2021

HALAMAN PENGESAHAN

Laporan Penelitian Tindakan Kelas dengan judul:

**PENINGKATAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS I DALAM
PEMBELAJARAN MATEMATIKA TENTANG SOAL CERITA
PENJUMLAHAN MELALUI METODE BERMAIN PERAN DI
SDN JATIMULYA 03 KABUPATEN BEKASI
TAHUN PELAJARAN 2021/2022**

Disusun oleh:

RITA MAYA SOFA, S.Pd

Disahkan oleh:

Kepala Sekolah SDN Jatimulya 03



NURYANTI, S.Pd SD
NIP: 197006151991032003

LEMBAR PERNYATAAN BEBAS PLAGIAT/HASIL KARYA SENDIRI

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Peneliti/Penulis : Rita Maya Sofa,S.Pd
Jenis Kelamin : Perempuan
Jabatan : Guru kelas I
Unit Kerja : SDN Jatimulya 03
Alamat sekolah : Kp.Jati RT 002/008 no.77 Kel.Jatimulya Kec.Tambun
Selatan Kab.Bekasi

Menyatakan bahwa laporan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan judul:

“PENINGKATAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS I DALAM PEMBELAJARAN MATEMATIKA TENTANG SOAL CERITA PENJUMLAHAN MELALUI METODE BERMAIN PERAN DI SDN JATIMULYA 03 KABUPATEN BEKASI TAHUN PELAJARAN 2021/2022”

Adalah benar-benar hasil karya saya sendiri.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya dan apabila surat pernyataan saya ini tidak benar,maka saya bersedia untuk diproses dan menerima sanksi sesuai dengan hukum atau perundang-undangan yang berlaku.

Bekasi, 27 Maret 2021

Yang membuat pernyataan,



RITA MAYA SOFA,S.Pd

KATA PENGANTAR

Assalamu'alaikum.Wr.Wb

Segala puji bagi Allah SWT, yang telah melimpahkan curahan rahmat dan kasih sayang_Nya kepada penulis sehingga pada kesempatan ini penulis dapat menyusun laporan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) di SDN Jatimulya 03 tahun pelajaran 2021-2022 dengan lancar.

Dengan adanya Pelaporan PTK ini diharapkan dapat memberi warna dalam upaya peningkatan mutu pendidikan khususnya di tingkat Sekolah Dasar (SD), adapun maksud dan tujuan penelitian tindakan kelas adalah untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas 1 dalam pembelajaran matematika tentang soal cerita penjumlahan di SDN Jatimulya 03 kabupaten Bekasi.

Pada kesempatan ini penulis mengucapkan terima kasih kepada :

1. Ibu Nuryanti,S.Pd SD selaku kepala sekolah SDN Jatimulya 03
2. Ibu HJ.Ihat Solihat, M,Pd selaku observer
3. Seluruh Dewan Guru serta Staf Tata Usaha SDN Jatimulya 03
4. Siswa dan siswi SDN Jatimulya 03,khususnya kelas 1
5. Panitia seminar PTK, serta semua pihak yang telah membantu dalam penyelesaian penulisan PTK ini mulai dari awal hingga selesai

Bekasi, 27 Maret 2021

Penulis

DAFTAR ISI

	Halaman
Halaman Judul	
Lembar Pengesahan	i
Lembar Pernyataan Bebas Plagiat	ii
Kata pengantar	iii
Daftar Isi	iv
Daftar Tabel dan Diagram	vi
Daftar Gambar	vii
Daftar Lampiran	viii
Abstrak.....	ix
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
1. Identifikasi masalah	2
2. Analisis Masalah	2
3. Alternatif dan Prioritas Pemecahan Masalah	2
B. Rumusan Masalah	3
C. Tujuan Perbaikan	3
D. Manfaat Perbaikan	3
1. Manfaat teoritis	4
2. Manfaat bersifat praktis	4
BAB II KAJIAN PUSTAKA	5
A. Pengertian Hasil Belajar	5
B. Karakteristik Mata Pelajaran Matematika	6
C. Metode Bermain Peran (<i>Role Playing</i>)	8
BAB III PELAKSANAAN PENELITIAN PERBAIKAN PEMBELAJARAN	12
A. Subyek, Tempat, dan Waktu Penelitian, Pihak yang Membantu	12
1. Subyek Penelitian	12
2. Tempat Penelitian	12

3. Waktu Penelitian	12
4. Pihak yang Membantu	13
B. Desain Prosedur Perbaikan Pembelajaran	13
C. Teknik Analisis Data.....	17
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	18
A. Deskripsi Hasil Penelitian Perbaikan Pembelajaran	18
B. Pembahasan Hasil Penelitian Perbaikan Pembelajaran	25
BAB V SIMPULAN DAN SARAN TINDAK LANJUT	30
A. Simpulan	30
B. Saran Tindak Lanjut	30
Daftar Pustaka	32
Lampiran	

DAFTAR TABEL DAN DIAGRAM

	Hal
1. Tabel 3.1 Jadwal Perbaikan Pembelajaran Kelas 1 SDN Jatimulya 03	13
2. Tabel 4.1 Daftar Nilai Pembelajaran Pra Siklus Mata Pelajaran Matematika Kelas 1	18
3. Tabel 4.2 Daftar Nilai Pembelajaran Siklus 1 Mata Pelajaran Matematika	19
4. Tabel 4.3 Hasil Observasi Perbaikan Pembelajaran Siklus 1 Mata Pelajaran Matematika	20
5. Tabel 4.4 Daftar Nilai Pembelajaran Siklus 2 Mata Pelajaran Matematika	22
6. Tabel 4.5 Hasil Observasi Perbaikan Pembelajaran Siklus 1 Mata Pelajaran Matematika	23
7. Tabel 4.6 Rekapitulasi Nilai Tes Akhir Mata Pelajaran Matematika Sebelum Perbaikan, Siklus 1, dan Siklus 2	24
8. Gambar 1 Alur PTK	14
9. Diagram 4.1 Nilai Rata-rata Siswa dan Persentase Ketuntasan Belajar Pada Pembelajaran Matematika Kelas 1 SDN Jatimulya 03	27
10. Diagram 4.2 Perbandingan Siswa yang Mencapai Ketuntasan Pada Perbaikan Pembelajaran Matematika Kelas 1 SDN Jatimulya 03	28
11. Diagram 4.3 Hasil Belajar dan Aspek Observasi yang Muncul Pembelajaran Matematika Siklus 1 dan 2	29

DAFTAR GAMBAR

	Hal
1. Gb. 1 Alur Pelaksanaan Penelitian Tindakan Kelas	14

DAFTAR LAMPIRAN

1. Perencanaan PTK (Identifikasi Masalah, Analisis Masalah, Alternatif Pemecahan Masalah, Rumusan Masalah)
2. Surat izin melakukan Penelitian Tindakan Kelas (PTK)
3. Surat Kesediaan sebagai Observer PTK
4. RPP Pra Siklus
5. RPP Perbaikan Siklus 1
6. RPP Perbaikan Siklus 2
7. Lembar Observasi kinerja guru siklus 1 dan 2
8. Daftar Nilai Siswa
9. Susunan Panitia acara seminar PTK
10. Berita acara Seminar PTK
11. Notulen acara seminar PTK
12. Daftar hadir peserta kegiatan seminar
13. Foto kegiatan seminar

ABSTRAK

Penerapan Metode Bermain Peran untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Matematika Tentang Soal Cerita Penjumlahan Kelas I Sekolah Dasar Negeri (SDN) Jatimulya 03 Kabupaten Bekasi tahun ajaran 2021-2022. Tujuan dari penelitian ini adalah sebagai upaya untuk meningkatkan hasil belajar siswa yang masih jauh dari tingkat keberhasilan pembelajaran yaitu minimal 80 %. Selain itu, Penelitian ini dilakukan sebagai Pemantapan Kemampuan Profesional sebagai seorang Guru. Berdasarkan hasil yang dicapai pada pembelajaran awal hanya 63 % siswa yang dinyatakan lulus dalam proses pembelajaran sedangkan siswa lain yang merasa bosan karena proses pembelajaran dengan metode ceramah yang ternyata sangat bersifat monoton dan tidak melibatkan siswa sehingga menjadikan mereka tidak tertarik untuk memahami pelajaran, hal itu membuat nilai yang mereka capai dibawah Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM). Dalam proses perbaikan pembelajaran pada siklus yang pertama dengan metoda demonstrasi secara klasikal terjadi kenaikan keberhasilan walaupun peningkatannya belum maksimal yaitu mencapai 74 %, namun dalam proses pembelajaran siklus yang kedua dengan metode Bermain Peran secara berkelompok keberhasilan meningkat tajam hingga mencapai 85 %. Dengan demikian sudah dapat dipastikan cara untuk membelajarkan siswa adalah dengan melibatkan siswa secara langsung yaitu melalui metode Bermain Peran, hal tersebut membuat siswa terpacu untuk meningkatkan pemahaman, sehingga hasil belajar yang dicapai siswa berada pada level yang memenuhi KKM.

Kata Kunci: Metode Bermain Peran, Hasil Belajar, Matematika;

BAB 1

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Kurikulum Berbasis Kompetensi baik kurikulum 2004 maupun kurikulum 2006 merupakan perangkat rencana dan pengaturan tentang kompetensi dan hasil belajar yang harus dicapai oleh siswa, penilaian, kegiatan belajar mengajar, dan pemberdayaan sumber daya pendidikan dalam pengembangan kurikulum sekolah. Kompetensi diartikan sebagai pengetahuan, keterampilan, dan nilai-nilai dasar yang direfleksikan dalam kebiasaan berfikir dan bertindak.

Kurikulum pendidikan termasuk pendidikan matematika, harus memiliki kemampuan merespon perubahan, pemberdayaan dan tuntutan kehidupan aktual, kontekstual dan global. Kurikulum demikian dicirikan dengan kemampuan memfasilitasi kemampuan hidup (*life skill*) peserta didik untuk dapat: belajar mengetahui (*learning to know*), belajar melakukan (*learning to do*), belajar hidup dalam kebersamaan (*learning to life together*), belajar untuk menjadi (*learning to be*), serta belajar sepanjang hidup (*long life learning*).¹

Kurikulum harus dirancang agar siswa memiliki sejumlah kemampuan (kompetensi) untuk menjalani kehidupan. Oleh karena itu, pembelajaran matematika harus dirancang sebelumnya, sebelum melaksanakan pembelajaran guru harus mendasarkan pada karakteristik kurikulum (2004/2006)

Adapun rencana yang ditempuh adalah membuat Rencana Pembelajaran. Rencana Pembelajaran dapat diartikan seperangkat rencana dan pengaturan tentang kegiatan pembelajaran dan pengelolaan kelas, dan penilaian hasil belajar. Untuk mencapai suatu kompetensi dasar untuk pelajaran, penjabaran dan penguraian materi dalam suatu Rencana Pembelajaran dapat dilakukan di sekolah masing-masing disesuaikan dengan situasi, kondisi, dan kebutuhan setempat.

Demikian pula metode pembelajaran dan penyesuaian waktu belajar. Rencana Pembelajaran berisikan komponen pokok yang dapat menjawab permasalahan. Kompetensi yang akan dikembangkan pada siswa dengan

memperhatikan bagaimana cara pengembangannya?, bagaimana cara mengetahui bahwa kompetensi tersebut sudah dicapai oleh siswa?.

1. Identifikasi Masalah

Setelah dilakukan refleksi proses pembelajaran, ditemukan beberapa masalah antara lain:

- a. Nilai rata-rata yang diperoleh siswa pada akhir pembelajaran masih dibawah KKM yaitu 71
- b. Siswa yang tuntas hanya 12 orang dari 19 siswa sekitar 63%
- c. Sebanyak 7 siswa belum tuntas atau sekitar 37%
- d. Situasi kelas kurang aktif, siswa tidak mau bertanya dan sulit menjawab pertanyaan dari guru
- e. Siswa banyak yang ngobrol dan kurang berkonsentrasi dalam proses pembelajaran.

2. Analisis Masalah

Setelah ditemukan beberapa faktor penyebab pada identifikasi masalah di atas ditambahkan dengan hasil observasi yang dibantu teman sejawat maka rumusan analisis masalah penelitian sebagai berikut

- a. Guru dalam mengajar tidak menggunakan metode bervariasi sehingga siswa tidak termotivasi dan tertarik untuk mengikuti pembelajaran.
- b. Guru tidak menggunakan media/alat peraga ketika mengajar
- c. Guru masih kurang maksimal memberikan motivasi siswa untuk belajar
- d. Guru kurang mampu membangkitkan siswa untuk bertanya
- e. Guru dalam memberikan latihan soal tidak membimbing secara baik

3. Alternatif dan Prioritas Pemecahan Masalah

Dari permasalahan-permasalahan yang telah dirumuskan dalam identifikasi dan analisis di atas maka peneliti mencoba melakukan pemecahan masalah dengan berbagai macam alternatif antara lain

- a. Guru akan melakukan perbaikan pembelajaran dengan menggunakan metode bermain peran
- b. Guru akan menggunakan media/alat peraga ketika mengajar.
- c. Sebelum memberikan materi guru akan melakukan permainan tepuk tangan untuk membangkitkan untuk membangkitkan semangat dan motivasi siswa.
- d. Guru akan memberikan apresiasi kepada siswa yang mau bertanya.
- e. Guru membimbing siswa dalam mengerjakan latihan soal.

Dari beberapa alternatif pemecahan masalah di atas, maka peneliti memprioritaskan pemecahan masalah pada penggunaan metode bermain peran dalam pembelajaran matematika kelas 1 tentang soal cerita penjumlahan di SDN Jatimulya 03.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, rumusan masalah pada penelitian ini yaitu “Apakah penggunaan metode bermain peran dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas 1 dalam pembelajaran matematika tentang soal cerita penjumlahan di SDN Jatimulya 03 Kabupaten Bekasi tahun pelajaran 2021-2022?”

C. Tujuan Penelitian Perbaikan Pembelajaran

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas 1 dalam pembelajaran matematika tentang soal cerita penjumlahan di SDN Jatimulya 03 Kabupaten Bekasi tahun pelajaran 2021-2022.

D. Manfaat Penelitian Perbaikan Pembelajaran

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi pihak-pihak terkait. Untuk penjabaran manfaat dari penelitian ini, penulis membagi manfaat penelitian ke dalam sub manfaat sebagai berikut:

1. Manfaat teoritis, manfaat dapat dijadikan masukan atau rujukan bagi guru-guru yang mengajar mata pelajaran Matematika terutama materi tentang Soal Cerita Penjumlahan dan untuk memperbaiki kinerja guru-guru Matematika.
2. Manfaat bersifat praktis:
 - a. Bagi siswa dapat meningkatkan hasil belajar dengan terlibat secara langsung dalam proses pembelajaran, serta memberi motivasi untuk berfikir kritis dan ilmiah, serta kreatif dalam memahami konsep Matematika sesuai kompetensi yang diharapkan.
 - b. Bagi guru, untuk melihat atau mengukur keberhasilan proses pembelajaran yang telah dilaksanakan serta untuk meningkatkan pemahaman guru dalam memilih metode mengajar, serta dapat menemukan usaha perbaikan dalam pelaksanaan pembelajaran agar lebih efektif dan efisien.
 - c. Bagi sekolah, dapat memberikan sumbangan dan masukan yang baik dalam meningkatkan kualitas pembelajaran dan mutu sekolah.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Pengertian Hasil Belajar

Hasil Belajar Siswa - Belajar dan mengajar merupakan konsep yang tidak bisa dipisahkan. Belajar merujuk pada apa yang harus dilakukan seseorang sebagai subyek dalam belajar. Sedangkan mengajar merujuk pada apa yang seharusnya dilakukan seseorang guru sebagai pengajar.

Dua konsep belajar mengajar yang dilakukan oleh siswa dan guru terpadu dalam satu kegiatan. Diantara keduanya itu terjadi interaksi dengan guru. Kemampuan yang dimiliki siswa dari proses belajar mengajar saja harus bisa mendapatkan hasil bisa juga melalui kreatifitas seseorang itu tanpa adanya intervensi orang lain sebagai pengajar.

Oleh karena itu *hasil belajar* yang dimaksud disini adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki seorang siswa setelah ia menerima perlakuan dari pengajar (guru), seperti yang dikemukakan oleh Sudjana.

Menurut Dimiyati dan Mudjiono (1999: 250-251), hasil belajar merupakan hal yang dapat dipandang dari dua sisi yaitu sisi siswa dan dari sisi guru. Dari sisi siswa, hasil belajar merupakan tingkat perkembangan mental yang lebih baik bila dibandingkan pada saat sebelum belajar.

Tingkat perkembangan mental tersebut terwujud pada jenis-jenis ranah kognitif, afektif, dan psikomotor. Sedangkan dari sisi guru, hasil belajar merupakan saat terselesikannya bahan pelajaran.

Menurut Oemar Hamalik (2006: 30) hasil belajar adalah bila seseorang telah belajar akan terjadi perubahan tingkah laku pada orang tersebut, misalnya dari tidak tahu menjadi tahu, dan dari tidak mengerti menjadi mengerti.

Hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah menerima pengalaman belajarnya (Sudjana, 2004 : 22). Sedangkan menurut

Horwart Kingsley dalam bukunya Sudjana membagi tiga macam hasil belajar mengajar : (1). Keterampilan dan kebiasaan, (2). Pengetahuan dan pengarahan, (3). Sikap dan cita-cita (Sudjana, 2004 : 22).

Dari pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah kemampuan pengetahuan, sikap dan keterampilan yang diperoleh siswa setelah ia menerima perlakuan yang diberikan oleh guru sehingga dapat mengkonstruksikan pengetahuan itu dalam kehidupan sehari-hari.

B. Karakteristik Mata Pelajaran Matematika

Matematika berasal dari bahasa Yunani "*mathein*" atau "*manthenein*" yang berarti mempelajari. Kata matematika diduga erat hubungannya dengan kata Sansakerta, mudna atau widya yang artinya kepandaian, ketahuan atau intelegensia.

Subarinah (2006:1) memandang istilah matematika sebagai berikut : matematika merupakan pola pikir, pola mengorganisasikan pembuktian logic, pengetahuan struktur yang terorganisasi memuat sifat-sifat, teori-teori dibuat secara deduktif berdasarkan unsure yang tidak didefinisikan, aksioma, sifat atau teori yang telah dibuktikan kebenarannya.

Dari deinisi matematika yang telah diuraikan di atas, maka dapat disimpulkan bahwa matematika merupakan ilmu logic, pola berpikir manusia yang pasti kebenarannya untuk membantu dalam memahami dan menguasai permasalahan yang ada. Sehingga siswa diharapkan mampu untuk mengaplikasikan apa yang telah diajarkan ke dalam kehidupan sehari-hari

Keberhasilan sebuah pembelajaran tidak hanya diwujudkan dalam sebuah hasil prestasi siswa di sekolah, namun pembelajaran yang berhasil harus mampu memngembangkan apa yang telah dipelajari di sekolah dan mengaplikasikan dalam kehidupan sehari-hari. Pengertian belajar menurut Suherman (2001:8) adalah proses perubahan tingkah laku individu yang relative tetap sebagai hasil dari pengalaman, sedangkan pembelajaran merupakan upaya penataan lingkungan yang member nuansa agar program belajar tumbuh dan berkembang secara opimal.

Dengan demikian proses belajar bersifat internal dan unik dalam diri individu siswa sedangkan proses pembelajaran bersifat eksternal yang sengaja direncanakan dan bersifat rekayasa perilaku. Jadi pembelajaran matematika sekolah dasar adalah memahami dengan baik materi matematika yang akan diajarkan, memahami dan memanfaatkan dengan baik cara siswa belajar matematika yang efektif, menggunakan cara-cara pembelajaran matematika serta memahami dan menerapkan cara memanfaatkan media sebagai alat bantu pembelajaran

Berdasarkan apa yang diuraikan di atas, bahwa pembelajaran matematika di sekolah dasar perlu penggunaan media pembelajaran yang relevan sesuai dengan materi yang akan diajarkan sehingga dapat lebih memudahkan siswa memahami konsep matematika yang abstrak.

Pembelajaran matematika di sekolah dasar tidak bisa terlepas dari sifat-sifat perkembangan intelektual siswa yang kita ajar. Oleh karena itu Menurut (Suherman dkk, 2001:65) kita perlu memperhatikan beberapa sifat atau karakteristik pembelajaran matematika berikut ini :

1. Pembelajaran matematika mengikuti metode spiral.
2. Dalam setiap memperkenalkan konsep atau bahan yang baru perlu memperhatikan konsep atau bahan yang telah dipelajari siswa sebelumnya.
3. Pembelajaran matematika menekankan pada pola pikir deduktif.
 - Matematika adalah ilmu deduktif, matematika tersusun secara deduktif aksiomatik. namun demikian kita harus dapat memilih pendekatan yang cocok dengan kondisi siswa yang kita ajari. Misal sesuai dengan perkembangan intelektual siswa, maka dalam pembelajaran matematika belum seluruhnya menggunakan pendekatan deduktif tapi masih campur ingin induktif
 - Pembelajaran matematika menganut kebenaran konsistensi. Kebenaran dalam matematika sesuai dengan struktur deduktif aksiomatik. Kebenaran-kebenaran dalam matematika pada dasarnya merupakan kebenaran konsistensi tidak ada pertentangan antara kebenaran suatu konsep dengan yang lainnya.

Dari teori di atas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran matematika adalah berjenjang (bertahap). Bahan kajian matematika diajarkan secara berjenjang atau bertahap yaitu mulai dari hal konkret dilanjutkan ke hal abstrak, dari hal yang sederhana ke hal kompleks.

C. Metode Bermain Peran (Role Playing)

Metode bermain peran atau *role playing* adalah sejenis permainan gerak yang di dalamnya ada tujuan, aturan dan sekaligus melibatkan unsur senang (Jill Hadfield, 1986). Dalam metode bermain peran atau *role playing* murid dikondisikan pada situasi tertentu diluar kelas, meskipun saat itu pembelajaran terjadi di dalam kelas.

Selain itu metode bermain peran atau *role playing* sering kali dimaksudkan sebagai suatu bentuk aktivitas dimana pembelajar membayangkan dirinya seolah-olah berada di luar kelas dan memainkan peran orang lain. (Basri Syamsu, 2000).

Jadi pembelajaran dengan metode bermain peran atau *role playing* adalah suatu cara penguasaan bahan-bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan siswa. Pengembangan imajinasi dan penghayatan itu dilakukan siswa dengan memerankannya sebagai tokoh hidup atau benda mati. Metode ini banyak melibatkan siswa dan membuat siswa senang belajar serta metode ini mempunyai nilai tambah, yaitu: a) dapat menjamin partisipasi seluruh siswa dan memberi kesempatan yang sama untuk menunjukkan kemampuannya dalam bekerjasama hingga berhasil, dan b) permainan merupakan pengalaman yang menyenangkan bagi siswa (Prasetyo, 2001:72).

Pembelajaran dengan *role playing* merupakan suatu aktivitas yang dramatik, biasanya ditampilkan oleh sekelompok kecil siswa, bertujuan mengeksplorasi beberapa masalah yang ditemukan untuk melengkapi partisipasi dan pengamat dengan pengalaman belajar yang nantinya dapat meningkatkan pemahaman (Prasetyo, 2001: 74).

Menurut Mulyasa (2005:43) pembelajaran dengan *role playing* ada tujuh tahap yaitu pemilihan masalah, pemilihan peran, menyusun tahap-tahap bermain

peran, menyiapkan pengamat, tahap pemeranan, diskusi dan evaluasi serta pengambilan keputusan. Pada tahap pemilihan masalah, guru mengemukakan masalah yang diangkat dari kehidupan peserta didik agar mereka dapat merasakan masalah itu dan terdorong untuk mencari penyelesaiannya. Tahap pemilihan peran memilih peran yang sesuai dengan permasalahan yang akan dibahas, mendeskripsikan karakter dan apa yang harus dikerjakan oleh para pemain. Selanjutnya menyusun tahap-tahap bermain peran. Dalam hal ini guru telah membuat dialog tetapi siswa bisa menambah dialog sendiri. Tahap berikutnya adalah menyiapkan pengamat. Pengamat dari kegiatan ini adalah semua siswa yang tidak menjadi pemain atau pemeran. Setelah semuanya siap maka dilakukan kegiatan pemeranan. Pada tahap ini semua peserta didik mulai bereaksi sesuai dengan peran masing-masing sesuai yang terdapat pada skenario bermain peran.

Dalam hal ini guru menghentikan pada saat terjadinya pertentangan agar memancing permasalahan agar didiskusikan. Masalah yang muncul dari bermain peran, dibahas pada tahap diskusi dan evaluasi. *Role playing* disebut juga metode sosiodrama. Sosiodrama pada dasarnya mendramatisasikan tingkah laku dalam hubungannya dengan masalah sosial (Djamarah dan Zain, 2002:56).

Role playing menurut Djamarah dan Zain (2002:67) mempunyai beberapa kelebihan dan kekurangan sebagai berikut:

1. Kelebihan metode bermain peran (*role playing*)
 - a. Siswa melatih dirinya memahami dan mengingat isi bahan yang akan diperankan. Sebagai pemain harus memahai, menghayati isi cerita secara keseluruhan, terutama untuk materi yang harus diperankannya. Dengan demikian daya ingatan siswa harus tajam dan tahan lama.
 - b. Siswa akan berlatih untuk berinisiatif dan berkreasi. Pada waktu bermain peran para pemain dituntut untuk mengemukakan pendapatnya sesuai dengan waktu yang tersedia.
 - c. Bakat yang terdapat pada siswa dapat dipupuk sehingga dimungkinkan akan muncul atau tumbuh bibit seni drama dari sekolah.
 - d. Kerjasama antar pemain dapat ditumbuhkan dan dibina dengan sebaik-baiknya.

- e. Siswa memperoleh kebiasaan untuk menerima dan membagi tanggungjawab dengan sesamanya.
 - f. Bahasa lisan siswa dapat dibina menjadi bahasa yang lebih baik agar mudah dipahami orang lain
2. Kelemahan metode bermain peran (*role playing*)
- a. Sebagian anak yang tidak ikut bermainperan menjadi kurang aktif.
 - b. Banyak memakan waktu.
 - c. Memerlukan tempat yang cukup luas.
 - d. Sering kelas lain merasa terganggu oleh suara pemain dan tepuk tangan penonton/pengamat.
3. Proses pelaksanaan metode bermain peran (*role playing*)
- a. Pemilihan masalah, guru mengemukakan masalah yang diangkat dari kehidupan peserta didik agar mereka dapat merasakan masalah itu dan terdorong untuk mencari penyelesaiannya.
 - b. Pemilihan peran, memilih peran yang sesuai dengan permasalahan yang akan dibahas, mendeskripsikan karakter dan apa yang harus dikerjakan oleh para pemain.
 - c. Menyusun tahap-tahap bermain peran, dalam hal ini guru telah membuat dialog tetapi siswa dapat juga menambahkan dialog sendiri.
 - d. Menyiapkan pengamat, pengamat dari kegiatan ini adalah semua siswa yang tidak menjadi pemain atau pemeran.
 - e. Pemeranan, dalam tahap ini para peserta didik mulai bereaksi sesuai dengan peran masing-masing yang terdapat pada skenario bermain peran.
 - f. Diskusi dan evaluasi, mendiskusikan masalah-masalah serta pertanyaan yang muncul dari siswa.
 - g. Pengambilan keputusan yang telah dilakukan. Jadi pembelajaran dengan *role playing* merupakan cara belajar yang dilakukan dengan cara membagi siswa menjadi beberapa kelompok dan setiap kelompok memerankan karakter sesuai dengan naskah yang telah dibuat dan materi

yang telah ditentukan oleh guru sehingga siswa lebih mudah memahami dan mengingat materi yang telah diperankan tersebut.

4. Langkah-langkah metode bermain peran (*role playing*)

Agar metode *role playing*/ bermain peran ini dapat mencapai tujuan, maka harus disusun langkah-langkah pembelajaran agar penggunaan metode ini lebih efektif. Langkah-langkah menurut Subari, (1994: 93-94) tersebut sebagai berikut:

- a. Guru menerangkan teknik sosio drama dengan cara yang mudah dimengerti
- b. Masalah yang akan dimainkan harus disesuaikan dengan tingkat umur dan kemampuan.
- c. Guru menceritakan masalah yang akan dimainkan itu secara sederhana tetap jelas, untuk mengatur adegan dan member kesiapan mental para pemain
- d. Jika sosio drama itu untuk pertama kali dilakukan sebaiknya para pemerannya ditentukan oleh guru
- e. Guru menetapkan para pendengar, yaitu para siswa yang tidak berperan
- f. Guru menetapkan dengan jelas masalah dan peranan yang harus dimainkan
- g. Guru menyarankan kata-kata pertama yang harus diucapkan pemain untuk memulai permainan
- h. Guru menghentikan permainan disaat sedang mencapai klimaks dan kemudian membuka diskusi umum
- i. Sebagai hasil diskusi, guru dapat meminta siswa untuk menyelesaikan masalah itu dengan cara lain.
- j. Guru dan siswa menarik kesimpulan-kesimpulan dari drama yang dimainkan baik dalam teknik maupun dalam isinya

BAB III

PELAKSANAAN PENELITIAN PERBAIKAN PEMBELAJARAN

A. Subjek, Tempat, dan Waktu Penelitian, Pihak yang Membantu

1 Subjek Penelitian

Subjek pada penelitian ini adalah siswa kelas 1A di SDN Jatimulya 03 yang berjumlah 19 orang. Laki-laki berjumlah 7 orang. Perempuan berjumlah 12 orang. Usia siswa kelas 1A sekitar 6-7 tahun. Orang tua murid kelas 1A bekerja sebagai karyawan swasta, Ojek online, pedagang.

Mata pelajaran pada penelitian ini adalah Matematika pada topik soal cerita penjumlahan.

2 Tempat Penelitian

Tempat atau lokasi penelitian adalah sebagai berikut:

- a. Nama Sekolah : SDN Jatimulya 03
- b. Status Sekolah : Negeri
- c. Status Akreditasi : A
- d. Jalan : Jl. Toyogiri Selatan
- e. Kelurahan : Jatimulya
- f. Kecamatan : Tambun Selatan
- g. Kabupaten : Bekasi
- h. Provinsi : Jawa Barat
- i. Jumlah siswa : 19 siswa

3 Waktu penelitian

Penelitian/perbaikan pembelajaran untuk setiap mata pelajaran adalah:
Pembelajaran Matematika terdiri dari 2 Siklus

Tabel 3.1

No	Hari tanggal	Siklus
1	Kamis, 25 Februari 2021	Pra siklus
2	Senin, 29 Februari 2021	I
3	Rabu, 02 Maret 2021	II

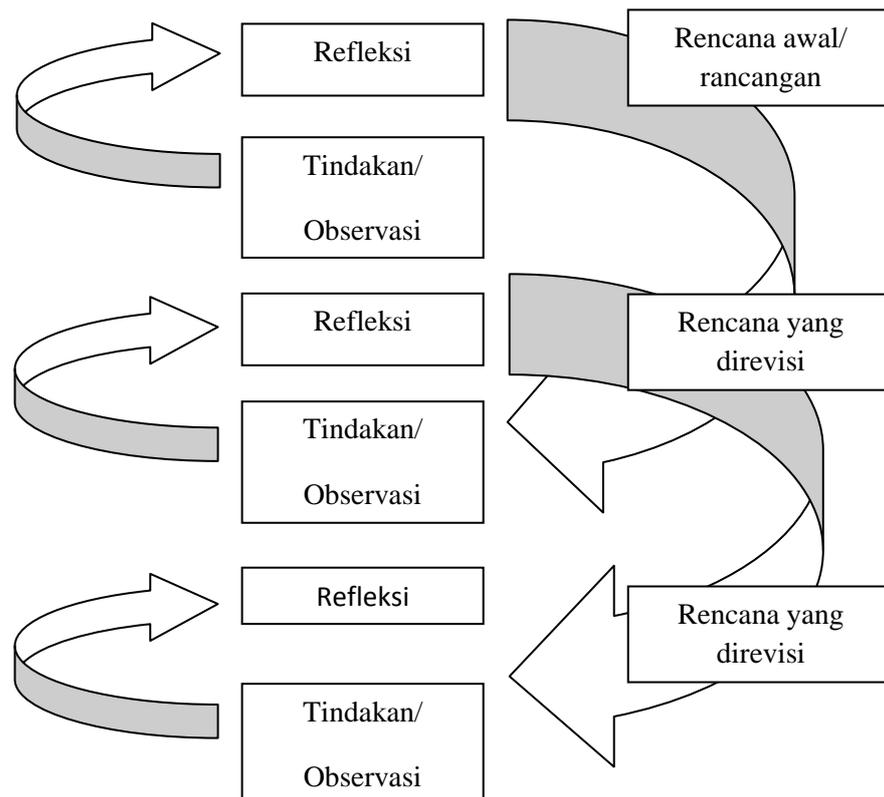
4 Pihak yang Membantu

Pihak-pihak yang membantu dalam penelitian ini yaitu:

- a. Ibu Nuryanti, S.Pd SD selaku Kepala sekolah SDN Jatimulya 03
- b. Ibu Hj. Ihat Solihat, M.Pd selaku observer
- c. Rekan sejawat

B. Desain Prosedur Perbaikan Pembelajaran

Sesuai dengan jenis penelitian yang dipilih, yaitu penelitian tindakan, maka penelitian ini menggunakan model penelitian tindakan berbentuk spiral dari siklus yang satu ke siklus yang berikutnya. Setiap siklus meliputi *planning* (rencana), *action* (tindakan), *observation* (pengamatan), dan *reflection* (refleksi). Langkah pada siklus berikutnya adalah perencanaan yang sudah direvisi, tindakan, pengamatan, dan refleksi. Sebelum masuk pada siklus 1 dilakukan tindakan pendahuluan yang berupa identifikasi permasalahan. Siklus spiral dari tahap-tahap penelitian tindakan kelas dapat dilihat pada gambar berikut:



Gambar 1
Alur PTK

Penjelasan alur di atas adalah:

1. Rancangan/perencana awal, sebelum mengadakan penelitian peneliti menyusun rumusan masalah, tujuan dan membuat rencana tindakan, termasuk di dalamnya instrumen penelitian dan perangkat pembelajaran.
2. Pelaksanaan dan pengamatan, meliputi tindakan yang dilakukan oleh peneliti sebagai upaya membangun pemahaman konsep siswa serta

mengamati hasil atau dampak dari diterapkannya metode pembelajaran dengan penggunaan media kubus pecahan.

3. Refleksi, peneliti mengkaji, melihat dan mempertimbangkan hasil atau dampak dari tindakan yang dilakukan berdasarkan lembar pengamatan yang diisi oleh pengamat.
4. Rancangan/rencana yang direvisi, berdasarkan hasil refleksi dari pengamatan membuat rancangan yang direvisi untuk dilaksanakan pada siklus berikutnya.

Penelitian ini dilaksanakan selama dua siklus/ putaran. Observasi dibagi dalam dua putaran, yaitu putaran 1, dan 2, dimana masing putaran dikenai perlakuan yang sama (alur kegiatan yang sama) dan membahas satu sub pokok bahasan yang diakhiri dengan tes formatif di akhir masing putaran. Dibuat dalam tiga putaran dimaksudkan untuk memperbaiki sistem pengajaran yang telah dilaksanakan.

Penelitian ini dilakukan melalui tiga tahap, yaitu: (1) tahap persiapan, (2) tahap pelaksanaan, dan (3) tahap penyelesaian.

1. Tahap Persiapan

Kegiatan yang dilakukan dalam tahap persiapan ini adalah mempersiapkan segala sesuatu yang berhubungan dengan pelaksanaan penelitian. Dalam kegiatan ini diharapkan pelaksanaan penelitian akan berjalan lancar dan mencapai tujuan yang diinginkan. Kegiatan persiapan ini meliputi: (1) kajian pustaka, (2) pengurusan administrasi perijinan, (3) penyusunan rancangan penelitian, (4) orientasi lapangan, dan (5) penyusunan instrumen penelitian.

2. Tahap Pelaksanaan

Pada tahap pelaksanaan penelitian ini, kegiatan yang dilakukan meliputi: (1) pengumpulan data melalui tes dan pengamatan yang dilakukan persiklus, (2) diskusi dengan pengamat untuk memecahkan kekurangan dan kelemahan selama proses belajar mengajar persiklus, (3)

menganalisis data hasil penelitian persiklus, (4) menafsirkan hasil analisis data, dan (5) bersama-sama dengan pengamat menentukan langkah perbaikan untuk siklus berikutnya.

3. Tahap Penyelesaian

Dalam tahap penyelesaian, kegiatan yang dilakukan meliputi: (1) menyusun draf laporan penelitian, (2) mendiskusikan draf laporan penelitian, (3) merevisi draf laporan penelitian, (4) menyusun naskah laporan penelitian, dan (5) menggandakan laporan penelitian.

Instrumen Penelitian

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini terdiri dari:

1. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)

Yaitu merupakan perangkat pembelajaran yang digunakan sebagai pedoman guru dalam mengajar dan disusun untuk tiap putaran. Masing-masing RPP berisi kompetensi dasar, indikator pencapaian hasil belajar, tujuan pembelajaran khusus, dan kegiatan belajar mengajar.

2. Lembar Kegiatan Siswa

Lembar kegiatan ini yang dipergunakan siswa untuk membantu proses pengumpulan data hasil kegiatan pemberian tugas.

3. Tes formatif

Tes ini disusun berdasarkan tujuan pembelajaran yang akan dicapai, digunakan untuk mengukur kemampuan pemahaman konsep matematika pada pokok bahasan sistem persamaan dua variabel. Tes formatif ini diberikan setiap akhir putaran. Bentuk soal yang diberikan adalah pilihan guru (objektif). Sebelumnya soal-soal ini telah diujicoba, kemudian peneliti mengadakan analisis butir soal tes yang telah diuji validitas dan reliabilitas pada tiap soal. Analisis ini digunakan untuk memilih soal yang baik dan memenuhi syarat digunakan untuk mengambil data.

C. Teknik Analisis Data

Data yang diperoleh dalam penelitian ini berupa hasil tes dan observasi. Adapun teknik analisis data yang digunakan adalah member check. Lalu dilakukan pemilihan, pengelompokan dan validasi.

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Hasil Penelitian Perbaikan Pembelajaran

Sebelum disajikan hasil penelitian siklus 1, dibawah ini disajikan hasil pembelajaran pra siklus sebagai titik awal pelaksanaan perbaikan pembelajaran.

Tabel 4.1
Daftar Nilai Pembelajaran Pra Siklus
Mata Pelajaran Matematika

NO	NAMA	SKOR	KETERANGAN	KKM
1	Saffanah Putri Bilqis	40	Belum Tuntas	71
2	Abydzar Al Ghifari Muslim	60	Belum Tuntas	71
3	Afifa Nanda Rafanda	50	Belum Tuntas	71
4	Ahmad Al Raziq Nurrohman	80	Tuntas	71
5	Alika Haura An-Najwa	80	Tuntas	71
6	Alsafa Salsabira	75	Tuntas	71
7	Aqila Ramadhania Tsany	80	Tuntas	71
8	Aryasatya Adyatama A	75	Tuntas	71
9	Aulia Melody Zhafira	65	Belum Tuntas	71
10	Deril Haktasa	50	Belum Tuntas	71
11	Elsa Oktaviani	60	Belum Tuntas	71
12	Hana Syakira	75	Tuntas	71
13	Harumi Alifa R	75	Tuntas	71
14	Hilman Rizqi Mahesa	80	Tuntas	71
15	Humaira Rahayu	75	Tuntas	71
16	Kinara Adhe Byan	80	Tuntas	71
17	Kiyoshi Azkana Sakhi	70	Belum Tuntas	71
18	Muhammad Abid Gilang	80	Tuntas	71
19	Muhammad Affanur Majid	80	Tuntas	71

	Jumlah	1330		
	Rata-rata	70,00		
	Jumlah siswa yang tuntas		12 siswa	
	Persentase yang tuntas		63%	

Berdasarkan data di atas terlihat bahwa persentase siswa yang tuntas sebesar 63%. Jadi siswa yang tuntas sebanyak 12 orang.

1. Siklus 1

Hasil pengolahan data yang diperoleh dari siklus 1 dalam perbaikan pembelajaran mata pelajaran matematika adalah sebagaimana tercantum dalam tabel di bawah ini.

Tabel 4.2
Daftar Nilai Pembelajaran Siklus 1
Mata Pelajaran Matematika

NO	NAMA	SKOR	KETERANGAN	KKM
1	Saffanah Putri Bilqis	40	Belum Tuntas	71
2	Abydzar Al Ghifari Muslim	70	Belum Tuntas	71
3	Afifa Nanda Rafanda	70	Belum Tuntas	71
4	Ahmad Al Raziq Nurrohman	100	Tuntas	71
5	Alika Haura An-Najwa	100	Tuntas	71
6	Alsafa Salsabira	80	Tuntas	71
7	Aqila Ramadhania Tsany	80	Tuntas	71
8	Aryasatya Adyatama A	80	Tuntas	71
9	Aulia Melody Zhafira	60	Belum Tuntas	71
10	Deril Haktasa	60	Belum Tuntas	71
11	Elsa Oktaviani	75	Tuntas	71
12	Hana Syakira	80	Tuntas	71
13	Harumi Alifa R	80	Tuntas	71

14	Hilman Rizqi Mahesa	80	Tuntas	71
15	Humaira Rahayu	80	Tuntas	71
16	Kinara Adhe Byan	85	Tuntas	71
17	Kiyoshi Azkana Sakhi	80	Tuntas	71
18	Muhammad Abid Gilang	100	Tuntas	71
19	Muhammad Affanur Majid	90	Tuntas	71
	Jumlah	1490		
	Rata-rata	78,42		
	Jumlah siswa yang tuntas		14 siswa	
	Persentase yang tuntas		74%	

Berdasarkan data di atas terlihat bahwa ada peningkatan pemahaman siswa setelah dilakukan perbaikan pembelajaran siklus 1 yang dibuktikan dengan bertambahnya persentase siswa yang tuntas menjadi 74% dari 63% sebelum dilakukan perbaikan pembelajaran. Jadi siswa yang tuntas meningkat dari 12 siswa sebelum perbaikan menjadi 14 siswa setelah perbaikan pembelajaran siklus 1. Sedangkan nilai rata-rata sebelum perbaikan yang sebesar 70,00 meningkat menjadi 78,42.

Peningkatan yang terjadi masih belum memuaskan karena masih ada 5 siswa yang belum mencapai ketuntasan. Oleh karena itu perlu dilakukan perbaikan pembelajaran siklus 2.

Di bawah ini merupakan hasil pengamatan yang dilakukan oleh observer terhadap kegiatan perbaikan pembelajaran yang dilakukan.

Table 4.3
Hasil Observasi Perbaikan Pembelajaran Siklus 1
Mata Pelajaran Matematika

No	Aspek yang Diamati	Kemunculan		Komentar
		Ya	Tidak	
1	Melaksanakan pembelajaran sesuai dengan tujuan	√		

2	Menggunakan alat bantu (media) pembelajaran yang sesuai dengan tujuan dan karakteristik siswa		√	Penggunaan alat bantu kurang maksimal
3	Melaksanakan pembelajaran dengan urutan yang logis	√		
4	Mengelola waktu pembelajaran secara efisien		√	Banyak waktu yang terbuang dalam kegiatan inti
5	Menangani pertanyaan dan respons siswa	√		
6	Menerapkan metode yang tepat dengan materi dan kondisi siswa		√	Metode yang digunakan tidak melibatkan siswa dalam proses pembelajaran
7	Menanamkan karakter dalam proses pembelajaran matematika	√		
8	Menguasai materi pembelajaran matematika	√		
9	Memberikan motivasi kepada siswa dengan pujian dan ekspresi positif	√		
10	Menanamkan pemahaman konsep matematika kepada siswa	√		
11	Melaksanakan penilaian selama proses pembelajaran	√		
12	Melaksanakan penilaian pada akhir pembelajaran	√		
	Persentase Aspek yang Muncul	75%	25%	

Dari hasil di atas, membuktikan bahwa dalam perbaikan pembelajaran masih ada aspek aktivitas guru yang belum optimal dilaksanakan yaitu 25%. Karena penggunaan alat bantu kurang maksimal, banyak waktu yang terbuang dalam

kegiatan inti, dan metode yang digunakan tidak melibatkan siswa dalam proses pembelajaran.

Setelah dilakukan tindakan perbaikan pembelajaran, siklus 2 terjadilah peningkatan hasil belajar siswa. Nilai siswa pada mata pelajaran matematika siklus 2 adalah sebagai berikut.

Tabel 4.4
Daftar Nilai Pembelajaran Siklus 2
Mata Pelajaran Matematika

NO	NAMA	SKOR	KETERANGAN	KKM
1	Saffanah Putri Bilqis	70	Belum Tuntas	71
2	Abydzar Al Ghifari Muslim	80	Tuntas	71
3	Afifa Nanda Rafanda	100	Tuntas	71
4	Ahmad Al Raziq Nurrohman	100	Tuntas	71
5	Alika Haura An-Najwa	100	Tuntas	71
6	Alsafa Salsabira	90	Tuntas	71
7	Aqila Ramadhania Tsany	100	Tuntas	71
8	Aryasatya Adyatama A	70	Belum Tuntas	71
9	Aulia Melody Zhafira	100	Tuntas	71
10	Deril Haktasa	100	Tuntas	71
11	Elsa Oktaviani	100	Tuntas	71
12	Hana Syakira	90	Tuntas	71
13	Harumi Alifa R	70	Belum Tuntas	71
14	Hilman Rizqi Mahesa	100	Tuntas	71
15	Humaira Rahayu	80	Tuntas	71
16	Kinara Adhe Byan	100	Tuntas	71
17	Kiyoshi Azkana Sakhi	100	Tuntas	71
18	Muhammad Abid Gilang	100	Tuntas	71
19	Muhammad Affanur Majid	100	Tuntas	71

	Jumlah	1750		
	Rata-rata	92,11		
	Jumlah siswa yang tuntas		16 siswa	
	Persentase yang tuntas		84%	

Persentase siswa yang tuntas menjadi 84%. Jadi siswa yang tuntas meningkat menjadi 16 orang pada siklus 2. Sedangkan nilai rata-rata pada siklus 2 meningkat menjadi 92,11.

Di bawah ini merupakan hasil pengamatan yang dilakukan oleh observer terhadap kegiatan perbaikan pembelajaran yang dilakukan.

Table 4.5
Hasil Observasi Perbaikan Pembelajaran Siklus 1
Mata Pelajaran Matematika

No	Aspek yang Diamati	Kemunculan		Komentar
		Ya	Tidak	
1	Melaksanakan pembelajaran sesuai dengan tujuan	√		
2	Menggunakan alat bantu (media) pembelajaran yang sesuai dengan tujuan dan karakteristik siswa	√		
3	Melaksanakan pembelajaran dengan urutan yang logis	√		
4	Mengelola waktu pembelajaran secara efisien	√		
5	Menangani pertanyaan dan respons siswa	√		
6	Menerapkan metode yang tepat dengan materi dan kondisi siswa	√		
7	Menanamkan karakter dalam proses pembelajaran matematika	√		

8	Menguasai materi pembelajaran matematika	√		
9	Memberikan motivasi kepada siswa dengan pujian dan ekspresi positif	√		
10	Menanamkan pemahaman konsep matematika kepada siswa	√		
11	Melaksanakan penilaian selama proses pembelajaran	√		
12	Melaksanakan penilaian pada akhir pembelajaran	√		
Persentase Aspek yang Muncul		100%		

Dari hasil di atas, membuktikan bahwa dalam perbaikan pembelajaran siklus 2, sebanyak 100% dari aspek pengamatan dapat dilaksanakan dengan baik oleh guru. Ini berarti terdapat keseriusan guru dalam melaksanakan proses pembelajaran untuk mendapatkan hasil belajar siswa yang optimal.

Untuk lebih jelasnya, perkembangan hasil belajar siswa dari sebelum perbaikan, hingga pada perbaikan pembelajaran siklus 2 disajikan tabel rekapitulasi hasil belajar siswa di bawah ini.

Tabel 4.6
Rekapitulasi Nilai Tes Akhir Mata Pelajaran Matematika
Sebelum Perbaikan, Siklus 1, dan Siklus 2

No	Nama	Sebelum Perbaikan	Siklus		K K M	Keterangan	
			1	2		Tercapai	Tidak Tercapai
1	Saffanah Putri Bilqis	40	40	70	71		√
2	Abydzar Al Ghifari Muslim	60	70	80	71	√	
3	Afifa Nanda Rafanda	50	70	100	71	√	
4	Ahmad Al Raziq Nurrohman	80	100	100	71	√	
5	Alika Haura An-Najwa	80	100	100	71	√	

6	Alsafa Salsabira	75	80	90	71	√	
7	Aqila Ramadhania Tsany	80	80	100	71	√	
8	Aryasatya Adyatama A	75	80	70	71		√
9	Aulia Melody Zhafira	65	60	100	71	√	
10	Deril Haktasa	50	60	100	71	√	
11	Elsa Oktaviani	60	75	100	71	√	
12	Hana Syakira	75	80	90	71	√	
13	Harumi Alifa R	75	80	70	71		√
14	Hilman Rizqi Mahesa	80	80	100	71	√	
15	Humaira Rahayu	75	80	80	71	√	
16	Kinara Adhe Byan	80	85	100	71	√	
17	Kiyoshi Azkana Sakhi	70	80	100	71	√	
18	Muhammad Abid Gilang	80	100	100	71	√	
19	Muhammad Affanur Majid	80	90	100	71	√	
	Jumlah	1330	1490	1750		16	3
	Rata-rata	70,00	78,42	92,11			
	Jumlah siswa yang tuntas	12	14	16			
	Persentase siswa yang tuntas	63%	74%	84%			

Dari tabel di atas jelas terlihat perkembangan hasil belajar siswa. Nilai rata-rata kelas mengalami peningkatan dari 70,00 sebelum perbaikan pembelajaran, rata-rata kelas 78,42 pada siklus 1, dan akhirnya mencapai 92,11 pada siklus 2.

Begitu pula yang terjadi pada jumlah siswa yang tuntas, mulai dari 12 siswa atau 63% sebelum perbaikan pembelajaran, menjadi 14 siswa tuntas atau 74% pada siklus 1, dan akhirnya mencapai 16 siswa yang tuntas atau 84% pada siklus 2.

B. Pembahasan Hasil Penelitian Perbaikan Pembelajaran

Berdasarkan data-data di atas, siswa kelas 1 SDN Jatimulya 03 yang berhasil menuntaskan belajarnya sebelum dilakukan perbaikan pembelajaran hanya 63%

atau sekitar 12 siswa, dengan nilai rata-rata 70,00 yang jauh dari Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang telah ditentukan oleh sekolah yaitu 75.

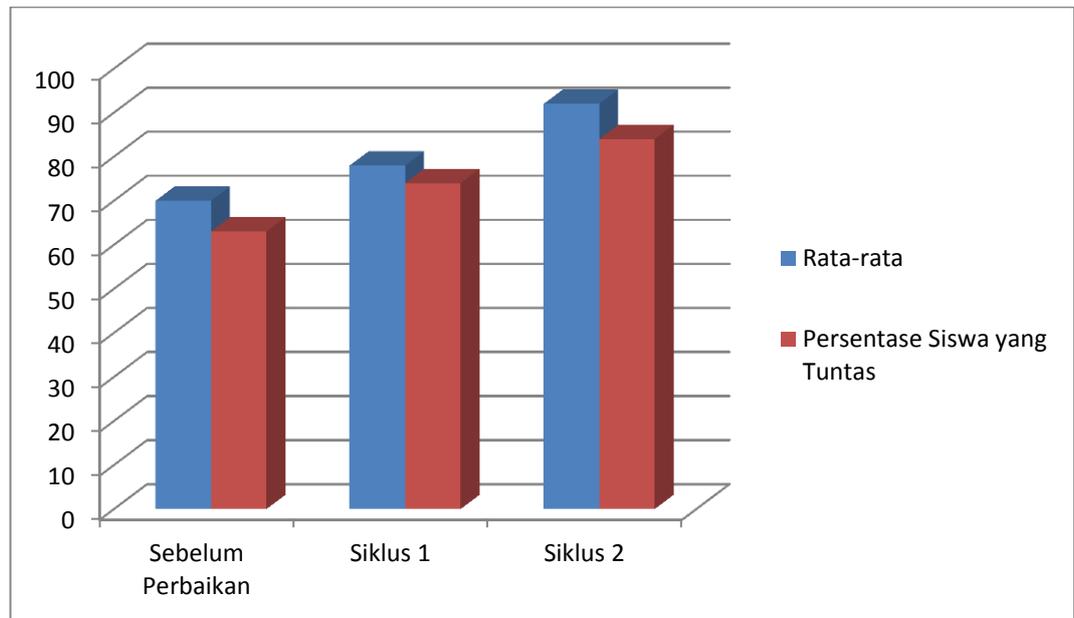
Penyebab kurangnya hasil belajar siswa terhadap materi pelajaran yang utama adalah karena guru tidak menggunakan metode pembelajaran yang tepat. Seharusnya guru ketika mengajar menggunakan metode yang bervariasi.

Setelah dilakukan perbaikan pembelajaran pada siklus 1 dengan menggunakan metode demonstrasi, maka terjadi peningkatan hasil belajar siswa terhadap materi pembelajaran. Sebanyak 74% siswa atau sebanyak 14 siswa tuntas dalam pembelajaran dengan nilai rata-rata kelas 78,42. Walaupun begitu persentase ketuntasan belajar masih belum memuaskan, tetapi apabila dibandingkan dengan hasil sebelum dilakukan perbaikan pembelajaran, maka hasil ini bisa dikatakan naik secara signifikan.

Pada perbaikan pembelajaran siklus 2, pembelajaran dilaksanakan dengan menggunakan metode bermain peran. Ternyata dengan penggunaan metode bermain peran terjadi peningkatan hasil belajar siswa terhadap materi pembelajaran. Sebanyak 84% siswa atau sebanyak 16 siswa tuntas dalam pembelajaran dengan nilai rata-rata kelas 92,11. Berarti penggunaan metode bermain peran cukup efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas 1 dalam pembelajaran matematika tentang soal cerita penjumlahan di SDN Jatimulya 03 Kabupaten Bekasi.

Peningkatan nilai rata-rata siswa, jumlah siswa yang tuntas serta persentase siswa yang mencapai ketuntasan sebelum perbaikan pembelajaran, pada perbaikan pembelajaran siklus 1 dan perbaikan siklus 2 divisualisasikan sesuai dengan diagram di bawah ini.

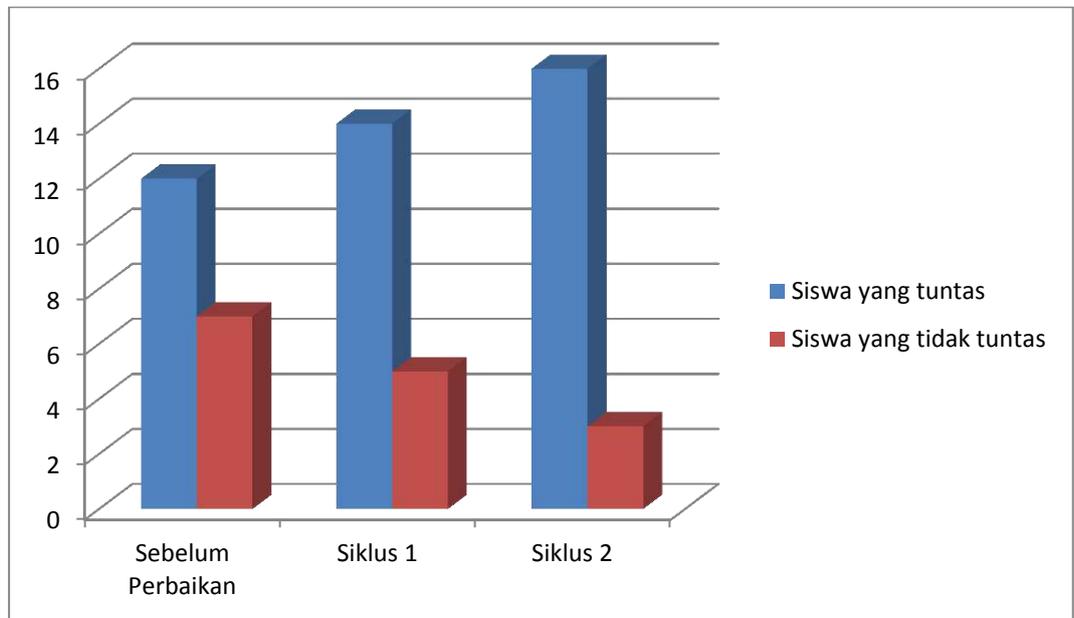
Diagram 4.1
Nilai Rata-rata Siswa dan Persentase Ketuntasan Belajar
Pada Perbaikan Pembelajaran Matematika Kelas 1
SDN Jatimulya 03



Dari diagram di atas jelas terlihat bahwa dengan menggunakan metode bervariasi yaitu metode bermain peran, terjadi peningkatan nilai rata-rata siswa yang cukup signifikan, yaitu 70,00 sebelum perbaikan pembelajaran, rata-rata kelas 78,42 pada siklus 1, dan akhirnya mencapai 92,11 pada siklus 2. Sedangkan siswa yang mencapai ketuntasan juga bertambah dari 63% sebelum perbaikan pembelajaran, 74% pada siklus 1, dan akhirnya mencapai 84% pada siklus 2.

Perbandingan jumlah siswa yang mencapai ketuntasan sebelum dan sesudah dilakukan perbaikan pembelajaran dapat digambarkan pada table di bawah ini.

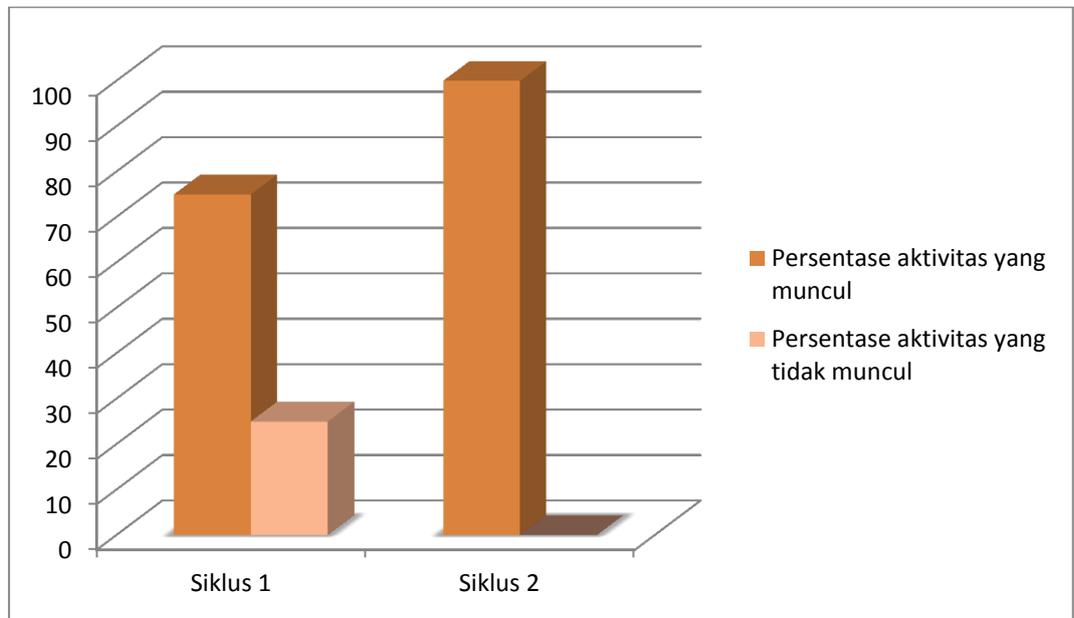
Diagram 4.2
Perbandingan Siswa yang Mencapai Ketuntasan
Pada Perbaikan Pembelajaran Matematika Kelas 1
SDN Jatimulya 03



Setelah melakukan refleksi, ternyata penggunaan alat bantu kurang maksimal, banyak waktu yang terbuang dalam kegiatan inti, dan metode yang digunakan tidak melibatkan siswa dalam proses pembelajaran.

Kemunculan hasil observasi pada perbaikan pembelajaran siklus 2 terjadi peningkatan secara serius. Perbandingan peningkatan kemunculan aspek dalam observasi perbaikan siklus 1 dan siklus 2 dapat dilihat dengan jelas pada diagram di bawah ini.

Diagram 4.3
Hasil Belajar dan Aspek Observasi yang Muncul
Pembelajaran Matematika Siklus 1 dan 2



Dari diagram di atas menunjukkan bahwa dengan menggunakan metode bermain peran, aktivitas meningkat persentase kemunculannya dari 75% pada perbaikan siklus 1 dan 100% pada perbaikan pembelajaran siklus 2.

Dari hasil pembahasan di atas terbukti bahwa penggunaan metode bermain peran sangat efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika dengan materi soal cerita penjumlahan di kelas 1 SDN Jatimulya 03 Kabupaten Bekasi.

BAB V

SIMPULAN, DAN SARAN TINDAK LANJUT

A. Simpulan

Dari pembahasan penelitian diketahui bahwa Penerapan Metode Bermain Peran dapat Meningkatkan Hasil Belajar siswa kelas 1 di SDN Jatimulya 03 pada pelajaran matematika tentang topik soal cerita penjumlahan. Secara rinci disimpulkan sebagai berikut:

Hasil Belajar siswa pada Materi Soal Cerita Penjumlahan Mata Pelajaran Matematika Kelas I SDN Jatimulya 03 pada siklus 1 tingkat keberhasilan hanya mencapai 74 % dan meningkat signifikan pada siklus 2 yaitu 84 %.

Metode Bermain Peran dapat meningkatkan hasil belajar siswa terhadap Materi Soal Cerita Penjumlahan Mata Pelajaran Matematika Kelas I SDN Jatimulya 03, yang dibuktikan dengan meningkatnya nilai rata-rata siswa pada tes akhir pembelajaran mulai dari 70,00 sebelum perbaikan, 78,42 pada siklus 1, serta 92,11 pada siklus 2 dan banyaknya siswa yang tuntas semakin bertambah mulai dari 63 % sebelum perbaikan, 74 % pada siklus 1, dan 84 % pada siklus 2.

B. Saran Tindak Lanjut

Setelah meneliti, mengamati, merefleksi kegiatan perbaikan pembelajaran ini perlu dilakukan tindak lanjut, baik oleh guru, sekolah maupun stakeholder dalam bidang pendidikan. Tindak lanjut tersebut bisa berupa apresiasi bagi para guru yang dengan segenap kemampuannya melakukan inovasi dalam bidang pendidikan, salah satunya dengan melakukan penelitian tindakan kelas dalam rangka perbaikan pembelajaran.

Selain itu, karena keberhasilan penelitian perbaikan pembelajaran ini ada beberapa saran yang perlu diperhatikan oleh siswa, guru, dan sekolah dalam meningkatkan hasil belajar siswa, antara lain:

1. Saran bagi Siswa

- a. Siswa harus lebih bersemangat dalam mengikuti proses pembelajaran, apalagi dengan pemilihan metode dan penggunaan alat peraga yang tepat yang dilakukan guru, akan sangat membantu dalam meningkatkan hasil belajar serta keterampilan-keterampilan dasar yang lain.
- b. Siswa harus ikut berperan aktif dalam mencari sumber dan alat pembelajaran, sehingga daya kreatifitasnya semakin meningkat.

2. Saran bagi Guru

- a. Sebelum melakukan proses pembelajaran, guru harus jeli dalam menentukan metode pembelajaran, sehingga penyampaian materi dapat dipahami siswa secara maksimal.
- b. Guru diharapkan selalu menggunakan alat peraga yang bervariasi, tentu saja sesuai dengan karakteristik materi yang akan disampaikan.
- c. Penyusunan rencana pembelajaran harus dilakukan oleh guru secara seksama dengan memperhatikan penggunaan metode serta alat peraga yang tepat.

3. Saran bagi Sekolah

Hasil penelitian ini agar dapat dijadikan evaluasi dan instropeksi diri bagi sekolah yang terlibat langsung dalam usaha meningkatkan mutu pendidikan.

Sekolah diharapkan dapat memfasilitasi guru serta siswanya dalam rangka peningkatan proses pembelajaran, misalnya dengan membiayai kegiatan perbaikan pembelajaran, pengadaan buku-buku paket dan penunjang, pengadaan alat-alat peraga, dan pengadaan pelatihan guru.

DAFTAR PUSTAKA

- Andayani et a.l. (2009). *Pemantapan Kemampuan Profesional. Buku Panduan PDGK4501*. Jakarta:Universitas Terbuka.
- Anitah, Sri. (2014). *Strategi Pembelajaran di SD*. Tangerang: Universitas Terbuka.
- Bennet, Neville, dkk. (2005). *Teaching Though Play*. Jakarta: IKAPI
- Karso, dkk. (2014). *Pendidikan Matematika 1*. Tangerang: Universitas Terbuka.
- Khafid, M. & Gunanto. (2010). *Active Mathematisc IB*. Jakarta: Erlangga.
- Porter, Bobby, dkk. (2000). *Quantum Teaching*. Bandung: Kaifa.
- Porter, Bobby. & Mike Hemackl, dkk. (2000). *Quantum Learning*. Bandung: Kaifa
- Retnawati, H. & Kana (2015). *Fun Learning Mathematics 1*. Bandung: Grafindo Media Pratama.
- Rumanta, Maman. (2009). *Praktikum IPA di SD*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Tim Bina Matematika. (2011). *Matematika SD Kelas 1*. Jakarta: Yudistira
- Tim FKIP UT. (2014). *Pemantapan Kemampuan Profesional. Buku Panduan PDGK4501*. Tangerang: Universitas Terbuka.
- Tim Tunas Karya Guru. (2013). *Kreatif Matematika Kelas 1 untuk Sekolah Dasar*. Jakarta: Duta.

Format Perencanaan Perbaikan Pembelajaran

Satuan Pendidikan : SDN Jatimulya 03

Nama guru : Rita Maya Sofa,S.Pd

Mata Pelajaran : Matematika

Kelas/semester : 1/II

Tahun Pelajaran : 2021-2022

A. Fakta/Data

Dari hasil proses pembelajaran matematika kelas 1 yang dilaksanakan pada hari kamis tanggal 25 Februari 2016 secara umum adalah situasi kelas kurang aktif, siswa tidak mau bertanya. Ketika diberi pertanyaan oleh guru siswa tidak bisa menjawab. Selain itu kondisi siswa di kelas kurang terkondisikan. Siswa banyak yang ngobrol dan kurang konsentrasi dalam mengikuti proses pembelajaran. Prestasi yang diraih siswa kurang maksimal karena nilai rata-rata yang diperoleh siswa pada akhir pembelajaran adalah 70 masih di bawah KKM yaitu 75 sehingga siswa yang tuntas hanya 12 orang dari 19 siswa atau sekitar 63% masih ada 7 siswa yang belum tuntas atau sekitar 37%.

B. Identifikasi Masalah

Setelah dilakukan refleksi proses pembelajaran, ditemukan beberapa masalah antara lain:

1. Nilai rata-rata yang diperoleh siswa pada akhir pembelajaran masih dibawah KKM yaitu 75.
 2. Siswa yang tuntas hanya 12 orang dari 19 siswa sekitar 63%.
 3. Sebanyak 7 siswa belum tuntas atau sekitar 37%.
-

4. Situasi kelas kurang aktif, siswa tidak mau bertanya dan sulit menjawab pertanyaan dari guru.
5. Siswa banyak yang ngobrol dan kurang berkonsentrasi dalam proses pembelajaran.

C. Analisis Masalah

Dari identifikasi masalah di atas, dapat dianalisis bahwa kelemahan proses pembelajaran tersebut terjadi karena:

1. Guru dalam mengajar tidak menggunakan metode bervariasi sehingga siswa tidak termotivasi dan tertarik.
2. Guru tidak menggunakan media/alat peraga ketika mengajar.
3. Guru masih kurang maksimal memberikan motivasi siswa untuk belajar.
4. Guru kurang mampu membangkitkan siswa untuk bertanya.
5. Guru dalam memberikan latihan soal tidak membimbing secara baik.

D. Alternatif dan Prioritas Pemecahan Masalah

1. Alternatif Pemecahan Masalah

Dari permasalahan-permasalahan yang dirumuskan dalam identifikasi dan analisis di atas maka peneliti mencoba melakukan pemecahan masalah dengan berbagai macam alternatif antara lain:

- a. Guru akan melakukan perbaikan pembelajaran dengan menggunakan metode bermain peran.
- b. Guru akan menggunakan media/alat peraga ketika mengajar.
- c. Sebelum memberikan materi guru akan melakukan permainan tepuk tangan untuk membangkitkan semangat dan motivasi siswa.
- d. Guru akan memberikan apresiasi kepada siswa yang mau bertanya.
- e. Guru membimbing siswa dalam mengerjakan latihan soal.

2. Prioritas Pemecahan Masalah

Yang menjadi prioritas pemecahan masalah dalam perbaikan pembelajaran ini adalah penggunaan metode bermain peran dalam pembelajaran matematika kelas 1 tentang soal cerita penjumlahan.

E. Rumusan Masalah

Apakah penggunaan metode bermain peran dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas 1 pada mata pelajaran matematika tentang soal cerita penjumlahan di SDN Jatimulya 03 Kabupaten Bekasi Tahun Pelajaran 2021-2022?



PEMERINTAH KABUPATEN BEKASI
DINAS PENDIDIKAN
SD NEGERI JATIMULYA 03 KEC. TAMBUN SELATAN
NSS : 101020811028 NIS : 100906
NPSN : 20245327 Akreditasi : A
Jl. Toyogiri Selatan No. 77 Rt 02 Rw 08 Kec. Tambun Selatan Kab. Bekasi
e-mail sdnjatimulya03@gmail.com

SURAT IZIN PENELITIAN TINDAKAN KELAS (PTK)

Menindak lanjuti proposal Penelitian Tindakan Kelas (PTK) kelas 1 dilingkungan Sekolah Dasar Negeri 03 Jatimulya tanggal 01 Februari 2021, melalui surat ini saya:

Nama : NURYANTI, S. Pd. SD
NIP : 19700615 199103 2 003
Pangkat/ Gol : Pembina IV a
Jabatan : Kepala Sekolah SDN Jatimulya 03

Memberikan izin kepada:

Nama : Rita Maya Sofa, S.Pd
NIP : -
Pangkat/Gol : -
Jabatan : Guru kelas

Untuk melakukan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan judul "PENINGKATAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS 1 DALAM PEMBELAJARAN MATEMATIKA TENTANG SOAL CERITA PENJUMLAHAN MELALUI METODE BERMAIN PERAN DI SDN JATIMULYA 03 KABUPATEN BEKASI TAHUN PELAJARAN 2021/2022" mulai tanggal 25 Februari 2021 sampai dengan 02 Maret 2021, dengan harapan dapat meningkatkan kualitas pembelajaran dan prestasi hasil belajar siswa.

Demikian surat ini dibuat dengan sebenarnya untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Bekasi, 02 Februari 2021

Kepala Sekolah


NURYANTI, S. Pd. SD
NIP: 19700615 199103 2 003

**Kesediaan sebagai Observer dalam Penyelenggaraan Penelitian Tindakan Kelas
(PTK)**

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : HJ.Ihat Solihat M.Pd
NIP : 196604211986022002
Tempat Mengajar : SDN Jatimulya 03
Alamat Sekolah : Jln. Toyogiri Selatan RT002/008 No.77 Kel.Jatimulya
Kec.tambun Selatan Kab.Bekasi Jawa Barat

Menyatakan bersedia sebagai observer untuk membimbing guru dalam perencanaan dan pelaksanaan PTK atas:

Nama : Rita Maya Sofa,S.Pd
Tempat Mengajar : SDN Jatimulya 03
Alamat Sekolah : Jln. Toyogiri Selatan RT002/008 No.77 Kel.Jatimulya
Kec.tambun Selatan Kab.Bekasi Jawa Barat

Demikian agar surat pernyataan ini dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Mengetahui
Kepala Sekolah


NURYANTI, S. Pd. SD
NIP: 19700615 199103 2 003

Bekasi, 11 Februari 2021

Observer



Hj. IHAT SOLIHAT, S. Pd
NIP: 19660421 198602 2 002

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

(RPP) Pra Siklus

Nama Sekolah	: SDN Jatimulya 03
Mata Pelajaran	: Matematika
Kelas/Semester	: I/2
Hari, tanggal	: Kamis, 25 Februari 2021
Alokasi waktu	: 2x35 menit (1 X pertemuan)

I. Standar Kompetensi

4. Melakukan penjumlahan dan pengurangan bilangan dua angka

II. Kompetensi Dasar

- 4.5. Menyelesaikan masalah yang melibatkan penjumlahan dan pengurangan bilangan dua angka

III. Indikator

- 4.5.1. Siswa mampu memahami kata kunci dalam soal cerita penjumlahan
- 4.5.2. Siswa mampu menghitung penjumlahan bilangan dua angka dengan satu angka dalam soal cerita
- 4.5.3. Siswa mampu menghitung penjumlahan bilangan dua angka dengan bilangan dua angka dalam soal cerita

IV. Tujuan Pembelajaran

1. Melalui penjelasan guru, siswa mampu menyebutkan 3 kata kunci soal cerita penjumlahan dengan tepat
2. Melalui penjelasan guru, siswa dapat memahami soal cerita penjumlahan bilangan dua angka dengan satu angka dengan tepat
3. Melalui penjelasan guru, siswa dapat memahami soal cerita penjumlahan bilangan dua angka dengan dua angka dengan tepat

V. Materi Ajar

A. Kata kunci penjumlahan dan pengurangan

Supaya kita dapat mengerjakan soal cerita tentang penjumlahan, terlebih dahulu kita harus mengenal kata kuncinya. Kata kunci yang biasa digunakan dalam soal cerita

penjumlahan diantaranya: membeli lagi, diberi lagi, datang lagi, menambahkan lagi, membuat, memetik dan lainnya.

Kata kunci yang biasa digunakan dalam dalam pengurangan diantaranya: diberikan, diambil, dijual, rusak, busuk, pecah.

B. Soal cerita penjumlahan bilangan dua angka dengan satu angka

Contoh:

Di tempat parkir sudah ada 32 sepeda.

Kemudian datang lagi 7 sepeda.

Berapa sepeda yang ada di tempat parkir sekarang?

Jawab:

Kata kunci yang terdapat pada soal=datang lagi = penjumlahan

Jadi sepeda yang ada di tempat parkir = 32

$$\begin{array}{r} 32 \\ + 7 \\ \hline \end{array}$$

$$39$$

C. Soal cerita penjumlahan bilangan dua angka dengan dua angka

Contoh:

Andi mempunyai 15 butir kelereng.

Andi membeli lagi 24 butir.

Berapa kelereng Andi sekarang?

Jawab:

Kata kunci yang terdapat pada soal = beli lagi = penjumlahan

Jadi kelereng Andi = 15

$$\begin{array}{r} 15 \\ + 24 \\ \hline \end{array}$$

$$39$$

VI. Metode Pembelajaran

1. Ceramah
2. Tanya jawab
3. Pemberian tugas

VII. Langkah-langkah pembelajaran

1. Kegiatan Awal (5 menit)

- a. Pembelajaran dimulai dengan guru mengucapkan salam dan berdoa bersama.
- b. Melakukan permainan tepuk tangan untuk membangkitkan motivasi siswa dalam belajar
- c. Melakukan Tanya jawab tentang pelajaran sebelumnya dengan materi yang akan dipelajari
- d. Menjelaskan tujuan pembelajaran atau kompetensi yang akan dicapai

2. Kegiatan Inti (30 menit)

a. Eksplorasi (10 menit)

Guru bertanya jawab tentang pengetahuan siswa tentang materi yang akan diajarkan

b. Elaborasi (15 menit)

Guru menjelaskan materi tentang kata kunci dalam menjawab soal cerita, cara mengerjakan soal cerita penjumlahan bilangan dua angka dengan satu angka, dan cara mengerjakan soal cerita penjumlahan bilangan dua angka dengan dua angka

c. Konfirmasi (5 menit)

Guru bertanya tentang pemahaman yang baru tentang soal cerita penjumlahan bilangan dua angka

3. Kegiatan penutup (35 menit).

- a. Siswa menjawab Lembar Kerja Siswa.
- b. Guru menutup pembelajaran dengan mengucapkan hamdalah dan salam.

VIII. Alat/Bahan/Sumber Belajar

1. Alat bantu : spidol, papan tulis
2. Media Pembelajaran : -
3. Sumber Rujukan :
 - a. Buku Matematika kelas I Karangan Masykur Penerbit Yudhistira, halaman 120-122

- b. Buku Matematika kelas 1 Karangan Widodo Penerbit Duta, halaman 82-84
- c. Buku Active Mathematics 1B Karangan Khafid Penerbit Erlangga, halaman 48-51
- d. Buku Fun Learning Mathematics 1 Ratnawati Karangan Heri Penerbit Facil, halaman 150-152

IX. Penilaian

- 1. Prosedur penilaian : Post Tes
- 2. Jenis penilaian : Tertulis
Bentuk soal : Uraian
- 3. Alat tes :

Isilah titik-titik di bawah ini dengan jawaban yang tepat!

- 1. Tuliskan 3 kata kunci dalam soal cerita penjumlahan!
- 2. Tina memetik 31 buah tomat. Soni memetik 7 buah tomat. Berapa jumlah buah tomat yang mereka petik?
- 3. Toni punya 23 balon. Ayah memberikan 9 balon lagi kepada Toni. Berapa jumlah balon yang dimiliki Toni sekarang?
- 4. Mula-mula ada 22 siswa di kelas. Datang lagi 25 siswa. Berapa siswa yang ada di kelas sekarang?
- 5. Ibu membuat 37 kue. Kemudian ibu membuat lagi 26 kue. Berapa kue yang telah dibuat ibu?
- 4. Kunci jawaban

1. Membeli lagi, menanam lagi, memetik

2. 31

$$\begin{array}{r} 7 \\ + \\ \hline \end{array}$$

38

3. 23

$$\begin{array}{r} 9 \\ + \\ \hline \end{array}$$

32

4. 22

$$\begin{array}{r} 25 \\ + \\ \hline \end{array}$$

47

5. 37

26 +

63

5. Kriteria Penilaian

1. Soal 1-5 bobot nilai 2

Bekasi, 25 Februari 2021

Mengetahui

Kepala Sekolah



NURYANTI, S. Pd. SD
NIP:19700615 199103 2 003

Guru Kelas 1

A handwritten signature in black ink, appearing to be "Rita Maya Sofa".

RITA MAYA SOFA, S. Pd

RENCANA PELAKSANAAN PERBAIKAN PEMBELAJARAN

(RPP Perbaikan siklus 1)

Nama Sekolah : SDN Jatimulya 03
Mata Pelajaran : Matematika
Kelas/Semester : 1/2
Hari, tanggal : Senin, 29 Februari 2021
Alokasi waktu : 2x35 menit (1 X pertemuan)

I. Standar Kompetensi

4. Melakukan penjumlahan dan pengurangan bilangan dua angka

II. Kompetensi Dasar

4.5. Menyelesaikan masalah yang melibatkan penjumlahan dan pengurangan bilangan dua angka

III. Indikator

4.5.1. Siswa mampu memahami kata kunci dalam soal cerita penjumlahan

4.5.2. Siswa mampu menghitung penjumlahan bilangan dua angka dengan satu angka dalam soal cerita

4.5.3. Siswa mampu menghitung penjumlahan bilangan dua angka dengan bilangan dua angka dalam soal cerita

IV. Tujuan Pembelajaran

1. Melalui penjelasan guru, siswa mampu menyebutkan 3 kata kunci soal cerita penjumlahan dengan tepat

2. Melalui demonstrasi guru, siswa dapat memahami soal cerita penjumlahan bilangan dua angka dengan satu angka dengan tepat

3. Melalui demonstrasi guru, siswa dapat memahami soal cerita penjumlahan bilangan dua angka dengan dua angka dengan tepat

V. Tujuan Perbaikan Pembelajaran

a. Tujuan Perbaikan bagi Siswa:

- Meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi tentang penjumlahan bilangan dua angka dalam soal cerita

b. Tujuan Perbaikan bagi Guru:

- Meningkatkan kinerja guru dalam menerapkan metode yang bervariasi dan menggunakan media pembelajaran dalam pembelajaran tentang penjumlahan bilangan dua angka dalam soal cerita

VI. Materi Ajar

A. Kata kunci penjumlahan dan pengurangan

Supaya kita dapat mengerjakan soal cerita tentang penjumlahan, terlebih dahulu kita harus mengenal kata kuncinya. Kata kunci yang biasa digunakan dalam soal cerita penjumlahan diantaranya: membeli lagi, diberi lagi, datang lagi, menambahkan lagi, membuat, memetik dan lainnya.

Kata kunci yang biasa digunakan dalam dalam pengurangan diantaranya: diberikan, diambil, dijual, rusak, busuk, pecah.

B. Soal cerita penjumlahan bilangan dua angka dengan satu angka

Contoh:

Idrus punya 30 permen.

Kakek memberikan 5 permen lagi kepada Idrus

Berapa jumlah permen Idrus sekarang?

Jawab:

Kata kunci yang terdapat pada soal = beli lagi = penjumlahan

Jadi sepeda yang ada di tempat parkir = 30

$$\begin{array}{r} 5 + \\ 30 \\ \hline 35 \end{array}$$

C. Soal cerita penjumlahan bilangan dua angka dengan dua angka

Contoh:

Kemarin paman menanam 41 pohon jagung.

Hari ini paman menanam lagi 26 pohon jagung.

Berapa pohon jagung yang sudah ditanam paman?

Jawab:

Kata kunci yang terdapat pada soal = menanam lagi = penjumlahan

Jadi kelereng Andi = 41

$$\begin{array}{r} 26 \\ + \\ \hline 67 \end{array}$$

VII. Metode Pembelajaran

1. Ceramah
2. Demonstrasi
3. Tanya jawab
4. Pemberian tugas

VIII. Langkah-langkah pembelajaran

1. Kegiatan Awal (5 menit)

- a. Pembelajaran dimulai dengan guru mengucapkan salam dan berdoa bersama.
- b. Melakukan permainan tepuk tangan untuk membangkitkan motivasi siswa dalam belajar
- c. Melakukan Tanya jawab tentang pelajaran sebelumnya dengan materi yang akan dipelajari
- d. Menjelaskan tujuan pembelajaran atau kompetensi yang akan dicapai

2. Kegiatan Inti (30 menit)

- a. Eksplorasi (10 menit)
Guru menjelaskan kembali materi mengenai kata kunci dalam menjawab soal cerita

b. Elaborasi (15 menit)

- Guru membawa media pembelajaran berupa 2 buah gelas plastik (gelas A dan gelas B), 50 permen, 1 kantong kereseck
- Gelas A diisi dengan 31 permen. Gelas B diisi dengan 8 permen.
- Permen pada gelas A dimasukkan ke dalam kantong kereseck
- Permen pada gelas B juga dituangkan ke dalam kantong kereseck
- Guru bertanya apakah permen pada kantong kereseck bertambah atau berkurang?
- Guru mencontohkan cara mengerjakan soal cerita penjumlahan dari demonstrasi tersebut

c. Konfirmasi (5 menit)

- Memberikan umpan balik yang positif dan penguatan dalam bentuk lisan dan hadiah terhadap keberhasilan siswa
- Memfasilitasi siswa melakukan refleksi untuk memperoleh pengalaman belajar yang telah dilakukan
- Memberikan motivasi kepada siswa yang kurang atau belum berpartisipasi aktif dalam diskusi kelompok

3. Kegiatan penutup (35 menit).

- a. Guru beserta siswa menyimpulkan materi pelajaran
- b. Siswa mengerjakan lembar kerja siswa
- c. Guru melakukan penilaian terhadap kegiatan yang sudah dilakukan
- d. Guru menyampaikan rencana pembelajaran pada pertemuan berikutnya
- e. Guru menutup kegiatan pembelajaran dengan membaca hamdalah dan salam

IX. Alat/Bahan/Sumber Belajar

1. Alat bantu : spidol, papan tulis
2. Media Pembelajaran: 2 buah gelas plastik, 50 buah permen, 1 buah kantong kereseck

3. Sumber Rujukan:

- a. Buku Matematika kelas 1 Karangan Masykur Penerbit Yudhistira, halaman 120-122
- b. Buku Matematika kelas 1 Karangan Widodo Penerbit Duta, halaman 82-84
- c. Buku Active Mathematics 1B Karangan Khafid Penerbit Erlangga, halaman 48-51
- d. Buku Fun Learning Mathematics 1 Ratnawati Karangan Heri Penerbit Facil, halaman 150-152

X. Penilaian

1. Prosedur penilaian : Post Test
2. Jenis penilaian : Tertulis
Bentuk soal : Uraian
3. Alat tes :

Isilah titik-titik di bawah ini dengan jawaban yang tepat!

1. Membeli lagi, menanam lagi, memetik adalah kata kunci dalam soal cerita
2. Bibi membuat 32 kue donat. Bibi membuat 8 kue donat lagi. Berapa kue donat yang sudah dibuat bibi?
3. Di kolam ada 40 ikan lele. Ayah menambahkan lagi 9 ikan lele ke dalam kolam. Berapa ikan yang ada di kolam sekarang?
4. Di atas pohon ada 34 kupu-kupu. Kemudian datang lagi 23 kupu-kupu. Berapa kupu-kupu yang ada di atas pohon sekarang?
5. Ibu membeli 24 jeruk. Ayah membeli 27 jeruk. Berapa jeruk yang sudah dibeli oleh ayah dan ibu?

4. Kunci jawaban

1. penjumlahan

2. 32

$$\underline{8} +$$

40

3. 40

$$\underline{9} +$$

49

4. 34

$$\underline{23} +$$

57

5. 24

$$\underline{27} +$$

51

5. Kriteria Penilaian

Soal 1-5 bobot nilai 2

Bekasi, 29 Februari 2021

Mengetahui

Kepala Sekolah



Guru kelas 1

A handwritten signature in black ink, appearing to read "Rita Maya Sofa".

RITA MAYA SOFA, S. Pd

RENCANA PELAKSANAAN PERBAIKAN PEMBELAJARAN
(RPP Perbaikan siklus 2)

Nama Sekolah : SDN Jatimulya 03
Mata Pelajaran : Matematika
Kelas/Semester : I/2
Hari, tanggal : Rabu, 02 Maret 2021
Alokasi waktu : 2x35 menit (1 X pertemuan)

I. Standar Kompetensi

4. Melakukan penjumlahan dan pengurangan bilangan dua angka

II. Kompetensi Dasar

4.5. Menyelesaikan masalah yang melibatkan penjumlahan dan pengurangan bilangan dua angka

III. Indikator

4.5.1. Siswa mampu memahami kata kunci dalam soal cerita penjumlahan

4.5.2. Siswa mampu menghitung penjumlahan bilangan dua angka dengan satu angka dalam soal cerita

4.5.3. Siswa mampu menghitung penjumlahan bilangan dua angka dengan bilangan dua angka dalam soal cerita

IV. Tujuan Pembelajaran

1. Melalui bermain peran, siswa mampu mengidentifikasi kata kunci soal cerita penjumlahan dengan tepat
2. Melalui bermain peran, siswa dapat memahami soal cerita penjumlahan bilangan dua angka dengan satu angka dengan tepat
3. Melalui bermain peran, siswa dapat memahami soal cerita penjumlahan bilangan dua angka dengan dua angka dengan tepat

V. Tujuan Perbaikan Pembelajaran

a. Tujuan Perbaikan bagi Siswa:

- Meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi tentang penjumlahan bilangan dua angka dalam soal cerita
- Siswa berperan secara aktif dalam kegiatan pembelajaran

b. Tujuan Perbaikan bagi Guru:

- Meningkatkan kinerja guru dalam menerapkan metode yang bervariasi dan menggunakan media pembelajaran dalam pembelajaran tentang penjumlahan bilangan dua angka dalam soal cerita

VI. Materi Ajar

A. Kata kunci penjumlahan dan pengurangan

Supaya kita dapat mengerjakan soal cerita tentang penjumlahan, terlebih dahulu kita harus mengenal kata kuncinya. Kata kunci yang biasa digunakan dalam soal cerita penjumlahan diantaranya: membeli lagi, diberi lagi, datang lagi, menambahkan lagi, membuat, memetik dan lainnya.

Kata kunci yang biasa digunakan dalam dalam pengurangan diantaranya: diberikan, diambil, dijual, rusak, busuk, pecah.

B. Soal cerita penjumlahan bilangan dua angka dengan satu angka

Contoh:

Dani membeli 31 permen di warung.

Kakak memberikan 7 permen lagi kepada Dani

Berapa jumlah permen Dani sekarang?

Jawab:

Kata kunci yang terdapat pada soal = memberikan lagi = penjumlahan

Jadi jumlah permen Dani = 31

$$\begin{array}{r} 31 \\ + 7 \\ \hline 38 \end{array}$$

C. Soal cerita penjumlahan bilangan dua angka dengan dua angka

Contoh:

Bibi akan membuat kue. Bibi telah mempunyai 36 telur.

Bibi membeli lagi 23 telur.

Berapa telur bibisekarang?

Jawab:

Kata kunci yang terdapat pada soal = membeli lagi = penjumlahan

Jadi kelereng Andi = 36

$$\begin{array}{r} 36 \\ + 23 \\ \hline 59 \end{array}$$

VII. Metode Pembelajaran

1. Demonstrasi
2. Bermain peran
3. Tanya jawab
4. Pemberian tugas

VIII. Langkah-langkah pembelajaran

1. Kegiatan Awal (5 menit)

- a. Pembelajaran dimulai dengan guru mengucapkan salam dan berdoa bersama.
- b. Melakukan permainan tepuk tangan untuk membangkitkan motivasi siswa dalam belajar
- c. Melakukan Tanya jawab tentang pelajaran sebelumnya dengan materi yang akan dipelajari
- d. Menjelaskan tujuan pembelajaran atau kompetensi yang akan dicapai

2. Kegiatan Inti (30 menit)

- a. Eksplorasi (10 menit)
 - Guru menunjuk beberapa siswa untuk bermain peran
 - Guru membagi peran pada masing-masing siswa.
 - Ada yang berperan sebagai ibu, kakak, adik, dan pedagang.
 - Guru membagikan media berupa kantong keresek, permen, stik es krim, wadah plastik dan kelereng kepada siswa yang akan bermain peran sesuai peran yang akan dimainkan

b. Elaborasi (15 menit)

- Siswa mulai bermain peran dengan arahan dan skenario dari guru
- c. Konfirmasi (5 menit)
- Memberikan umpan balik yang positif dan penguatan dalam bentuk lisan dan hadiah terhadap keberhasilan siswa
 - Memfasilitasi siswa melakukan refleksi untuk memperoleh pengalaman belajar yang telah dilakukan
 - Memberikan motivasi kepada siswa yang kurang atau belum berpartisipasi aktif dalam diskusi kelompok

3. Kegiatan penutup (35 menit).

- a. Guru beserta siswa menyimpulkan materi pelajaran
- b. Siswa mengerjakan lembar kerja siswa
- c. Guru melakukan penilaian terhadap kegiatan yang sudah dilakukan
- d. Guru menyampaikan rencana pembelajaran pada pertemuan berikutnya
- e. Guru menutup kegiatan pembelajaran dengan membaca hamdalah dan salam

IX. Alat/Bahan/Sumber Belajar

1. Alat bantu : spidol, papan tulis
2. Media Pembelajaran: kantong keresek, permen, stik es krim, wadah plastik dan kelereng
3. Sumber Rujukan:
 - a. Buku Matematika kelas I penerbit Yudhistira, halaman 120-122
 - b. Buku Matematika kelas I penerbit Duta, halaman 82-84
 - c. Buku Active Mathematics IB penerbit Erlangga, halaman 48-51
 - d. Buku Fun Learning Mathematics I penerbit Facil, halaman 150-152

X. Penilaian

1. Prosedur penilaian : Post Tes
2. Jenis penilaian : Tertulis
Bentuk soal : Uraian
3. Alat tes :

Isilah titik-titik di bawah ini dengan jawaban yang tepat!

1. Dodo sudah punya sepeda. Jika Dodo ingin membeli sepeda lagi, maka sepeda yang dimiliki Dodo akan....
 2. Di piring ada 40 duku. ibu menambahkan lagi 8 duku ke dalam piring. Berapa duku yang ada di piring sekarang?
 3. Kakek memetik 33 buah rambutan di kebun. Kemudian kakek memetik 5 buah rambutan lagi. Berapa buah rambutan yang telah dipetik kakek?
 4. Nina membeli dua kantong permen. Kantong pertama berisi 34 permen. Kantong kedua berisi 21 permen. Berapa banyak permen yang dibeli?
 5. Budi membawa dua keranjang. Keranjang pertama berisi 42 telur. Keranjang kedua berisi 26 telur. Berapa jumlah semua telur yang dibawa Budi?
4. Kunci jawaban
1. bertambah
 2. 40
$$\begin{array}{r} 8 + \\ 48 \end{array}$$
 3. 33
$$\begin{array}{r} 5 + \\ 38 \end{array}$$
 4. 34
$$\begin{array}{r} 21 + \\ 55 \end{array}$$
 5. 42
$$\begin{array}{r} 26 + \\ 68 \end{array}$$

5. Kriteria Penilaian

Soal 1-5 bobot nilai 2

Bekasi, 02 Maret 2021

Mengetahui

Kepala Sekolah



Guru Kelas I

RITA MAYA SOFA, S. Pd

LEMBAR PENGAMATAN TERHADAP KINERJA GURU

SIKLUS I

Mata Pelajaran : Matematika
 Kelas/semester : I/2
 Hari tanggal : Senin, 29 Februari 2021
 Fokus Observasi : Aktivitas Guru

Petunjuk: Berilah tanda (√) pada kolom ya atau tidak berdasarkan aspek kemunculan yang diamati, dan berikan komentar kalau perlu!

No	Aspek yang Diamati	Kemunculan		Komentar
		Ya	Tidak	
1	Melaksanakan pembelajaran yang sesuai dengan tujuan	√		
2	Menggunakan alat bantu (media) pembelajaran yang sesuai dengan tujuan dan karakteristik siswa		√	Penggunaan alat bantu kurang maksimal
3	Melaksanakan pembelajaran dengan urutan yang logis	√		
4	Mengelola waktu pembelajaran secara efisien		√	Banyak waktu yang terbuang dalam kegiatan inti
5	Menangani pertanyaan dan respons siswa	√		
6	Menerapkan metode yang tepat dengan materi dan kondisi siswa		√	Metode yang digunakan tidak melibatkan siswa dalam proses pembelajaran
7	Menanamkan karakter dalam proses pembelajaran Matematika	√		
8	Menguasai materi Pembelajaran Matematika	√		
9	Memberikan motivasi kepada siswa dengan pujian dan ekspresi positif.	√		
10	Menanamkan pemahaman konsep Matematika kepada siswa	√		
11	Melaksanakan penilaian selama proses pembelajaran	√		
12	Melaksanakan penilaian pada akhir pembelajaran	√		
	Persentase Aspek yang Muncul	75 %	25 %	

Bekasi, 29 Februari 2021
Observer



(Hj. Ibat Solihat, M.Pd)
NIP:19660421 198602 2 002

LEMBAR PENGAMATAN TERHADAP KINERJA GURU

SIKLUS II

Mata Pelajaran : Matematika
Kelas/semester : I/2
Hari tanggal : Rabu, 02 Maret 2021
Fokus Observasi : Aktivitas Guru

Petunjuk: Berilah tanda (√) pada kolom ya atau tidak berdasarkan aspek kemunculan yang diamati, dan berikan komentar kalau perlu!

No	Aspek yang Diamati	Kemunculan		Komentar
		Ya	Tidak	
1	Melaksanakan pembelajaran yang sesuai dengan tujuan	√		
2	Menggunakan alat bantu (media) pembelajaran yang sesuai dengan tujuan dan karakteristik siswa	√		
3	Melaksanakan pembelajaran dengan urutan yang logis	√		
4	Mengelola waktu pembelajaran secara efisien	√		
5	Menangani pertanyaan dan respons siswa	√		
6	Menerapkan metode yang tepat dengan materi dan kondisi siswa	√		
7	Menanamkan karakter dalam proses pembelajaran Matematika	√		
8	Menguasai materi Pembelajaran Matematika	√		
9	Memberikan motivasi kepada siswa dengan pujian, dan ekspresi positif.	√		
10	Menanamkan pemahaman konsep Matematika kepada siswa	√		
11	Melaksanakan penilaian selama proses pembelajaran	√		
12	Melaksanakan penilaian pada akhir pembelajaran	√		
	Persentase Aspek yang Muncul	100 %		

Bekasi, 02 Maret 2021

Observer

(Hj. Ihat Solihat, M.Pd)

NIP: 19660421 198602 2 002

**DAFTAR NILAI PEMBELAJARAN PRA SIKLUS
MATA PELAJARAN MATEMATIKA**

NO	NAMA	SKOR	KETERANGAN	KKM
1	Saffanah Putri Bilqis	40	Belum Tuntas	71
2	Abydzar Al Ghifari Muslim	60	Belum Tuntas	71
3	Afifa Nanda Rafanda	50	Belum Tuntas	71
4	Ahmad Al Raziq Nurrohman	80	Tuntas	71
5	Alika Haura An-Najwa	80	Tuntas	71
6	Alsafa Salsabira	75	Tuntas	71
7	Aqila Ramadhania Tsany	80	Tuntas	71
8	Aryasatya Adyatama A	75	Tuntas	71
9	Aulia Melody Zhafira	65	Belum Tuntas	71
10	Deril Haktasa	50	Belum Tuntas	71
11	Elsa Oktaviani	60	Belum Tuntas	71
12	Hana Syakira	75	Tuntas	71
13	Harumi Alifa R	75	Tuntas	71
14	Hilman Rizqi Mahesa	80	Tuntas	71
15	Humaira Rahayu	75	Tuntas	71
16	Kinara Adhe Byan	80	Tuntas	71
17	Kiyoshi Azkana Sakhi	70	Belum Tuntas	71
18	Muhammad Abid Gilang	80	Tuntas	71
19	Muhammad Affanur Majid	80	Tuntas	71
	Jumlah	1330		
	Rata-rata	70,00		
	Jumlah siswa yang tuntas		12 siswa	
	Persentase yang tuntas		63%	

Mengetahui,
Kepala Sekolah

Bekasi, 25 Februari 2021
Guru Kelas 1

(Nuryanti,S.Pd SD)
NIP : 197006151991032003

(Rita Maya Sofa,S.Pd)

**DAFTAR NILAI PEMBELAJARAN SIKLUS 1
MATA PELAJARAN MATEMATIKA**

NO	NAMA	SKOR	KETERANGAN	KKM
1	Saffanah Putri Bilqis	40	Belum Tuntas	71
2	Abydzar Al Ghifari Muslim	70	Belum Tuntas	71
3	Afifa Nanda Rafanda	70	Belum Tuntas	71
4	Ahmad Al Raziq Nurrohman	100	Tuntas	71
5	Alika Haura An-Najwa	100	Tuntas	71
6	Alsafa Salsabira	80	Tuntas	71
7	Aqila Ramadhania Tsany	80	Tuntas	71
8	Aryasatya Adyatama A	80	Tuntas	71
9	Aulia Melody Zhafira	60	Belum Tuntas	71
10	Deril Haktasa	60	Belum Tuntas	71
11	Elsa Oktaviani	75	Tuntas	71
12	Hana Syakira	80	Tuntas	71
13	Harumi Alifa R	80	Tuntas	71
14	Hilman Rizqi Mahesa	80	Tuntas	71
15	Humaira Rahayu	80	Tuntas	71
16	Kinara Adhe Byan	85	Tuntas	71
17	Kiyoshi Azkana Sakhi	80	Tuntas	71
18	Muhammad Abid Gilang	100	Tuntas	71
19	Muhammad Affanur Majid	90	Tuntas	71
	Jumlah	1490		
	Rata-rata	78,42		
	Jumlah siswa yang tuntas		14 siswa	
	Persentase yang tuntas		74%	

Mengetahui,
Kepala Sekolah

Bekasi, 29 Februari 2021
Guru kelas 1

(Nuryanti,S.Pd SD)
NIP: 197006151991032003

(Rita Maya Sofa,S.Pd)

**DAFTAR NILAI PEMBELAJARAN SIKLUS 2
MATA PELAJARAN MATEMATIKA**

NO	NAMA	SKOR	KETERANGAN	KKM
1	Saffanah Putri Bilqis	70	Belum Tuntas	71
2	Abydzar Al Ghifari Muslim	80	Tuntas	71
3	Afifa Nanda Rafanda	100	Tuntas	71
4	Ahmad Al Raziq Nurrohman	100	Tuntas	71
5	Alika Haura An-Najwa	100	Tuntas	71
6	Alsafa Salsabira	90	Tuntas	71
7	Aqila Ramadhania Tsany	100	Tuntas	71
8	Aryasatya Adyatama A	70	Belum Tuntas	71
9	Aulia Melody Zhafira	100	Tuntas	71
10	Deril Haktasa	100	Tuntas	71
11	Elsa Oktaviani	100	Tuntas	71
12	Hana Syakira	90	Tuntas	71
13	Harumi Alifa R	70	Belum Tuntas	71
14	Hilman Rizqi Mahesa	100	Tuntas	71
15	Humaira Rahayu	80	Tuntas	71
16	Kinara Adhe Byan	100	Tuntas	71
17	Kiyoshi Azkana Sakhi	100	Tuntas	71
18	Muhammad Abid Gilang	100	Tuntas	71
19	Muhammad Affanur Majid	100	Tuntas	71
	Jumlah	1750		
	Rata-rata	92,11		
	Jumlah siswa yang tuntas		16 siswa	
	Persentase yang tuntas		84%	

Mengetahui,
Kepala Sekolah

Bekasi, 02 Maret 2021
Guru kelas 1

(Nuryanti,S.Pd Sd)
NIP: 197006151991032003

(Rita Maya Sofa,S.Pd)

SUSUNAN PANITIA SEMINAR PTK

Hari/Tanggal : Sabtu, 11 Mei 2021
Acara : Seminar laporan PTK
Sekolah : SDN Jatimulya 03
Penulis : Rita Maya Sofa, S.Pd

Dengan susunan panitia sebagai berikut:

- | | | |
|---------------------|----------------------------|-----------------------------------|
| 1. Penanggung Jawab | : Nuryanti S, Pd SD | (Kepala Sekolah SDN Jatimulya 03) |
| 2. Ketua panitia | : Yuliana, S. Pd SD | (Guru kelas 6 SDN Jatimulya 03) |
| 3. Moderator | : Berlian Natalia, S. Pd | (Guru kelas 4 SDN Jatimulya 03) |
| 4. Sekertaris | : Merly Gunawan, S. Pd | (Guru kelas 4 SDN Jatimulya 03) |
| 5. Bendahara | : Yuniarti, S. Pd SD | (Guru kelas 2 SDN Jatimulya 03) |
| 6. Anggota | : Tresna Kenia Sari, S. Pd | (Guru kelas 1 SDN Jatimulya 03) |

Bekasi, 11 Mei 2021

Kepala sekolah


NURYANTI, S. Pd. SD
NIP: 19700615 199103 2 003



PEMERINTAH KABUPATEN BEKASI
DINAS PENDIDIKAN
SD NEGERI JATIMULYA 03 KEC. TAMBUN SELATAN

NSS : 101020811028
NPSN : 20245327

NIS : 100906
Akreditasi : A

Jl. Toyogiri Selatan No. 77 Rt 02 Rw 08 Kec Tambun Selatan Kab. Bekasi
e-mail sdnjatimulya03@gmail.com

BERITA ACARA SEMINAR PTK

Pada hari ini : Sabtu
Tanggal : 11 Mei 2021
Pukul : 09.30-11.30 WIB
Bertempat diruang : Kelas 6 A
Pada sekolah : SDN Jatimulya 03
Dengan alamat : Kp.Jati Rt.002/008 No.77 Kel.Jatimulya Kec.Tambun Selatan Kab.Bekasi

Telah diselenggarakan acara seminar hasil Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan judul "PENINGKATAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS 1 DALAM PEMBELAJARAN MATEMATIKA TENTANG SOAL CERITA PENJUMLAHAN MELALUI METODE BERMAIN PERAN DI SDN JATIMULYA 03 KABUPATEN BEKASI TAHUN PELAJARAN 2021/2022.

Peneliti : Rita Maya Sofa,S.Pd
Jabatan : Guru kelas 1
Unit Kerja : SDN Jatimulya 03
Alamat rumah : Kp.Jati Rt 001/008 NO.10 Kel.Jatimulya Kec.tambun Selatan Kab.Bekasi
No HP : 08971609631

Pada acara seminar tersebut:

Sebagai ketua Panitia : Yuliana S,Pd SD
Sebagai Penyaji : Rita Maya Sofa,S.Pd
Sebagai moderator : Berlian Natalia,Spd
Sebagai Notulen : Merly Gunawan,S.Pd
Susunan acara : (a) pembukaan, (b) sambutan Kepala sekolah (c) sambutan ketua panitia,(d)pemaparan singkat hasil Penelitian Tindakan Kelas oleh penyaji/penulis (e)tanggapan,saran dan kritik (f)penutup dan diakhiri do'a.
Jumlah peserta : 25 orang

Adapun notulen jalannya seminar,print out PPT materi seminar,foto kegiatan sebagaimana terlampir dalam berita acara ini.

Demikian notulen rapat ini dibuat dengan sebenarnya untuk dipergunakan sebagai mana mestinya.

Bekasi,11 Mei 2021

Ketua Panitia

YULIANA, S. Pd. SD
NIP:19800702 200801 2 007



NOTULEN ACARA SEMINAR LAPORAN PTK

Judul PTK : "PENINGKATAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS 1 DALAM PEMBELAJARAN MATEMATIKA TENTANG SOAL CERITA PENJUMLAHAN MELALUI METODE BERMAIN PERAN DI SDN JATIMULYA 03 KABUPATEN BEKASI TAHUN PELAJARAN 2021/2022"

Penulis : Rita Maya Sofa.S.Pd

Jabatan : Guru kelas 1

Hari/Tanggal : Sabtu, 11 Mei 2021

Bertempat : Ruang Kelas 6 A

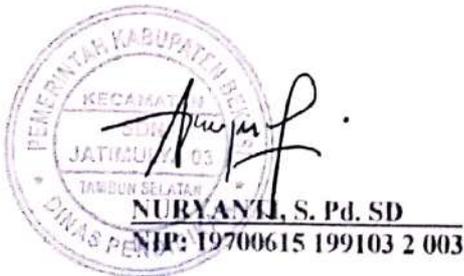
Pada Sekolah : SDN Jatimulya 03

Jalannya acara seminar:

1. Pembukaan : Pembacaan Surat AL-Fatihah
2. Sambutan ketua Panitia: Mengapresiasi hasil penelitian, semoga bermanfaat bagi peningkatan pembelajaran, dan menjadi contoh bagi teman guru yang lain.
3. Sambutan Kepala sekolah
Memberikan apresiasi serta dorongan dan semangat kepada semua guru agar dapat meningkatkan kualitas pembelajaran.
4. Paparan singkat dari penyaji:
Menjelaskan secara runtut dari mulai pendahuluan, isi, simpulan dan saran.
5. Tanggapan, saran, kritik:
Supaya lebih baik lagi dalam hal penyajian data.
6. Penutup: Do'a penutup

Mengetahui
Kepala Sekolah

Bekasi, 11 Mei 2021
Ketua Panitia seminar



YULIANA, S. Pd. SD
NIP: 19800702 200801 2 007

DAFTAR HADIR SEMINAR PTK

**PENINGKATAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS 1 DALAM PEMBELAJARAN
MATEMATIKA TENTANG SOAL CERITA PENJUMLAHAN MELALUI METODE BERMAIN
PERAN DI SDN JATIMULYA 03
TAHUN PELAJARAN 2021 / 2022**

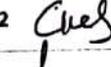
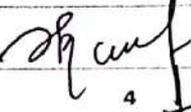
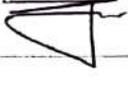
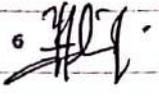
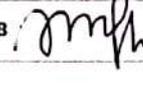
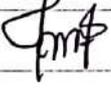
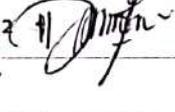
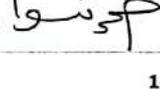
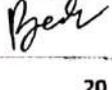
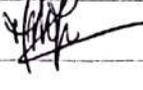
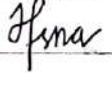
No.	Nama Lengkap	NIP	TANDA TANGAN
1	Nuryanti, S. Pd. SD	19700615 199103 2 003	1 
2	Cicik Sri Kurniasih, S. Pd	19640805 198410 2 005	2 
3	Hj. Esih Kurniasih, S. Pd	19630514 198803 2 004	3 
4	Hj. Ihat Solihat, S. Pd	19601012 197912 1 002	4 
5	Siti Jumaiyah, S. Pd	19730812 200701 2 007	5 
6	Yuliana, S. Pd. SD	19800702 200801 2 007	6 
7	Ruhwentiningsih, S. Pd	19690906 200801 2 009	7 
8	Nengsih, S. Pd	19781009 200801 2 005	8 
9	Romih, A. Ma. Pd	19680827 199003 2 004	9 
10	Yuniarti, S. Pd	19830727 200801 2 006	10 
11	Arie Rahmawati, S. Pd	19860630 202012 2 002	11 
12	Dede Kartini Rahayu	19800421 201408 2 001	12 
13	Mardasih Retno Susilowati, S. Pd	19780605 201409 2 001	13 
14	R. Siti Mardiah Ulfah, S. Pd. I		14 
15	Eva Nurfarida, S. Pd. I		15 
16	Rita Maya Sofa, S. Pd		16 
17	Anggi Rahmawati, S. Pd		17 
18	Tresna Kenia Sari, S. Pd		18 
19	Berlian Natalia, S. Pd		19 
20	Amalia Sulistiani		20 
21	Siti Juleha, S. Pd		21 
22	Melry Gunawan, S. Pd		22 
23	Hasna Nabilah Irbah, S. Pd		23 

FOTO KEGIATAN SEMINAR PTK

Moderator dan Sekertaris



SAMBUTAN SAMBUTAN

Sambutan Ketua Panitia



Sambutan Kepala Sekolah



PENYAMPAIAN DARI PENYAJI



PESERTA SEMINAR

