

**Rokhanah.** 2010. Peningkatan Hasil Belajar Pecahan Bentuk Persen Dalam Memecahkan Masalah Sehari-hari Melalui Model Bermain Peran Pada Siswa Kelas V SD Negeri Pasarbatang 01. Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar. Pembimbing Prof. Achmad Binadja, Ph.D.

**Kata kunci : Bermain peran dan hasil belajar**

Meningkatnya hasil belajar sangat dipengaruhi pada penggunaan model pembelajaran. Matematika sebagai mata pelajaran masih banyak ditakuti oleh siswa, karena penggunaan model pembelajaran yang kurang variatif dan partisipatif, disamping penyampaian yang tidak konseptual mengakibatkan pemahaman siswa yang cepat lupa. Penerapan konsep hitung matematika bilangan pecahan bentuk persen perlu didekatkan pada matematika sosial, artinya kebiasaan komunikasi manusia dalam transaksi tidak lepas dari hitungan persen.

Model pendekatan bermain peran sebagai salah satu alternatif pembelajaran matematika yang variatif. Perencanaan dan pelaksanaannya mampu meningkatkan partisipatif siswa dalam membangkitkan kesadaran berfikir, bersikap dan bersosial, bukan kesadaran mendengar dan melihat, sehingga tercapai prestasi hasil belajar yang maksimal.

Penelitian tindakan kelas tentang hal tersebut mendapat hasil yang signifikan. Dengan aktifitas siswa yang merata dalam pembelajaran, memecahkan masalah sehari-hari hitungan persen menghasilkan nilai yang baik pada proses akhir evaluasi. Perkembangan nilai rata-rata hasil belajar tersebut menunjukkan adanya peningkatan. Dari kondisi awal nilai rata-rata 5 (lima) yang berarti tidak mencapai KKM 6 (enam), menjadi 6 (enam) pada pertemuan satu siklus pertama dan naik menjadi 7 (tujuh) pada pertemuan dua siklus pertama serta meningkat lagi menjadi 8 (delapan) pada pertemuan satu dan dua siklus kedua. Bila dilihat dari ketuntasan belajar terdapat perbaikan dari 12 anak yang tuntas pada kondisi awal menjadi 38 anak yang tuntas pada akhir siklus dari jumlah siswa 40 anak.

Perubahan peningkatan hasil belajar di atas bila dikaitkan dengan aktifitas belajar siswa yang merupakan wujud penerapan pembelajaran dengan pendekatan bermain peran maka menunjukkan adanya pengaruh positif. Penghitungan statistik *corelation product moment* menghasilkan nilai yang signifikan. Dari perhitungan  $r$  hitung siklus I (0,8) dan  $r$  hitung pada siklus II (0,7) dibandingkan dengan  $r$  tabel dengan taraf kesalahan 5% atau taraf kepercayaan 95% sebesar 0,3 maka koefisien nilai  $r$  hitung lebih besar dari  $r$  tabel, artinya aktifitas belajar siswa dengan pendekatan bermain peran dapat meningkatkan prestasi hasil belajar.

Tiga hal pokok yang saling terkait harus selalu diperhatikan untuk mencapai hasil yang diharapkan. Yakni: **kreatifitas** bentuk pembelajaran, penyederhanaan **bobot materi** sesuai kemampuan dan kebiasaan kehidupan anak, dan membangkitkan **minat belajar** untuk merangsang berfikir supaya dapat menghilangkan perasaan takut yang berlebihan pada mata pelajaran matematika.