

**PENGARUH METODE BERMAIN PERAN BERBANTU MEDIA SEMPOA
BERKARAKTER TERHADAP PEMAHAMAN KONSEP
PENJUMLAHAN DAN PENGURANGAN SISWA**

Kholisna Auliana Zulfa, Ervina Eka Subekti, dan Suyitno

Pendidikan Guru Sekolah Dasar FIP Universitas PGRI Semarang

Surel : kholisnaaz@gmail.com

Abstract : The Influence of Role-Helped Methods Media Abacus Media Character To The Understanding of Concept of Addition and Student Reduction. This study aims to describe the learning by using role-playing method of abacus media can improve the understanding of concepts, understanding the concepts of students who get learning by role playing methods help media abacus berarater, understanding the concept of students after getting learning by the role play method help the media abacus. This research is an experimental research to analyze the influence of role playing method of media auxiliary medium to the understanding of the concept of addition and subtraction of students theme of my Class I experience SDN 1 Getas. The results showed that the students' concept comprehension reached an average of 81.71 increase in learning obtained from the increase in learning pretest-posttest = 0.434.

Keywords : Role Play Method, Character Abacus, Concept Comprehension

Abstrak : Pengaruh Metode Bermain Peran Berbantu Media Sempoa Berkarakter Terhadap Pemahaman Konsep Penjumlahan Dan Pengurangan Siswa. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan pembelajaran dengan metode bermain peran berbantu media sempoa dapat meningkatkan pemahaman konsep, pemahaman konsep siswa yang mendapatkan pembelajaran dengan metode bermain peran berbantu media sempoa berkarater, pemahaman konsep siswa setelah mendapatkan pembelajaran dengan metode bermain peran berbantu media sempoa. Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen untuk menganalisis pengaruh metode bermain peran berbantu media sempoa berkarater terhadap pemahaman konsep penjumlahan dan pengurangan siswa tema Pengalamanku kelas I SDN 1 Getas. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pemahaman konsep siswa mencapai rata-rata 81,71 peningkatan belajar diperoleh dari hasil peningkatan belajar *pretest-posttest*= 0,434.

Kata Kunci : Metode Bermain Peran, Sempoa Berkarakter, Pemahaman Konsep

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah upaya yang terorganisasi, berencana dan berlangsung secara terus menerus sepanjang hayat untuk membina anak didik menjadi manusia paripurna, dewasa dan berbudaya. Untuk mencapai pembinaan ini asas pendidikan harus berorientasi pada pengembangan seluruh aspek potensi anak didik, di antaranya aspek kognitif, afektif, dan berimplikasi pada aspek psikomotorik. (Susanto, 2016:3).

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas 1 dan observasi di SD Negeri 01 Getas dalam kegiatan pembelajaran materi penjumlahan dan pengurangan guru menggunakan metode ceramah dan masih banyak siswa yang mengantuk dan berbicara sendiri. Di dalam proses pembelajaran, siswa diharapkan menjadi subyek sedangkan peran guru sebagai motivator dan fasilitator. Sehingga siswa dapat lebih berperan aktif dalam kegiatan pembelajaran dan pemahaman konsep

siswa dalam pembelajaran matematika materi penjumlahan dan pengurangan meningkat.

Pemahaman konsep siswa dapat meningkat bila dilakukan suatu pembelajaran yang efektif dan efisien yaitu dengan menggunakan metode atau strategi pembelajaran yang bisa meningkatkan aktifitas siswa dalam pembelajaran serta menjadikan pembelajaran lebih menarik. Agar pembelajaran di dalam kelas lebih menarik perlu adanya penerapan model atau metode pembelajaran. Dengan guru menguasai model atau metode pembelajaran diharapkan materi yang diajarkan dapat diserap oleh siswa secara maksimal. Pengajar bukan hanya menyampaikan pembelajaran tetapi pengajar harus bisa menciptakan suasana peserta didik yang aktif sehingga terjadi keseimbangan dipihak guru maupun peserta didik. Untuk memperbaiki kondisi tersebut guru perlu melakukan pembaharuan dalam strategi pembelajaran yang diterapkan dalam proses belajar mengajar di kelas.

METODE

Populasi dalam penelitian ini adalah siswa SD Negeri 01 Getas. Sampel dalam penelitian ini terdapat satu kelas yaitu kelas I SD Negeri 1 Getas. Variable terikatnya adalah pemahaman konsep siswa dalam penjumlahan dan pengurangan pada tema pengalamanku kelas 1 SD Negeri 01 Getas. Seberapa jauh pemahaman siswa dalam pembelajaran penjumlahan dan pengurangan tema pengalamanku yang dapat dicapai oleh siswa, konsep pemahaman meningkat atau tidak, dipengaruhi oleh metode pembelajaran yang dilaksanakan di dalam kelas dan dengan metode pembelajaran bermain peran berbantu media sempoa

berkarakter dapat mempengaruhi konsep pemahaman kelas 1 lebih meningkat.

Variabel bebas (Variabel X) pada dasarnya dalam penelitian ini menggunakan variabel bebas yaitu model pembelajaran bermain peran berbantu media sempoa berkarakter. Variabel ini akan dilihat pengaruhnya terhadap variabel terikatnya yaitu pemahaman konsep siswa. Pada pembelajaran penjumlahan dan pengurangan pada Tema Pengalamanku SD Negeri 01 Getas Kendal.

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode eksperimen. Metode eksperimen merupakan metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh *treatment* (perlakuan) tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang dikendalikan (Sugiyono, 2017:107). Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah dengan *Pre-eksperimental Design* dengan model *One-Group Pretest-Posttest Design*.

Pada desain ini, kelas di beri *pre-test* untuk mengetahui keadaan awal, selanjutnya kelas diberi perlakuan dengan metode Bermain Peran berbantu media sempoa berkarakter pada saat pembelajaran penjumlahan dan pengurangan pada Tema Pengalamanku.

Teknik sampling yang digunakan dalam penelitian ini adalah *non probability sampling* dengan jenis sampling jenuh. Sampling jenuh adalah teknik pengambilan sampel bisa semua anggota populasi digunakan sebagai sampel. Istilah lain sampel jenuh adalah sensus, dimana semua anggota populasi dijadikan sampel (Sugiyono, 2017: 124).

Observasi dilakukan untuk memantau proses pembelajaran yang sedang berlangsung di kelas. Observasi siswa difokuskan pada cara mengajar dengan penggunaan metode

pembelajaran. Hasil observasi yang didapat bahwa guru mengajar dengan ceramah dan mencatat saja dan guru tidak memberi kesempatan kepada siswa untuk aktif di kelas, sehingga siswa di kelas menjadi bosan dan pemahaman konsep penjumlahan dan pengurangan siswa di kelas I rendah.

Tes adalah serentetan pertanyaan atau latihan serta alat lain yang digunakan untuk mengukur keterampilan, pengetahuan, intelegensi, kemampuan atau bakat yang dimiliki oleh individu atau kelompok (Arikunto, 2010: 193). Metode ini digunakan untuk mengukur pemahaman konsep penjumlahan dan pengurangan siswa dengan metode pembelajaran bermain peran berbantu media sempoa berkarakter. Tes ini digunakan untuk mengukur tingkat pemahaman siswa kelas 1 SD Negeri 01 Getas

Metode ini digunakan untuk mendapatkan data siswa kelas I SD Negeri01 Getas. Dokumentasi penelitian ini adalah foto-foto kegiatan pembelajaran, hasil lembar jawaban peserta didik dan lain-lain. Data dokumentasi diperoleh peneliti dari arsip hasil tes atau daftar hasil tes yang telah ada sebelum diteliti. Dokumentasi tersebut meliputi foto kegiatan pretes, foto kegiatan pembelajaran 6x35 menit (3 pertemuan), foto kegiatan postes, lembar jawaban pretes dan postes peserta didik, rancangan pelaksanaan pembelajaran, foto media sempoa berkarakter dan hasil tes siswa sebelum diteliti.

Instrumen penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah lembar pengamatan digunakan untuk mengamati kegiatan siswa selama mengikuti pembelajaran. Penilaian tersebut mencakup berbagai indikator yaitu kegiatan siswa dan sikap siswa

selama pembelajaran berlangsung. Soal *pre-test* digunakan untuk mengukur pengetahuan siswa sebelum diberikan perlakuan. Soal pretes diberikan sebelum guru memberikan materi kepada siswa. Langkah selanjutnya setelah selesai pembelajaran, yang perlu dilakukan guru yaitu dengan memberikan siswa soal *posttest* untuk membandingkan hasil *pre-test* dan *posttest*.

Soal postes digunakan untuk mengukur pengetahuan siswa setelah diberikan perlakuan. Soal postes diberikan setelah guru menyampaikan materi kepada siswa. Hal tersebut dilakukan untuk membandingkan pemahaman konsep siswa setelah dan sesudah diberikan perlakuan

Alat rekam visual yang digunakan adalah kamera *d-slr* yang digunakan untuk mendokumentasikan proses berlangsungnya pembelajaran seperti saat guru sedang menjelaskan materi, saat guru sedang membimbing diskusi kelompok dan aktivitas kegiatan siswa.

Uji coba soal bertujuan untuk mengetahui item soal yang dapat digunakan ataupun dihilangkan dalam instrumen penelitian. Instrumen yang diuji coba berupa soal tes hasil belajar siswa yang terdiri dari 20 item soal uraian. Uji coba ini diikuti oleh 16 siswa kelas I SDN 04 Getas. Uji instrumen yang dilakukan meliputi uji validitas, uji reliabilitas, daya pembeda, dan tingkat kesukaran butir soal

Taraf kesukaran butir soal diperlukan untuk mengetahui apakah soal tersebut mudah, sedang atau sukar. Soal yang baik adalah soal yang tidak terlalu mudah atau tidak terlalu sukar. Karena apabila soal terlalu mudah atau terlalu sukar maka tidak dapat membedakan kemampuan peserta didik. Maka butir soal yang baik untuk

digunakan yang mempunyai taraf kesukaran sedang.

Daya beda tes adalah kemampuan soal untuk membedakan antara siswa yang berkemampuan tinggi dengan siswa yang berkemampuan rendah. Cara menentukan daya beda adalah siswa peserta tes dikelompokkan menjadi dua yakni siswa yang berkemampuan tinggi dengan siswa yang memiliki kemampuan rendah. Penelitian ini menggunakan teknik tes uraian. Berdasarkan analisis daya pembeda yang telah dilaksanakan menunjukkan 3 soal termasuk kategori baik, 14 soal kategori cukup, dan 3 soal kategori jelek.

Setelah melalui keempat tahap tersebut, terdapat 10 butir soal yang dapat dipakai untuk *pretest* dan *posttest*. Nomor soal yang dapat dipakai untuk *pretest* dan *posttest* adalah soal no. 1, 2, 6, 7, 8, 11, 13, 16, 17, 18.

Uji normalitas digunakan untuk mengetahui sampel yang diperoleh berdistribusi normal atau tidak normal. Uji kenormalan pada penelitian ini secara non prametriik atau dikenal dengan uji *liliefors*. Uji normalitas akhir

Uji normalitas digunakan untuk mengetahui sampel yang diperoleh berdistribusi normal atau tidak normal. Uji kenormalan pada penelitian ini secara non prametriik atau dikenal dengan uji *liliefors*. Sudjana (2002: 466) menjelaskan “misalkan kita mempunyai sampel acak dengan hasil pengamatan $x_1, x_2, \dots, x_n \dots$ ”.

Dari sampel ini akan di uji hipotesis nol bahwa sampel tersebut berasal dari populasi berdistribusi normal melawan hipotesis tandingan bahwa distribusi tidak normal”.

Menurut Arikunto (2010: 349) dalam penelitian kuantitatif, analisis data merupakan kegiatan setelah data dari

seluruh responden atau sumber data lain terkumpul. Data tersebut digunakan untuk menguji hipotesis sehingga dapat diambil suatu kesimpulan. Kriteria pengujian

$H_0 : \mu_1 = \mu_2$ (pemahaman konsep *pre-test* sama dengan pemahaman konsep *posttest*)

$H_a : \mu_1 > \mu_2$ (pemahaman konsep *posttest* lebih besar dari pemahaman konsep *pre-test*)

Kriteria pengujian H_0 ditolak (H_a diterima) jika $t_{hitung} > t_{tabel}$ melihat harga t_{tabel} digunakan $db = N-1$ dengan taraf keabsahan 5% (Arikunto, 2010: 349)

Uji gain digunakan untuk mengetahui peningkatan akan kemampuan siswa sebelum dan sesudah diberi perlakuan.

PEMBAHASAN

Penelitian ini dilaksanakan dengan tujuan untuk mengetahui pengaruh metode bermain peran berbantu media sempoa berkarakter terhadap pemahaman konsep penjumlahan dan pengurangan siswa tema Pengalamanku kelas I SDN 1 Getas. Jenis penelitian yang dilakukan menggunakan desain eksperimen dengan jenis *one group pretest posttest design*. Dalam desain ini terdapat *pretest* sebelum adanya perlakuan untuk mengetahui kondisi awal siswa dan *posttest* untuk mengetahui hasil belajar setelah diberi perlakuan.

Observasi merupakan tindakan yang dilakukan dalam penelitian di SDN 1 Getas. Tujuan dari observasi ini untuk mengetahui kondisi awal di sekolah dan permasalahan-permasalahan yang ada di SDN 1 Getas. Guru memberikan informasi kondisi awal siswa pada pembelajaran penjumlahan dan pengurangan bahwa hasil belajar yang diperoleh siswa pada mata pelajaran

matematika materi penjumlahan dan pengurangan masih rendah. Terbukti dengan adanya nilai ulangan tengah semester mata pelajaran matematika rata-rata kelas sebesar 68 dengan nilai KKM sebesar 70.

Peneliti melakukan tindak lanjut observasi dan mendapatkan hasil bahwa guru kurang memaksimalkan penggunaan media pembelajaran. Guru kurang bervariasi dalam proses pembelajaran, sehingga siswa bosan dan kurang tertarik terhadap mata pelajaran penjumlahan dan pengurangan tema pengalamanku karena tidak adanya penggunaan media dalam pembelajaran penjumlahan dan pengurangan tema pengalamanku. Hal ini sejalan dengan faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar menurut Susanto (2013: 12) yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal meliputi kecerdasan, minat dan perhatian, motivasi belajar, ketekunan, sikap, kebiasaan belajar, serta kondisi fisik dan kesehatan. Sedangkan yang termasuk faktor eksternal adalah lingkungan keluarga, sekolah dan masyarakat. Faktor internal yang ada di dalam diri siswa SDN 1 Ringinarum seperti motivasi belajar, minat dan perhatian siswa. Faktor eksternal yang ada di sekolah seperti guru kurang bervariasi dalam melakukan proses pembelajaran.

Pemahaman konsep siswa dapat meningkat bila dilakukan suatu pembelajaran yang efektif dan efisien yaitu dengan menggunakan metode atau strategi pembelajaran yang bisa meningkatkan aktifitas siswa dalam pembelajaran serta menjadikan pembelajaran lebih menarik. Agar pembelajaran di dalam kelas lebih menarik perlu adanya penerapan model atau metode pembelajaran. Dengan guru menguasai model atau metode

pembelajaran diharapkan materi yang diajarkan dapat diserap oleh siswa secara maksimal. Pengajar bukan hanya menyampaikan pembelajaran tetapi pengajar harus bisa menciptakan suasana peserta didik yang aktif sehingga terjadi keseimbangan dipihak guru maupun peserta didik. Untuk memperbaiki kondisi tersebut guru perlu melakukan pembaharuan dalam strategi pembelajaran yang diterapkan dalam proses belajar mengajar di kelas.

Dengan adanya permasalahan ini diajukan sebuah metode yang berbantu media bernama metode bermain peran dan media sempoa berkarakter untuk kelas I. Pengajuan berdasarkan permasalahan yang ada dikelas yaitu pemahaman konsep siswa kurang sehingga mempengaruhi hasil belajar siswa. Faktor dari pemahaman konsep rendah tersebut siswa kurang termotivasi dan kurang tertarik terhadap poses pembelajaran.

Metode pembelajaran pembelajaran bermain peran merupakan suatu metode yang melibatkan interaksi siswa karena dalam metode ini siswa akan menjadi tokoh dan memerankan watak dari tokoh tersebut. Dengan demikian siswa akan berperan aktif dalam pembelajaran dan memiliki pengalaman yang menyenangkan serta mendapatkan pemahaman materi dengan permainan yang telah diikutinya. Kegiatan bermain peran mampu menarik perhatian siswa dan memotivasi siswa untuk mengikuti pembelajaran karena siswa diajak untuk bermain dan berinteraksi dengan temannya.

Sejalan dengan Jumanta Hamdayana (2015: 191) Kelebihan metode bermain peran meliputi:

- a. Melibatkan seluruh siswa dapat berpartisipasi mempunyai

- kesempatan untuk memajukan kemampuannya dalam bekerja sama
- b. Siswa bebas mengambil keputusan permainan merupakan penemuan yang mudah dan dapat digunakan dalam situasi dan waktu yang berbeda
 - c. Guru dapat mengevaluasi pemahaman tiap siswa melalui pengamatan pada waktu melakukan permainan.
 - d. Permainan merupakan pengalaman belajar yang menyenangkan bagi anak

Metode bermain peran memberikan pengalaman kepada peserta didik belajar sambil bermain hal ini menjadikan siswa mudah memahami materi yang dipelajari dan pengalaman tersebut susah dilupakan. Metode ini membentuk karakter siswa menjadi pribadi yang percaya diri, membiasakan diri untuk mengemukakan pendapat dan berinteraksi dengan temannya

Metode bermain peran disempurnakan dengan berbantu media sempoa berkarakter. Media sempoa berkarakter adalah media yang terbuat dari rentetan manik-manik yang berbentuk hewan dan dapat digunakan sebagai media berhitung meliputi penjumlahan, pengurangan, perkalian, dan pembagian untuk siswa sekolah dasar kelas rendah.

Media sempoa digunakan dalam penelitian ini untuk melengkapi metode bermain peran untuk meningkatkan pemahaman konsep siswa. Sebuah metode bermain peran berbantu sempoa berkarakter diajukan kepada guru, guru memiliki tanggapan yang bagus, dan telah menyetujui produk tersebut untuk meningkatkan pemahaman konsep siswa.

Tindak lanjut dari penelitian ini berupa pembuatan proposal, instrumen

penelitian dan media sempoa berkarakter sebelum melakukan penelitian. Dalam pembuatan proposal dan instrumen penelitian perlu adanya persetujuan dari dosen pembimbing 1 dan dosen pembimbing 2. Proposal penelitian memiliki tujuan yaitu memberikan gambaran secara singkat terhadap rencana kegiatan penelitian yang akan dilakukan, melalui proposal penelitian maka akan dipahami segala kebutuhan yang direncanakan. Instrumen penelitian merupakan alat yang digunakan untuk pengumpulan data atau informasi sebagai jawaban permasalahan penelitian. Instrumen penelitian juga dapat dikatakan sebagai tata cara bagaimana penelitian akan dilakukan agar mendapatkan data atau informasi yang dibutuhkan dengan maksimal. Instrumen terdiri dari silabus pembelajaran, kisi-kisi soal, soal uji coba beserta kunci jawabannya, materi pembelajaran, dan RPP.

Tahap selanjutnya peneliti melakukan uji coba soal. Uji coba soal diujikan kepada siswa yang sudah pernah mendapatkan materi ini atau kepada siswa lain selain siswa yang akan dijadikan objek penelitian. Berdasarkan dengan hal ini peneliti melakukan uji coba soal pada kelas 1 SDN 4 Getas.

Tahap selanjutnya yaitu melakukan penelitian di lapangan. Sebelum memberikan sebuah tindakan penggunaan metode bermain peran berbantu media sempoa berkarakter, dilaksanakan kegiatan *pretest* terlebih dahulu untuk mengetahui keadaan siswa sebelum diberikan perlakuan. Setelah *pretest* selesai diberikan sebuah tindakan berupa penggunaan metode bermain peran berbantu media sempoa berkarakter kepada siswa. Penggunaan metode bermain peran berbantu media

sempoa berkarakter dilakukan tiga kali pertemuan dan di setiap akhir pembelajaran menggunakan metode bermain peran berbantu sempoa berkarakter diberi evaluasi untuk mengetahui tingkat pemahaman konsep siswa. Tahap selanjutnya setelah memberikan tindakan kelas, peneliti melakukan *posttest* sebagai alat evaluasi sehingga dapat diketahui apakah ada pengaruh positif metode bermain peran berbantu media sempoa berkarakter terhadap pemahaman konsep penjumlahan dan pengurangan siswa tema Pengalamanku kelas I SDN 01 Getas.

Hasil belajar sebelum perlakuan/nilai *pretest* menunjukkan rata-rata sebesar 69 terdapat 19 siswa yang sudah mencapai KKM dan 20 siswa belum mencapai KKM, sedangkan hasil belajar sesudah perlakuan/ nilai *posttest* menunjukkan rata-rata sebesar 82 terdapat 25 siswa yang sudah mencapai KKM dan 14 siswa belum mencapai KKM. Dari hasil nilai *pretest* dan nilai *posttest* ini menunjukkan bahwa ada pengaruh positif terhadap hasil belajar siswa sesudah perlakuan.

Peneliti melakukan uji normalitas untuk mengetahui apakah siswa kelas I berdistribusi normal atau tidak. Penghitungan uji normalitas didasari oleh hasil *pretest* dan *posttest*. Uji normalitas *pretest* mendapatkan hasil berdistribusi normal dengan perhitungan data dari nilai *pretest* diperoleh $L_0 = 0,125$ dengan $n = 39$ dan taraf nyata $\alpha = 0,05$, dari daftar nilai kritis L didapat $L_{tabel} = 0,142$. Karena $L_0 < L_{tabel}$ yaitu $0,125 < 0,142$ maka H_0 diterima. Uji coba *Posttest* mendapat hasil berdistribusi normal dengan perhitungan data dari nilai *posttest* diperoleh $L_0 = 0,121$ dengan $n = 39$ dan taraf nyata $\alpha = 0,05$ dari daftar nilai kritis L didapat $L_{tabel} =$

$0,142$. Karena $L_0 < L_{tabel}$ yaitu $0,121 < 0,142$ maka H_0 diterima.

Tahap berikutnya peneliti melakukan perhitungan uji t untuk mendapatkan hasil analisis dari uji hipotesis peneliti. Hasil analisis akhir yang dilakukan dengan menggunakan uji t menunjukkan bahwa hasil $t_{hitung} = 140,7248$ selanjutnya dibandingkan dengan $t_{tabel} = 0,002$ dengan $db = 39-1$ pada taraf signifikan 5%. Hasil ini menunjukkan bahwa $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu $44,78 > 0,002$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima, sehingga dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh positif penggunaan metode bermain peran berbantu media sempoa berkarakter materi penjumlahan dan pengurangan tema Pengalamanku kelas I SDN 01 Getas. Penggunaan media pembelajaran metode bermain peran berbantu media sempoa berkarakter merupakan alternatif solusi dari pembelajaran yang tidak menggunakan metode dan media pembelajaran. Media pembelajaran metode bermain peran berbantu media sempoa berkarakter dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, aktif, dan menumbuhkan minat belajar sehingga pemahaman konsep siswa juga mengalami peningkatan.

Langkah terakhir yang dilakukan dalam penelitian ini adalah menghitung peningkatan belajar individu. Peningkatan belajar individu dapat dilihat pada tabel peningkatan belajar nilai *pretest* dan *posttest*. Untuk peningkatan belajar diperoleh hasil peningkatan belajar *pretest-posttest* = 0,434. Hal ini dikarenakan sudah diterapkan pembelajaran menggunakan metode bermain peran berbantu media sempoa berkarakter. Berdasarkan analisis hasil belajar siswa dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh positif penggunaan metode bermain peran

berbantu media sempoa berkarakter terhadap pemahaman konsep penjumlahan dan pengurangan siswa kelas 01 SDN 01 Getas.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh positif penggunaan metode bermain peran berbantu media sempoa berkarakter terhadap pemahaman konsep penjumlahan dan pengurangan siswa kelas 01 SDN 01 Getas. Hal ini ditunjukkan dengan meningkatnya pemahaman konsep siswa menggunakan metode bermain peran berbantu media sempoa berkarakter, dilihat dari uji t dan uji gain

Berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh, agar proses pembelajaran dapat memberikan hasil yang maksimal maka peneliti menyampaikan saran sebagai berikut:

Bagi siswa, dengan adanya penelitian ini semangat belajar siswa meningkat, sehingga berpengaruh terhadap konsep pemahaman penjumlahan dan pengurangan siswa, dapat menambah motivasi dan meningkatkan minat belajar siswa.

Bagi guru, menambah pengetahuan dan ketrampilan mengajar yang bervariasi dalam pelaksanaan pembelajaran serta memotivasi guru untuk memilih metode pembelajaran berbantu media pembelajaran yang menyenangkan bagi siswa dan dapat menggunakan metode pembelajaran bermain peran dikolaborasi dengan media lainnya, sehingga diciptakan kegiatan pembelajaran yang lebih menarik sesuai dengan karakteristik materi dan kemampuan siswa di sekolah dasar.

Bagi pembaca, metode bermain peran berbantu media sempoa

berkarakter direkomendasikan penulis untuk terus dikembangkan pada materi penjumlahan dan pengurangan. Hal ini dilakukan agar siswa lebih tertarik, aktif dan tercipta suasana belajar yang menyenangkan di dalam pembelajaran.

Penulis juga memiliki saran untuk lebih dikembangkan lagi agar dapat digunakan dalam materi lain bahkan mata pelajaran yang lain.

Media sempoa berkarakter memiliki kekurangan yaitu cukup besar dan berat saat dibawa karena media ini terbuat dari kayu. Media ini dianjurkan untuk siswa SD kelas rendah.

DAFTAR RUJUKAN

- Arikunto, Suharsimi. 2010. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan*, Jakarta: Bumi Aksara.
- Arikunto, Suharsimi. 2013. *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Hamdayana, Jumanta. 2015. *Model dan Metode Pembelajaran kreatif Berkarakter*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Heruman. 2016. *Model Matematika di Sekolah Dasar*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Sugiyono. 2010. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono, 2017. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung.
- Suyitno, Ngatmini. 2017. *Pengantar Praktis Bahasa Indonesia*. Yogyakarta: Magnum Pustaka Utama.

