



**PENGARUH STRATEGI BELAJAR TUNTAS  
DENGAN MENGGUNAKAN TEKNIK BERMAIN PERAN  
TERHADAP HASIL BELAJAR ARITMATIKA SOSIAL  
PADA SISWA KELAS VII DI SMP N 8 PADANGSIDIMPUAN**

**SKRIPSI**

*Diajukan untuk Melengkapi Tugas-tugas dan Syarat-syarat  
untuk Mencapai Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)  
dalam Bidang Ilmu Tadris/Pendidikan Matematika*

Oleh  
**NURJANNAH**  
NIM. 14 202 00108

**PROGRAM STUDI TADRIS/PENDIDIKAN MATEMATIKA**

**FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN  
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI  
PADANGSIDIMPUAN**

**2018**



**PENGARUH STRATEGI BELAJAR TUNTAS  
DENGAN MENGGUNAKAN TEKNIK BERMAIN PERAN  
TERHADAP HASIL BELAJAR ARITMATIKA SOSIAL  
PADA SISWA KELAS VII DI SMP N 8 PADANGSIDIMPUAN**

**SKRIPSI**

*Diajukan untuk Melengkapi Tugas-tugas dan Syarat-syarat  
untuk Mencapai Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)  
dalam Bidang Ilmu Tadris/Pendidikan Matematika*

Oleh

**NURJANNAH**  
NIM. 14 202 00108

PEMBIMBING I

**NURSYAIDAH, M.Pd**  
NIP. 19770726 200312 2 001

PEMBIMBING II

**ALMIRA AMIR, M.SI**  
NIP. 19730902 200801 2 006



**JURUSAN TADRIS/PENDIDIKAN MATEMATIKA  
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN  
INSITUT AGAMA ISLAM NEGERI  
PADANGSIDIMPUAN**

**2018**

**SURAT PERNYATAAN PEMBIMBING**

Hal : Skripsi  
A.n. Nurjannah  
Lampiran : 7 (Tujuh) Exemplar

Padangsidimpuan, 17 Desember 2018  
Kepada Yth.  
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu  
Keguruan IAIN Padangsidimpuan  
di-  
Padangsidimpuan

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Setelah membaca, menelaah dan memberikan saran-saran perbaikan seperlunya terhadap skripsi a.n. NURJANNAH yang berjudul: **"Pengaruh Strategi Belajar Tuntas dengan Menggunakan Teknik Bermain Peran terhadap Hasil Belajar Aritmatika Sosial pada Siswa Kelas VII di SMP N 8 Padangsidimpuan"**, maka kami berpendapat bahwa skripsi ini telah dapat diterima untuk melengkapi tugas dan syarat-syarat mencapai gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) dalam bidang Ilmu Program Studi Tadris/ Pendidikan Matematika pada Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Padangsidimpuan.

Seiring dengan hal di atas, maka saudara tersebut dapat menjalani sidang munaqosyah untuk mempertanggung jawabkan skripsi ini.

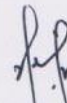
Demikian kami sampaikan, semoga dapat dimaklumi dan atas perhatiannya diucapkan terimakasih.

**PEMBIMBING I**



Nursyaidah, M. Pd  
NIP. 19770726 200312 2 001

**PEMBIMBING II**



Almir Amir, M. Si  
NIP. 19730902 200801 2 006

### SURAT PERNYATAAN MENYUSUN SKRIPSI SENDIRI

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : NURJANNAH  
NIM : 14 202 00108  
Fakultas/Jurusan : TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN/TMM-3  
JudulSkripsi : Pengaruh Strategi Belajar Tuntas dengan Menggunakan Teknik Bermain Peran terhadap Hasil belajar Aritmatika Sosial Pada Siswa Kelas VII di SMP N 8 Padangsidempuan.

Menyatakan menyusun skripsi sendiri tanpa meminta bantuan tidak sah dari pihak lain, kecuali arahan tim pembimbing dan tidak melakukan plagiasi sesuai dengan kode etik mahasiswa pasal 14 ayat 2.

Pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan apabila di kemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidak benaran pernyataan ini, maka saya bersedia menerima sanksi sebagaimana tercantum dalam pasal 19 ayat 4 tentang kode etik mahasiswa yaitu pencabutan gelar akademik dengan tidak hormat dan sanksi lainnya sesuai dengan norma dan ketentuan hukum yang berlaku.

Padangsidempuan, 17 Desember 2018

Saya yang menyatakan,



*Nurjannah*  
NURJANNAH  
NIM. 14 202 00108

**HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI  
TUGAS AKHIR UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS**

---

Sebagai civitas akademik Institut Agama Islam Negeri Padangsidempuan, saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : NURJANNAH  
NIM : 14 202 00108  
Jurusan : TMM-3  
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan  
Jenis Karya : Skripsi

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Institut Agama Islam Negeri Padangsidempuan **Hak Bebas Royalti Noneksklusif** (*Non-exclusive Royalty-Free Right*) atas karya ilmiah saya yang berjudul: Pengaruh Strategi Belajar Tuntas dengan Menggunakan Teknik Bermain Peran terhadap Hasil Belajar Aritmatika Sosial pada Siswa Kelas VII di SMP N 8 Padangsidempuan. Dengan Hak Bebas Royalti Noneksklusif ini Institut Agama Islam Negeri Padangsidempuan berhak menyimpan, mengalihmedia/formatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (*database*), merawat, dan mempublikasikan tugas akhir saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis dan sebagai pemilik Hak Cipta.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Dibuat di : Padangsidempuan  
Pada tanggal : 17 Desember 2018  
Yang menyatakan



NURJANNAH  
NIM. 14 202 00108

DEWAN PENGUJI  
UJIAN MUNAQASYAH SKRIPSI

Nama : Nurjannah  
NIM : 14 202 00108  
Fakultas/Jurusan : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan/ Tadris Matematika  
Judul Skripsi : Pengaruh strategi belajar tuntas dengan menggunakan teknik bermain peran terhadap hasil belajar Aritmatika Sosial pada siswa kelas VII di SMP N 8 Padangsidempuan.

Ketua

Nursyaidah, M. Pd  
NIP. 19770726 200312 2 001

Sekretaris

Almira Amir, M. Si  
NIP.19730902 200801 2 006

Anggota

Nursyaidah, M. Pd  
NIP. 19770726 2003 12 2 001

Almira Amir, M.Si  
NIP: 19730902 200801 2 006

  
Dr. H. Akhiril Pane, S.Ag, M.Pd  
NIP. 19751020 200312 1 003  
Mariam Masution, M. Pd  
NIP. 19700224 200312 2 001

Pelaksanaan Sidang Munaqasyah  
Di : Padangsidempuan  
Tanggal : 17 Desember 2018  
Pukul : 08.30 s/d 13.00  
Hasil/Nilai : 75/ B  
Predikat : Amat Baik  
IPK : 3,23



KEMENTERIAN AGAMA  
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PADANGSIDIMPUAN  
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN  
Jalan. T. Rizal Nurdin Km. 4,5 Sihitang 22733  
Telepon (0634) 22080 Faximile (0634) 24022

### PENGESAHAN

**Judul Skripsi** : Pengaruh Strategi Belajar Tuntas dengan Menggunakan Teknik Bermain Peran terhadap Hasil Belajar Aritmatika Sosial pada Siswa Kelas VII di SMP N 8 Padangsidempuan.

**Nama** : NURJANNAH

**Nim** : 14 202 00108

**Fakultas / Jurusan** : TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN / TMM-3

Telah dapat diterima untuk memenuhi salah satu tugas dan syarat dalam memperoleh gelar **Sarjana Pendidikan (S.Pd.)**

Padangsidempuan, 17 Desember 2018  
Dekan



**Dr. Lelya Hilda, M.Si**  
NIP. 19720920 200003 2 002

## KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Alhamdulillah Robbil ‘Alamin, puji syukur penulis ucapkan kehadiran Allah SWT yang senantiasa memberikan rahmat dan hidayah-Nya sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini. Shalawat dan salam kepada nabi Muhammad SAW yang selalu diharapkan syafaatnya dihari kemudian. Skripsi ini digunakan untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) ada program studi Tadris Matematika Fakultas Tariyah dan Ilmu Keguruan Istitut Agama Islam Negeri ( IAIN) Padangsidimpuan.

Dalam penyelesaian skripsi **“Pengaruh strategi Belajar Tuntas Dengan Menggunakan Teknik Bermain Peran Terhadap Hasil belajar Aritmatika Sosial Pada Siswa Kelas VII di SMP N 8 Padangsidimpuan.”** Peneliti banyak menghadapi kesulitan – kesulitan, baik karena kemampuan peneliti sendiri yang belum memadai, minimnya waktu yang tersedia maupun keterbatasan finansial. Kesulitan lainyang dirasakan menjadi kendala adalah minimnya literatur yang relevan dengan pembahasan dalam penelitian ini.

Dalam menyelesaikan skripsi ini, peneliti banyak mendapat bantuan berupa masukan baik dalam bentuk materil dan moril dari berbagai pihak sehingga penulisan skripsi ini dapat terselesaikan. Oleh karena itu, pada kesempatan ini peneliti mengucapkan terimakasih yang sebesar-besarnya kepada:



1. Ibu Nursyaidah, M.Pd, Dosen Pembimbing I sekaligus sebagai Penasehat Akademik, dan Ibu Almira Amir, M. SI, selaku Dosen Pembimbing II yang telah bersedia dengan tulus memberikan ilmunya dan membimbing peneliti dalam penyelesaian skripsi ini.
2. Bapak Prof. Dr. H. Ibrahim Siregar, M.CL, Rektor IAIN Padangsidempuan, Bapak Wakil Rektor, serta seluruh pegawai akademika IAIN Padangsidempuan yang telah memberikan dukungan moril kepada peneliti selama dalam perkuliahan.
3. Ibu Dr. Lelya Hilda, M.Si., Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan dan Wakil Dekan 1,2,3 Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan.
4. Bapak Suparni, S,Si., M.Pd., Ketua Jurusan TMM yang membimbing peneliti selama perkuliahan dan juga beserta stafnya yang telah banyak membantu peneliti selama kuliah di IAIN Padangsidempuan dan selama penyusunan skripsi ini.
5. Bapak dan Ibu Dosen Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan yang telah banyak membantu peneliti selama kuliah di IAIN Padangsidempuan dan selama penyusunan skripsi ini.
6. Kepala Perpustakaan serta pegawai Perpustakaan yang telah memberikan kesempatan dan fasilitas bagi peneliti untuk memperoleh buku-buku dalam menyelesaikan skripsi ini.
7. Kepala sekolah SMP N 8 Padangsidempuan dan Bapak/Ibu Guru serta seluruh Staf Tata Usaha dan siswa kelas VII<sup>1</sup> dan kelas VII<sup>6</sup> SMP Negeri

8 Padangsidempuan yang telah membantu peneliti dalam menyelesaikan skripsi ini dalam bentuk pemberian data ataupun informasi yang diperlukan peneliti.

8. Teristimewa untuk Ayahanda Asmaruddin Batubara, Ibunda Jamilah Nasution , Abanganda Harun Suhaidi, Kakanda, Wafidatunnur Batubara dan Suaminya , Adinda Bahrialsyah Batubara, Wardiatul husnah, Ahmad Zuluhajji, Mhd. Andi Mahadir, Mhd. Asril Afandi.
9. Sahabat-sahabat tercinta Maya Sari Lubis, Rahyana Hasibuan, Linda Matondang, Putri Jannawari Lubis, Khoirunnisa Siregar, Intan permata Sari, ummul. F, Pita Sari Pulungan dan sahabat-sahabat TMM-3 yang selalu setia untuk memotivasi dan memberi dorongan baik moril maupun materil dalam penyusunan skripsi ini.

Padangsidempuan, 17 Oktober 2018

Peneliti

**NURJANNAH**

## ABSTRAK

**Nama : Nurjannah**  
**Nim : 14 202 00108**  
**Judul : Pengaruh Strategi Belajar Tuntas dengan Menggunakan Teknik Bermain Peran terhadap Hasil Belajar Aritmatika Sosial pada Siswa Kelas VII di SMP N 8 Padangsidimpuan.**

Penelitian ini dilatar belakangi oleh rendahnya hasil belajar matematika siswa di SMP N 8 Padangsidimpuan. Hal ini dapat dilihat dari kurangnya kreatifitas guru dalam menyampaikan materi pembelajaran dan kurangnya penguasaan guru terhadap strategi belajar, sehingga dalam penyampaian materi guru cenderung hanya menggunakan metode ceramah saja. Hal ini berdampak pada rendahnya hasil belajar siswa terutama pada mata pelajaran Matematika. Adapun rumusan masalah dalam penelitian ini adalah apakah terdapat pengaruh srategi belajar tuntas dengan menggunakan teknik bermain peran terhadap hasil belajar matematika siswa materi pokok Aritmatika Sosial di Kelas VII SMP Negeri 8 Padangsidimpuan, yang bertujuan untuk mengetahui pengaruh strategi belajar tuntas dengan menggunakan teknik bermain peran terhadap hasil belajar Matematika materi pokok Aritmatika Sosial di Kelas VII SMP Negeri 8 Padangsidimpuan.

Pembahasan penelitian ini berkaitan dengan bidang ilmu pendidikan dan strategi yang dilakukan adalah teori-teori yang berkaitan dengan strategi belajar tuntas, langkah-langkah belajar tuntas dengan menggunakan teknik bermain peran dalam mempengaruhi hasil belajar siswa pada materi Aritmatika Sosial.

Jenis penelitian ini adalah kuantitatif dengan menggunakan eksperimen. Instrumen pengumpulan data yang digunakan adalah tes hasil belajar. Teknik analisis data yaitu digunakan uji normalitas, homogenitas dan kesamaan rata-rata, pengolahan data dilakukan melalui *Software SPSS Statistik Versi 22*.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat pengaruh strategi belajar tuntas dengan menggunakan teknik bermain peran terhadap hasil belajar matematika siswa, Hal ini dapat dilihat melalui tes awal (*pretest*) diperoleh nilai rata-rata siswa yaitu 58.13 pada kelas kontrol dan 58.75 pada kelas eksperimen, dengan demikian hasil belajar matematika siswa masih berada dikualifikasi cukup. Setelah dilakukan tes akhir (*posttest*), hasil dari posttest menunjukkan bahwa nilai rata-rata siswa pada kelas kontrol adalah 65.21, sedangkan pada kelas eksperimen adalah 76.67. Dengan demikian hasil belajar matematika siswa pada kelas kontrol dan kelas eksperimen sudah terlihat berbeda, yaitu *posttest* kelas kontrol masih berada di kualifikasi cukup sedangkan kelas eksperimen sudah berada di kualifikasi baik. Uji hipotesis juga menunjukkan dari tabel uji *paired samples test* diperoleh nilai signifikansi sebesar 0,000 dan karena  $0,000 < 0,05$  maka terlihat bahwa terdapat pengaruh strategi belajar tuntas menggunakan teknik bermain peran terhadap hasil belajar matematika siswa pada materi pokok Aritmatika Sosial di kelas VII SMP N 8 Padangsidimpuan.

## ABSTRACT

**Name** :Nurjannah  
**Nim** :1420200108  
**Title** : **Effect of Completed Learning Strategies Using Techniques Role Playing on Social Arithmetic Learning Outcomes in Class VII Students at Padangsidempuan 8th Middle School.**

This research was motivated by the low mathematics learning outcomes of students at Padangsidempuan 8th Middle School. This can be seen from the lack of teacher creativity in delivering learning material and the lack of teacher mastery of learning strategies, so that in the delivery of material the teacher tends to only use the lecture method. This has an impact on the low student learning outcomes, especially on Mathematics. The formulation of the problem in this study is whether there is the influence of the complete learning strategy using role playing techniques on the results of learning mathematics students of the subject matter of Social Arithmetic in Class VII of Padangsidempuan Middle School 8. The discussion of this study relates to the field of educational science and the strategies carried out are theories relating to complete learning strategies, steps to complete learning using role playing techniques in influencing student learning outcomes in Social Arithmetic material.

The discussion of this study relates to the field of educational science and the strategies carried out are theories relating to complete learning strategies, steps to complete learning using role playing techniques in influencing student learning outcomes in Social Arithmetic material.

This type of research is quantitative by using experiments. The instrument of data collection used is a test of learning outcomes. Data analysis techniques are used for normality, homogeneity and similarity tests, data processing is done through SPSS Statistics Version 22 Software.

The results of the study show that there is an influence of the complete learning strategy by using role playing techniques on students' mathematics learning outcomes. This can be seen through the initial test (pretest) obtained by the average value of students that is 58.13 in the control class and 58.75 in the experimental class, thus the mathematics learning outcomes of students are still sufficiently qualified. After the final test (posttest), the results of the posttest showed that the average student grade in the control class was 65.21, while in the experimental class was 76.67. Thus the mathematics learning outcomes of students in the control class and experimental class have looked different, namely the posttest of the control class is still in sufficient qualification while the experimental class is already in good qualification. Hypothesis testing also shows that from the paired samples test table obtained a significance value of 0,000 and because  $0,000 < 0,05$ , it can be seen that there are influences of complete learning strategies using role playing techniques on students' mathematics learning outcomes in the subject matter of Social Arithmetic in class VII SMP N 8 Padangsidempuan.

## DAFTAR ISI

Halaman

<b>HALAMAN JUDUL/SAMPUL</b>	
<b>HALAMAN PENGESAHAN PEMBIMBING</b>	
<b>HALAMAN PERSETUJUAN PEMBIMBING</b>	
<b>PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI</b>	
<b>PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI</b>	
<b>BERITA ACARA SIDANG MUNAQASYAH</b>	
<b>PENGESAHAN DEKAN FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU</b>	
<b>KEGURUAN</b>	
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>i</b>
<b>ABSTRAK .....</b>	<b>ii</b>
<b>ABSTRACT .....</b>	<b>iii</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>vi</b>
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	<b>vii</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>viii</b>

### **BAB I : PENDAHULUAN**

A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah .....	7
C. Batasan Masalah.....	7
D. Rumusan Masalah .....	8
E. Tujuan Penelitian .....	8
F. Defenisi Operasional Variabel .....	8
G. Kegunaan/Manfaat Penelitian .....	10
H. Sistematika pembahasan .....	10

### **BAB II : LANDASAN TEORI**

A. KerangkaTeori.....	12
1. Strategi Belajar .....	12
2. Belajar Tuntas .....	14
3. Teknik Bermain Peran.....	19
4. Hasil Belajar.....	23
5. Aritmatika Sosial .....	29
B. Penelitian Terdahulu .....	32
C. Kerangka Berfikir.....	34
D. Pengujian Hipotesis.....	37

### **BAB III : METODOLOGI PENELITIAN**

A. Lokasi Dan Waktu Penelitian.....	38
B. Jenis Penelitian.....	38
C. Populasi Dan Sampel .....	40
1. Populasi.....	40
2. Sampel.....	41
D. Instrumen Pengumpulan Data .....	42
E. Uji Validitas Dan Reliabilitas .....	44
F. Teknik analisis Data.....	50

### **BAB IV HASIL PENELITIAN**

A. Deskripsi data .....	51
B. Analisa data penelitian.....	60
C. Uji Hipotesis.....	65
D. Pembahasan Penelitian .....	66
E. Keterbatasan penelitian .....	69

### **BAB V PENUTUP**

A. Kesimpulan .....	71
B. Saran .....	72

### **DAFTAR PUSTAKA**

### **DAFTAR RIWAYAT HIDUP**

### **LAMPIRAN**

## DAFTAR TABEL

Tabel 1.1	Langkah-langkah teknik bermain Peran.....	26
Tabel 2.1	<i>Pretest-Posttest</i> control design grup .....	41
Table 2.2	Daftar Jumlah Siswa kelas VII SMP N 8 Padangsidempuan Tahun Ajaran 2017/2018.....	43
Table 2.3	Kisi-kisi tes materi Aritmatika Sosial .....	46
Table 2.4	Hasil Uji Validitas Instrumen tes .....	48
Table 2.5	Klasifikasi tingkat kesukaran tes.....	49
Tabel 2.6	Taraf kesukaran tes .....	50
Tabel 2.7	Klasifikasi Daya Beda.....	51
Table 2.8	Hasil Uji Daya Beda Tes.....	52
Tabel 3.1	Data hasil Pretest hasil belajar Matematika Siswa Materi Aritmatika Sosial Dikelas Kontrol (VII <sup>6</sup> ) dan kelas Eksperimen (VII <sup>1</sup> ).....	53
Tabel 3.2	Deskripsi Data Pretest.....	54
Table 3.3	Distribusi Frekuensi Pretest kelas Kontrol.....	55
Table 3.4	Distribusi Frekuensi Pretest kelas Eksperimen .....	56
Table 3.5	Data hasil Posttest hasil belajar Matematika Siswa Materi Aritmatika Sosial Dikelas Kontrol (VII <sup>6</sup> ) dan kelas Eksperimen (VII <sup>1</sup> ).....	58
Tabel 3.6	Deskripsi Data posttest.....	59

Tabel 3.7	Distribusi Frekuensi Posttest kelas Kontrol .....	60
Tabel 3.8	Distribusi Frekuensi Posttest kelas Eksperimen.....	61



## DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 1	Skema Kerangka Pikir.....38
Gambar 2	Histogram <i>Pretest</i> Kelas Kontrol .....56
Gambar 3	Histogram <i>Pretest</i> Kelas Eksperimen .....57
Gambar 4	Histogram <i>Posttest</i> Kelas Kontrol .....61
Gambar 5	Histogram <i>Posttest</i> Kelas eksperimen.....62

## DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran 1 .....	ix
Lampiran 2 .....	x
Lampiran 3 .....	xi
Lampiran 4 .....	xii
Lampiran 6 .....	xiii
Lampiran 7 .....	xiv
Lampiran 8 .....	xv
Lampiran 9 .....	xvi
Lampiran 10 .....	xvii
Lampiran 11 .....	xvii

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **A. Latar Belakang Masalah**

Salah satu upaya untuk mencerdaskan kehidupan bangsa adalah melalui pendidikan. Pendidikan pada hakekatnya adalah suatu usaha untuk meningkatkan ilmu pengetahuan baik secara formal maupun informal. Pendidikan juga merupakan sebagai suatu kegiatan yang sistematis dan sistemik terarah kepada terbentuknya kepribadian peserta didik.<sup>1</sup> Sistematis oleh karena berlangsung melalui tahap-tahap bersinambungan (prosedural) dan sistemik oleh karena berlangsung dalam semua situasi kondisi, di semua lingkungan yang saling mengisi (lingkungan rumah, sekolah, dan masyarakat).

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang sangat pesat serta tuntutan peningkatan mutu pendidikan, guru sebagai pelaksana dan pengelola pendidikan diharapkan dapat memperbaiki mutu pendidikan melalui proses pembelajaran. Seorang guru juga harus mampu mendorong perkembangan siswa terhadap materi pelajaran dalam rangka menumbuhkan nalar, cara berpikir logis, sistematis dan kreatif. Pembelajaran merupakan suatu proses edukatif yang dilaksanakan secara formal dalam suatu lembaga pendidikan. Dari kegiatan pembelajaran yang dilakukan diharapkan dapat diperoleh suatu hasil yang memadai, baik guru itu sendiri sebagai pelaksana pembelajaran maupun kepada siswa sebagai komponen yang mendapat pembelajaran.

---

<sup>1</sup>Umar Tirtarahardja, *Pengantar Pendidikan*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2005), hlm. 34.

Tujuan pendidikan adalah “Meningkatkan kecerdasan, pengetahuan, kepribadian, akhlak mulia, serta keterampilan untuk hidup mandiri dan mengikuti pendidikan lebih lanjut”.<sup>2</sup> Pemerintah telah menetapkan mata pelajaran yang wajib dipelajari diantaranya matematika. Matematika merupakan salah satu penguasaan mendasar yang dapat menumbuhkan kemampuan penalaran siswa, dan sangat dibutuhkan dalam menghadapi situasi global, transfer ilmu, teknologi dan informasi.

Kenyataan di lapangan pembelajaran matematika cenderung berfokus pada buku teks, sehingga sering dijumpai guru matematika yang terbiasa pada kebiasaan mengajarnya dengan menggunakan langkah-langkah pembelajaran seperti: menyajikan materi pembelajaran, memberikan contoh-contoh soal dan meminta siswa mengerjakan soal-soal latihan yang terdapat dalam buku teks yang di gunakan dalam mengajar dan kemudian membahasnya bersama siswa. Sebagian besar siswa mengikuti dengan baik setiap penjelasan atau informasi dari guru, siswa sangat jarang mengajukan pertanyaan pada guru sehingga guru hanya fokus menjelaskan apa yang telah disiapkannya, guru pada umumnya mengajar dengan metode ceramah dan ekspositori.<sup>3</sup> Didukung oleh Russefendi yang menyatakan bahwa selama ini proses pembelajaran matematika di kelas, pada umumnya siswa mempelajari matematika hanya diberitahu oleh gurunya,

---

<sup>2</sup> Masnur Muslich, *KTSP Dasar Pemahaman Dan Pengembangan*, ( Jakarta : Bumi Aksara, 2011 ), hlm. 12

<sup>3</sup> Leo Adhar Effendi, *Pembelajaran Matematika dengan Metode terbimbing untuk Meningkatkan Kemampuan Refresentasi dan pemecahan masalah Matematis Siswa SMP*, Vol.13 No. 2 Oktober 2012, hlm. 3.

yang mengindikasikan bahwa siswa tidak aktif dalam belajar. Melalui proses pembelajaran seperti ini, kecil kemungkinan hasil belajar matematika siswa dapat berkembang.<sup>4</sup>

Selain faktor dari siswa dan guru itu sendiri ada beberapa faktor yang juga perlu diperhatikan dalam proses pembelajaran. Salah satunya adalah strategi pembelajaran yang digunakan oleh guru tidak sesuai dengan materi pembelajaran sehingga materi yang diterima oleh siswa sulit dipahami dan dimengerti. Karena salah satu penyebab kegagalan siswa adalah kurang sesuainya antara strategi pembelajaran yang digunakan dengan materi pembelajaran. Oleh karena itu, guru harus melatih siswa dengan menggunakan berbagai strategi yang bervariasi sehingga pada saat pembelajaran siswa merasa nyaman dan mudah untuk memahami dan menerima materi yang diberikan oleh guru.

Salah satu strategi yang digunakan dalam pembelajaran matematika adalah strategi belajar tuntas dengan menggunakan teknik bermain peran. Sebab strategi ini, pertama dibuat berdasarkan asumsi bahwa sangatlah mungkin menciptakan analogi otentik ke dalam suatu situasi permasalahan kehidupan nyata, kedua, bahwa bermain peran dapat mendorong siswa mengekspresikan perasaannya dan bahkan melepaskan, ketiga bahwa proses psikologis melibatkan

---

<sup>4</sup>*Ibid*, hlm. 3.

sikap, nilai, dan keyakinan serta mengarahkan pada kesadaran melalui keterlibatan spontan yang disertai analisis.<sup>5</sup>

Belajar tuntas dalam KTSP adalah pendekatan pembelajaran yang mempersyaratkan siswa menguasai secara tuntas seluruh standar kompetensi maupun kompetensi dasar mata pelajaran tertentu.<sup>6</sup> Strategi belajar tuntas adalah strategi pembelajaran yang mengusahakan upaya-upaya yang dapat menghantarkan siswa kearah tercapainya penguasaan penuh (penguasaan tuntas) terhadap bahan pelajaran dengan mencoba memperpendek waktu yang dibutuhkan oleh siswa di dalam waktu pengajaran yang telah dialokasikan dengan cara meningkatkan semaksimal mungkin kualitas pengajaran di dalam kelas. Strategi pembelajaran ini dimulai dengan orientasi, penyajian, latihan terstruktur, latihan terbimbing, sampai pada latihan mandiri.

Menurut hasil wawancara yang dilakukan peneliti dengan ibu Idamayanti Siagian sebagai guru matematika di kelas VII<sup>1</sup> SMP Negeri 8 Padangsidimpuan menyatakan bahwa strategi pembelajaran yang digunakan hanya strategi yang biasa yaitu strategi pembelajaran langsung seperti model ceramah dan buat soal latihan, belum pernah menerapkan strategi belajar tuntas. Siswa hanya mendengarkan penjelasan dari guru, tidak ada pertanyaan siswa dari bagian pembahasan yang tidak mengerti. Ketika guru menanyakan kepada siswa apa

---

<sup>5</sup>Hamzah B. Uno, *Model Pembelajaran Menciptakan Proses Belajar Mengajar yang Kreatif dan Efektif* (Jakarta: Bumi Aksara, 2008), hlm. 25.

<sup>6</sup>Kunandar, *Guru Profesional: Implementasi Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) dan Sukses dalam Sertifikasi Guru*, (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2007), hlm. 327.

masih ada lagi yang kurang jelas, siswa hanya diam dan menundukkan kepala saja. Soal-soal yang diberikan guru tidak dikerjakan karena kebanyakan siswa tidak mampu memecahkannya, dengan alasan bahwa soal yang diberikan guru tidak sama dengan contoh soal yang diberikan.<sup>7</sup>

Hal ini dibuktikan dengan hasil observasi yang dibuat oleh peneliti selama 2 bulan yaitu selama peneliti mengadakan praktek pengalaman lapangan (PPL) di sekolah tersebut. Berdasarkan pengamatan peneliti tampak bahwa siswa SMP Negeri 8 Padangsidimpuan tidak memiliki ketertarikan ataupun minat belajar khususnya pada mata pelajaran matematika, sehingga hasil belajar siswa tidak berjalan sesuai dengan yang telah ditentukan.<sup>8</sup>

Jadi, peneliti berharap melalui penerapan strategi belajar tuntas dengan menggunakan teknik bermain peran, siswa semakin senang belajar matematika karena dengan strategi ini siswa diikutsertakan berperan dan pembelajarannya dibawa ke dalam kehidupan sehari-hari yang membuat siswa tidak merasa bosan dan menghilangkan asumsi-asumsi mereka tentang pelajaran matematika yang pada akhirnya siswa mampu memecahkan permasalahan-permasalahan yang ada sesuai indikator-indikator pemecahan masalah.

Materi matematika yang dianggap sesuai dengan menggunakan teknik bermain peran ini adalah aritmatika sosial, karena materi ini menyangkut tentang kehidupan sosial yang biasa dikerjakan siswa dalam sehari-hari, demikian pula

---

<sup>7</sup>Idamayanti Siagian, Guru Matematika kelas VII<sup>1</sup> Wawancara di SMP Negeri 8 Padangsidimpuan, 22 Januari 2018.

<sup>8</sup>Hasil observasi di SMP Negeri 8 Padangsidimpuan pada tanggal Januari- Februari 2018.

dengan teknik bermain peran yang langsung melibatkan siswa secara aktif ikut berperan memainkan peranannya masing-masing. Dalam kehidupan sehari-hari kita semua memerlukan uang, dengan uang kita dapat membeli buku, membeli rumah, memperbaiki mobil dan sebagainya. Hal ini menunjukkan bahwa kegiatan ekonomi sehari-hari dilakukan disini, dan kegiatan-kegiatan seperti itulah yang dibahas pada aritmatika sosial.

Materi pembelajaran Aritmatika Sosial yang berkaitan dengan kegiatan sehari-hari, dengan menggunakan teknik bermain peran yang melibatkan dua orang siswa atau lebih dalam mendramatisasikan sebuah permasalahan sosial yang mereka lihat dan alami dalam lingkungannya, dapat mempermudah siswa dalam memecahkan masalah-masalah yang sedang dihadapi siswa. Sehingga pada saat siswa terjun ke masyarakat siswa akan mendapatkan diri dalam situasi di mana begitu banyak peran yang akan terjadi.<sup>9</sup> Dengan sendirinya siswa sudah mampu mengatasi permasalahan tersebut.

Berdasarkan uraian-uraian latar belakang masalah di atas, peneliti melakukan penelitian yang berjudul **“Pengaruh Strategi Belajar Tuntas Dengan Menggunakan Teknik Bermain Peran Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Materi Pokok Aritmatika Sosial di Kelas VII SMP Negeri 8 Padangsidempuan”**.

---

<sup>9</sup>Hamzah B. Uno. *Loc. Cit*



## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang di atas, maka dapat diidentifikasi beberapa masalah sebagai berikut:

1. Kurang sesuai strategi yang diterapkan oleh guru matematika dalam menyampaikan materi pelajaran pada materi pokok Aritmatika Sosial.
2. Pengetahuan siswa mengenai matematika pada materi pokok Aritmatika sosial masih rendah.
3. Matematika dianggap pelajaran yang sulit dan dihindari siswa.
4. Siswa masih bersifat pasif dalam proses pembelajaran.

## **C. Batasan Masalah**

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah penelitian yang telah dilakukan, peneliti membuat pembatasan masalah agar penelitian ini lebih terarah, terfokus, dan tidak melenceng kemana-mana. Adapun hal-hal yang dibatasi dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Peneliti hanya meneliti siswa kelas VII<sup>1</sup> sebagai kelas eksperimen dan VII<sup>6</sup> sebagai kelas kontrol di SMP Negeri 8 Padangsidimpua
2. Penelitian hanya difokuskan melihat pengaruh hasil belajar matematika siswa melalui strategi belajar tuntas dengan menggunakan teknik bermain peran pada materi Aritmatika Sosial.

## **D. Rumusan Masalah**

Agar masalah dalam penelitian ini mempunyai arah dan tujuan yang jelas, perlu ditetapkan suatu dasar pembahasan yang bertitik tolak dari latar belakang

masalah, maka yang menjadi rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut: “Apakah terdapat pengaruh strategi belajar tuntas dengan menggunakan teknik bermain peran terhadap hasil belajar matematika siswa materi pokok Aritmatika Sosial di Kelas VII SMP Negeri 8 Padangsidempuan?”

#### **E. Tujuan Penelitian**

Untuk mencapai suatu sasaran tertentu maka harus selalu berorientasi pada tujuan. Orientasi terhadap tujuan akan mempermudah jalannya proses suatu pekerjaan. Hasil penelitian dapat membawa pengaruh yang positif dan membawa banyak perubahan.

Mengingat latar belakang masalah penelitian yang telah dikemukakan, maka peneliti merumuskan tujuan penelitian yaitu untuk mengetahui pengaruh strategi belajar tuntas dengan menggunakan teknik bermain peran terhadap hasil belajar Matematika materi pokok Aritmatika Sosial di Kelas VII SMP Negeri 8 Padangsidempuan.

#### **F. Definisi Operasional Variabel**

Agar tidak terjadi kesalah pahaman dalam memahami judul maka dijelaskan definisi operasional variabel dan judul penelitian pengaruh strategi Belajar Tuntas hadap hasil belajar siswa pada materi pokok Aritmatika Sosial di SMP N 8 Padangsidempuan.

1. Strategi mengajar merupakan tindakan nyata dari guru atau merupakan praktek guru melaksanakan pengajaran melalui cara tertentu yang dinilai lebih efektif dan efisien.<sup>10</sup>
2. Belajar tuntas adalah strategi pembelajaran yang dapat dilaksanakan di dalam kelas, dengan tujuan agar sebagian besar siswa dapat menguasai tujuan pembelajaran (kompetensi) secara tuntas.<sup>11</sup>
3. Teknik bermain peran adalah penyajian bahan dengan cara memperlihatkan peragaan, baik dalam bentuk uraian maupun kenyataan. Semuanya berbentuk tingkah laku dalam hubungan sosio yang kemudian diminta beberapa orang peserta didik untuk memerankannya.<sup>12</sup>
4. Hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki siswa setelah siswa menerima pengalaman belajarnya.<sup>13</sup> Kemampuan yang dimiliki siswa mencakup aspek kognitif afektif dan psikomotorik. Ranah kognitif berhubungan dengan kemampuan berfikir termasuk didalamnya kemampuan menghadapi, memahami, mengaplikasikan dan menganalisis.<sup>14</sup> Ranah Afektif adalah hasil belajar yang berkaitan dengan minat sikap dan nilai-nilai. Sedangkan ranah Psikomotorik adalah hasil belajar yang berkaitan dengan keterampilan motorik dan keterampilan bertindak individu.

---

<sup>10</sup>Ahmad sabri, *Strategi Belajar Mengajar*, (Jakarta: Quantum Teaching, 2005), hlm. 2.

<sup>11</sup> E.Mulyasa, *Kurikulum Berbasis Kompetensi: Konsep, Karakteristik, Implementasi, dan inovasi*, (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2010), hlm. 53.

<sup>12</sup> Istarani, *58 Model Pembelajaran Inovatif* ( Medan: Media Persada, 2011), hlm. 70.

<sup>13</sup>Nana Sudjana, *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*, (Bandung: Remaja Rosda Karya, 1999), hlm. 22.

<sup>14</sup>Sukiman, *Pengembangan Sistem Evaluasi*, (Yogyakarta, Insan Madani , 2012), hlm. 55.

Dari pengertian di atas diketahui bahwa pembahasan ini adalah kajian tentang pengaruh strategi belajar tuntas dengan menggunakan teknik bermain peran terhadap hasil belajar aritmatika sosial pada siswa kelas VII di SMP N 8 Padangsidempuan.

#### **G. Manfaat Penelitian**

Adapun manfaat Penelitian ini sebagai berikut:

1. Bagi peserta didik dapat menguasai materi secara optimal.
2. Bagi Guru dapat digunakan sebagai pertimbangan dalam proses belajar mengajar khususnya dalam pemilihan model pembelajaran yang efektif sehingga dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik.
3. Bagi peneliti menambah wawasan, pengetahuan dan pengalaman yang sangat berguna tentang keterampilan mengajar dalam meningkatkan hasil belajar.

#### **H. Sistematika Pembahasan**

Untuk memudahkan pemahaman dalam skripsi ini dengan jelas, maka peneliti mengklasifikasikannya kedalam 5 BAB, yaitu:

Bab I merupakan bab Pendahuluan yang meliputi latar belakang masalah, identifikasi masalah, batasan masalah, rumusan masalah, defenisi operasional variabel, tujuan penelitian, manfaat penelitian dan sistematika pembahasan.

Bab II, dalam bab ini dibahas landasan teoritis yang mencakup kerangka teoritis, penelitian terdahulu, kerangka berfikir dan hipotesis.

Bab III, membahas tentang metodologi penelitian yang mencakup lokasi dan waktu penelitian, jenis penelitian, populasi dan sampel, instrumen dan alat pengumpulan data, uji validitas dan reliabilitas instrumen, serta analisis data.

Bab IV, membahas tentang hasil penelitian yang mencakup deskripsi data penelitian, uji persyaratan data penelitian, pembahasan hasil penelitian dan keterbatasan penelitian.

Bab V, merupakan bab penutup dari keseluruhan isi skripsi yang memuat kesimpulan sesuai dengan rumusan masalah disertai dengan saran-saran kemudian dilengkapi literatur.

## BAB II

### LANDASAN TEORI

#### A. Kerangka Teori

##### 1. Strategi belajar

###### a. Pengertian strategi

Istilah “strategi” pertama kali hanya dikenal di kalangan militer, khususnya strategi peperang. Dalam sebuah peperangan atau pertempuran, terdapat seseorang (komandan) yang bertugas mengatur strategi untuk memenangkan peperangan. Semakin hebat strategi yang digunakan (selain kekuatan pasukan), semakin besar kemungkinan untuk menang.<sup>1</sup>

Seiring berjalannya waktu, istilah strategi di dunia militer tersebut diadopsi ke dunia pendidikan. Dalam konteks pendidikan, strategi digunakan untuk mengatur siasat agar dapat mencapai tujuan dengan baik. Kemp menjelaskan bahwa strategi pembelajaran adalah kegiatan pembelajaran yang dilakukan Guru sertapeserta didik untuk mencapai tujuan pembelajaran secara efektif dan efisien.<sup>2</sup>

Strategi merupakan pilihan pola kegiatan belajar mengajar mengajar yang di ambil untuk mencapai tujuan secara efektif.<sup>3</sup> Strategi mengajar pada dasarnya adalah tindakan nyata dari guru atau merupakan praktek

---

<sup>1</sup> Suyadi, *Strategi Pembelajaran Pendidikan Karakter*, (Bandung : PT. Remaja Rosdakarya, 2013), hlm. 13

<sup>2</sup> *Ibid.* hlm. 13

<sup>3</sup> Ahmad Sabri, *Strategi Belajar Mengajar dan Micro Teaching*, (jakarta : Quantum Teaching, 2005), hlm.1.

guru melaksanakan pengajaran melalui cara tertentu yang dinilai lebih efektif dan efisien.<sup>4</sup>

b. Konsep dasar strategi pembelajaran

Konsep dasar strategi pembelajaran meliputi:

1. Menetapkan spesifikasi dan kualifikasi perubahan tingkah laku
2. Menentukan pilihan yang berkenaan dengan pendekatan terhadap masalah pembelajaran
3. Memilih prosedur, metode dan teknik belajar mengajar
4. Menerapkan norma dan kriteria kebersihan kegiatan belajar mengajar.<sup>5</sup>

c. Istilah istilah dalam Strategi pembelajaran

Berikut ini dikemukakan mengenai istilah istilah strategi pembelajaran:

1. Model

Model pembelajaran adalah gambaran kecil dari konsep pembelajaran secara keseluruhan.<sup>6</sup>

2. Pendekatan

Pendekatan adalah titik tolak atau sudut pandang guru terhadap proses pembelajaran.<sup>7</sup>

---

<sup>4</sup> *Ibid*, hlm.2.

<sup>5</sup> Zainal asril, *Micro Teaching: disertai dengan Pedoman Pengalaman Lapangan*, (jakarta : Rajawali Pers,2012), hlm. 17.

<sup>6</sup> Suyadi, *Op. Cit*, hlm, 14.

### 3. Metode

Metode pembelajaran adalah cara-cara atau teknik penyajian bahan pelajaran yang akan digunakan oleh guru pada saat menyajikan bahan pelajaran, baik secara individu atau secara kelompok.<sup>8</sup>

### 4. Teknik

Teknik adalah salah satu cara yang ditempuh guru untuk mengimplementasikan metode pembelajaran tertentu.<sup>9</sup>

## 2. Belajar Tuntas

### a. Pengertian dan Konsep dasar Belajar Tuntas

Belajar tuntas dalam KTSP adalah pendekatan pembelajaran yang mempersyaratkan siswa menguasai secara tuntas seluruh standar kompetensi maupun kompetensi dasar mata pelajaran tertentu.<sup>10</sup> Pengertian tersebut menunjukkan bahwa belajar tuntas merupakan strategi pembelajaran yang dapat dilaksanakan di dalam kelas, dengan tujuan agar sebagian besar siswa dapat menguasai tujuan pembelajaran (kompetensi) secara tuntas.<sup>11</sup>

<sup>7</sup> *Ibid*, hlm. 15.

<sup>8</sup> Ahmad Sabri, *Op. Cit*, hlm.52.

<sup>9</sup> Suyadi, *op. Cit*, hlm. 16.

<sup>10</sup> Kunandar, *Guru Profesional: Implementasi Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) dan Sukses dalam Sertifikasi Guru*, (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2007), hlm. 327.

<sup>11</sup> E.Mulyasa, *Kurikulum Berbasis Kompetensi: Konsep, Karakteristik, Implementasi, dan Inovasi*, (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2010), hlm. 53.



Selanjutnya menurut Carol dalam Sabri, “Setiap anak didik akan mampu menguasai bahan kalau diberi waktu atau kesempatan yang cukup untuk mempelajarinya sesuai dengan kemampuan masing-masing”. Jadi belajar tuntas (*mastery learning*) adalah proses pembelajaran dengan mengusahakan upaya-upaya yang dapat menghantarkan siswa ke arah tercapainya penguasaan penuh terhadap bahan pelajaran.<sup>12</sup>

Pupuh dan Sobry menguraikan panjang lebar, dimana istilah belajar tuntas diangkat dari pengertian tentang apa yang disebut dengan “situasi belajar”. Dalam istilah belajar terdapat aneka macam kecepatan individu sebagai peserta belajar. Ada siswa yang cepat menguasai pelajaran ia dapat berpartisipasi penuh dalam proses interaksi kelas. Disamping itu ada pula siswa yang lambat sehingga partisipasinya rendah.<sup>13</sup>

Dari pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa belajar tuntas merupakan suatu strategi pembelajaran yang menawarkan tingkat pencapaian tujuan pembelajaran yang maksimal dengan proses tertentu.

Di Indonesia ide belajar tuntas dipopulerkan oleh BP3K (Badan Pengembangan dan Penelitian Penelitian Pendidikan dan Kebudayaan) yang dikaitkan dengan pembaharuan kurikulum.<sup>14</sup>

---

<sup>12</sup>Ahmad Sabri, *op. Cit*, hlm.30.

<sup>13</sup>Istarani, *kumpulan 40 metode pembelajaran* ( Medan: Media Persada, 2012), hlm.181

<sup>14</sup>Syafaruddin dan Irwan Nasution, *manajemen Pembelajaran*, (Jakarta: Quantum Teaching, 2005), hlm.188.

Carol tidak menyangkal bahwa ada faktor dominan lain yang berpengaruh terhadap taraf penguasaan dalam belajar itu, antara lain kualitas pengajaran dengan taraf kemampuan siswa untuk memahami pelajaran itu. Faktor motivasi juga berpengaruh karena itu kalau kita menghendaki peserta didik mencapai penguasaan bahan pelajaran tertentu, maka bahan pelajaran harus disusun secara sempurna, begitu juga pengukuran hasil belajarnya.<sup>15</sup>

Selain itu faktor bakat juga ikut berperan dalam penguasaan pembelajar. Ada anak yang mempunyai bakat yang tinggi dalam berbagai mata pelajaran seperti Matematika, IPS, Sejarah dan sebagainya dan sanggup mempelajarinya lebih cepat dan lebih mudah. Menurut penelitian, bila semua anak-anak yang bermacam-macam itu diberi pelajaran yang sama, maka hasilnya akan berbeda menurut bakat mereka.

Pada sisi lain, strategi pembelajaran tuntas sebenarnya menganut pendekatan individual, dalam arti meskipun kegiatan belajar ditujukan kepada kelompok siswa (klasikal), tetapi juga mengakui dan memberikan layanan sesuai dengan perbedaan-perbedaan individual peserta didik, sehingga potensi masing-masing peserta didik berkembang secara optimal. Dasar pemikiran dari belajar tuntas dengan pendekatan individual ialah adanya pengakuan terhadap perbedaan individual masing-masing.

---

<sup>15</sup>Ahmad sabri, *log. Cit.*

b. Langkah-langkah belajar tuntas

Adapun langkah dari strategi ini terdiri dari lima fase, yaitu:

1) Fase orientasi

Pada fase orientasi inilah disusun kerangka dasar pelajaran, perumusan harapan apa yang ingin dicapai, penjelasan dan perincian tugas-tugas belajar murid serta apa yang menjadi tanggung jawab murid.

2) Fase penyajian atau presentasi

Guru menjelaskan konsep-konsep baru dan keterampilan melalui demonstrasi dan dibantu dengan berbagai usaha visual.

3) Fase penstrukturan latihan prakteknya

Guru memperlihatkan pada murid contoh memperaktakkan sesuatu antara lain dengan bantuan visual, seperti penggunaan transparan OHP. Latihan seperti ini bersifat komunal (kelompok).

4) Fase praktek terbimbing

Murid-murid diberi kesempatan mempraktakkan dengan caranya sendiri, sementara guru berada disekitar mereka.guru mempunyai kesempatan menilai penampilan setiap siswa. Guru berfungsi memonitor keseluruhan dengan menggunakan teknik memuji, memanjurkan, dan meninggalkan.

### 5) Fase praktek bebas

Fase terakhir ini baru dapat diberikan pada murid pada murid apabila murid telah mempunyai 85%-95% penguasaan akurasi kemampuan dalam fase keempat, praktek yang dilakukan mereka menuntut cara sendiri tanpa bantuan guru dan dengan memperlambat umpan balik.<sup>16</sup>

#### c. Kelebihan dan Kekurangan belajar tuntas

Sebagai kelebihan dari Strategi ini adalah:

1. Guru lebih bersifat adil karena antara siswa tidak dibedakan dalam proses belajar mengajar.
2. Hasil belajar siswa dapat tercapai secara bersama-sama.
3. Cara dan gaya belajar siswa sama rata, karena diantara siswa tidak ada perbedaan.
4. Mudah dalam mengontrol dan perilaku siswa dalam proses belajar mengajar.

Sebagai kekurangan atau kelemahan strategi ini adalah:

1. Hanya efektif digunakan dalam menyampaikan materi yang bersifat kognitif.
2. Sulit untuk menyatukan gaya belajar diantara siswa, sebab setiap siswa memiliki gaya belajar yang berbeda-beda.
3. Bila dipaksakan kesamaan hasil belajar, dirasakan sulit untuk dilakukan, sebab setiap siswa memiliki kemampuan yang berbeda.

---

<sup>16</sup>Istarani, *Op. Cit*, hlm.182-183

4. Strategi ini kurang menumbuhkan perkembangan individu masing-masing siswa.<sup>17</sup>

### 3. Teknik Bermain Peran

#### a. Pengertian teknik Bermain Peran

Teknik ini dirancang khususnya untuk membantu siswa mempelajari nilai-nilai sosial dan moral dan pencerminannya dalam perilaku. Di samping itu model ini digunakan pula untuk membantu para siswa mengumpulkan dan mengorganisasikan isu-isu moral dan sosial, mengembangkan empati terhadap orang lain, dan berupaya memperbaiki keterampilan sosial.<sup>18</sup>

Bermain peran adalah penyajian bahan dengan cara memperlihatkan peragaan, baik dalam bentuk uraian maupun kenyataan. Semuanya berbentuk tingkah laku dalam hubungan sosio yang kemudian diminta beberapa orang peserta didik untuk memerankannya.<sup>19</sup> Bermain peran menekankan kenyataan di mana para siswa diikut sertakan dalam permainan peranan di dalam mendemonstrasikan masalah-masalah sosial.<sup>20</sup>

Secara sederhana, bermain peran merupakan usaha untuk memecahkan masalah melalui peragaan tindakan (*action*) yang diterapkan

---

<sup>17</sup> *Ibid*, hlm.183-184.

<sup>18</sup> Aunurrahman, *Belajar dan Pembelajaran* (Bandung: CV Alfabeta, 2013), hlm. 155.

<sup>19</sup> Istarani, *Op.Cit.*, hlm. 70.

<sup>20</sup> Ahmad Sabri, *op. Cit* , hlm. 61.

dalam pembelajaran matematika.<sup>21</sup> Dengan teknik bermain peran suasana kelas dan pembelajaran menjadi nyaman, menarik, menyenangkan, dan bermakna sehingga siswa merasa belajar merupakan sesuatu yang menarik dan selalu ditunggu-tunggu. Selain itu juga, siswa tidak hanya menghafal materi, tetapi membangun pemahamannya sendiri dengan bertindak langsung.<sup>22</sup>

Teknik ini memiliki beberapa keuntungan saat dilaksanakan di dalam kelas, siswa dapat bertindak dan mengespresikan perasaan dan pendapat tanpa kekhawatiran mendapat sanksi.<sup>23</sup> Ia bisa belajar watak orang lain, cara bergaul dengan orang lain, cara mendekati dan berhubungan dengan orang lain, dalam situasi itu mereka harus bisa memecahkan masalahnya.<sup>24</sup>

#### b. Karakteristik Teknik Bermain Peran

Udin S. Winataputra mengemukakan karakteristik bermain Peran sebagai berikut:<sup>25</sup>

- 1) Kegiatan pembelajaran bukan pada objek sebenarnya
- 2) Kegiatan secara kelompok
- 3) Aktivitas komunikasi

---

<sup>21</sup>Ibnu Sina, *Op.Cit.*, hlm. 3.

<sup>22</sup>Sri Wahyuni, dkk. " Penerapan Metode *Role Playing* (bermain Peran) untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Kegiatan Jual Beli," maret 2011, hlm. 2.

<sup>23</sup>Oemar Hamalik, *Proses Belajar Mengajar* (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2011), hlm. 214.

<sup>24</sup>Rostiyah NK, *Strategi belajar Mengajar* (Jakarta: Rineka Cipta, 2008), hlm. 90.

<sup>25</sup>Udin S. Winataputra dkk. *Strategi Belajar Mengajar* (Universitas Terbuka: Depdiknas, 2005), hlm. 4.15.

- 4) Alternatif untuk pembelajaran sikap
- 5) Peran guru sebagai pembimbing
- 6) Ada topik permasalahan
- 7) Ada peran yang perlu dimainkan siswa

c. Prosedur teknik bermain peran

Keberhasilan strategi pembelajaran melalui teknik bermain peran tergantung pada kualitas permainan peran (*enactment*) yang diikuti dengan analisis terhadapnya. Di samping itu tergantung pula pada persepsi siswa tentang peran yang dimainkan terhadap situasi yang nyata (*real life situation*).<sup>26</sup>

**Tabel 1.1**  
**Tahapan/Langkah-langkah Teknik Bermain Peran<sup>27</sup>**

Tahapan Bermain Peran	Tingkah Laku Guru
Tahap 1 Memotivasi Kelompok	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Mengidentifikasi masalah</li> <li>2. Menjelaskan masalah</li> <li>3. Menginterpretasikan cerita, mengeksplorasi suatu peristiwa/masalah</li> <li>4. Menjelaskan peran yang akan dimainkan</li> </ol>
Tahap 2 Memilih pemeran	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Menganalisis peran-peran</li> <li>2. Memilih dan menetapkan pemeran</li> </ol>
Tahap 3 Menyiapkan pengamat	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Memutuskan apa yang akan dan perlu diamati</li> <li>2. Menjelaskan tugas-tugas pengamat</li> </ol>
Tahap 4 Menyiapkan tahap-tahap peran	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Memerinci urutan peran</li> <li>2. Menjelaskan kembali peran-peran yang akan dimainkan</li> <li>3. Memasuki situasi masalah</li> </ol>
Tahap 5 Pemeranan	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Memulai bermain peran</li> <li>2. Meneruskan pemeranan</li> <li>3. Menghentikan pemeranan</li> </ol>

<sup>26</sup>Hamzah B. Uno, *Op. Cit.*, hlm. 26

<sup>27</sup>Ibnu Sina. *Loc. Cit.*

Tahap 6 Diskusi dan Evaluasi I	1. Mengkaji ketepatan pemeranan 2. Mendiskusikan fokus utama 3. Mengembangkan pemeranan ulang
Tahap 7 Pemeranan ulang	1. Memainkan peran yang perlu diperbaiki 2. Mengemukakan alternatif perilaku selanjutnya yang mungkin muncul dari pemeranan ulang
Tahap 8 Diskusi dan Evaluasi II	1. Mengkaji ketepatan pemeranan 2. Mendiskusikan fokus utama 3. Mengembangkan pemeranan ulang
Tahap 9 Membagi pengalaman dan menarik generalisasi	1. Menghubungkan situasi masalah matematika dengan pengalaman nyata 2. Mengeksplorasi prinsip-prinsip umum tentang perilaku

d. Kelemahan dan kelebihan teknik bermain peran

Teknik bermain peran cocok digunakan bilamana: pelajaran yang dimaksudkan untuk menerangkan peristiwa yang dialami dan menyangkut orang banyak berdasarkan pertimbangan didaktis, untuk itu keuntungan-keuntungan yang diperoleh dengan melaksanakan bermain peran:

1. Kelebihan bermain peran (role playing)
  - a. Untuk mengajar peserta didik supaya ia bisa menempatkan dirinya dengan orang lain.
  - b. Guru bisa melihat kenyataan yang sebenarnya dari kemampuan peserta didik.
  - c. Bermain peran dan permainan peranan menimbulkan diskusi yang hidup.
  - d. Peserta didik akan mengerti sosial psychologis.



- e. Teknik bermain peran dapat menarik minat peserta didik
  - f. Melatih peserta didik untuk berinisiatif dan berkreasi
2. Kelemahan- kelemahan teknik bermain peran
- a. Sukar untuk memilih anak-anak yang betul-betul berwatak untuk memecahkan masalah tersebut
  - b. Perbedaan adat istiadat kebiasaan dan kehidupan-kehidupan dalam suatu masyarakat akan mempersulit pelaksanaannya
  - c. Anak-anak yang tidak mendapat giliran akan menjadi pasif
  - d. Kalau guru kurang bijaksana tujuan yang dicapai tidak memuaskan.

Jadi peneliti menyimpulkan bahwa kelebihan bermain peran itu dapat menarik minat siswa, dan melatih peserta didik untuk berinisiatif dan berkreasi, sedangkan kelemahannya adalah sulit memilih anak-anak yang betul-betul berwatak untuk memecahkan masalah tersebut dan anak-anak yang tidak mendapat giliran akan menjadi pasif.

#### 4. Hasil Belajar .

##### a. Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar dapat dijelaskan dengan memahami 2 kata yang membentuknya, yaitu “Hasil” dan “Belajar”. Pengertian hasil (product) menunjuk pada suatu perolehan akibat dilakukannya suatu aktivitas atau proses yang mengakibatkan berubahnya input secara fungsional. Dalam siklus input-proses-hasil, hasil dapat dengan jelas dibedakan dengan input

akibat perubahan oleh proses. Menurut A.J. Romiszowski hasil belajar merupakan keluaran (*outputs*) dari suatu system pemrosesan masukan (*inputs*).<sup>28</sup> Masukan dari sistem tersebut berupa macam-macam informasi sedangkan keluarannya adalah perbuatan atau kinerja (*performance*). Menurut Romiszowski, perbuatan merupakan petunjuk bahwa proses belajar telah terjadi dan hasil belajar dapat dikelompokkan ke dalam dua macam saja, yaitu pengetahuan dan keterampilan. Pengetahuan terdiri dari empat kategori yaitu:

- a. Pengetahuan tentang fakta
- b. Pengetahuan tentang prosedur
- c. Pengetahuan tentang konsep
- d. Pengetahuan tentang prinsip.<sup>29</sup>

Keterampilan juga memiliki empat kategori yaitu:

- a. Keterampilan untuk berfikir atau kognitif
- b. Keterampilan untuk bertindak atau motorik
- c. Keterampilan bereaksi atau bersikap
- d. Keterampilan berinteraksi.

Menurut Keller, hasil belajar adalah prestasi aktual yang ditampilkan oleh anak sedangkan usaha adalah perbuatan yang terarah

---

<sup>28</sup>Mulyono abdurrahman, *Anak Berkesulitan Belajar*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2012), hlm.26

<sup>29</sup>*Ibid*, hlm. 26-27

pada penyelesaian tugas-tugas belajar.<sup>30</sup> Ini berarti bahwa besarnya usaha adalah indikator dari adanya motivasi, sedangkan hasil belajar dipengaruhi oleh besarnya usaha yang dilakukan oleh anak.

b. Macam-macam Hasil Belajar

Hasil belajar dari Bunyamin Bloom, secara garis besar membagi tiga ranah yakni:

a) Ranah Kognitif

Ranah kognitif berkenaan dengan hasil belajar intelektual yang terdiri atas enam aspek, yakni pengetahuan atau ingatan, pemahaman, aplikasi, analisis, sintesis dan evaluasi. Kedua aspek pertama disebut dengan kognitif tingkat rendah dan keempat aspek berikutnya disebut dengan kognitif tingkat tinggi.

b) Ranah Afektif

Ranah afektif berkenaan dengan sikap dan nilai. Ada beberapa jenis kategori dalam ranah afektif sebagai hasil belajar yaitu *Receiving/Attending*, *Responding* (jawaban), *Valuing* (penilaian), organisasi, dan karakteristik nilai.

c) Ranah Psikomotorik

Hasil belajar psikomotorik tampak dalam keterampilan (skill) dan kemampuan bertindak individu.<sup>31</sup>

---

<sup>30</sup>*Ibid*, hlm. 26

c. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Proses dan Hasil Belajar

Yang termasuk instrumental input atau faktor-faktor yang disengaja dirancang dan dimanipulasi adalah kurikulum atau bahan pelajaran, guru yang memberikan pengajaran, sarana dan fasilitas, serta manajemen yang berlaku disekolah yang bersangkutan. Didalam keseluruhan sistem maka instrumental input merupakan faktor yang sangat penting pula dan paling menentukan bagaimana proses belajar-mengajar itu akan terjadi didalam diri sipelajar.

Faktor-faktor yang mempengaruhi belajar banyak jenisnya, tetapi dapat digolongkan menjadi dua golongan , yakni faktor intern dan eksternal.Faktor intern adalah faktor yang ada dalam diri individu yang sedang belajar.Sedangkan faktor eksternal adalah faktor yang ada diluar individu manusia.

1) Faktor-faktor Intern

Faktor ini dibagi menjadi tiga faktor yaitu:

a) Faktor jasmaniah

Faktor jasmaniah ini terdiri dari faktor kesehatan dimana proses belajar seseorang akan terganggu jika kesehatan seseorang terganggu, selain itu juga ia akan cepat lelah, kurang bersemangat, mudah pusing, ngantuk jika badangnya lemah, kurang darah ataupun ada gangguan-gangguan fungsi alat inderanya serta

---

<sup>31</sup> Popi Sopianti dan Sohari Sahrani, *Loc.it.*

tubuhnya. Selanjutnya faktor cacat tubuh, ini juga dapat mempengaruhi belajar. Siswa yang cacat belajarnya juga terganggu. Jika hal ini terjadi, hendaknya ia belajar pada lembaga pendidikan khusus.

b) Faktor Psikologis

Sekurang-kurangnya ada tujuh faktor yang tergolong kedalam faktor psikologis yang mempengaruhi hasil belajar. Faktor-faktor itu adalah: inteligensi, perhatian, minat, bakat, motif, kematangan, dan kelelahan.

2) Faktor-faktor Eksternal

Faktor eksternal yang berpengaruh terhadap belajar adalah faktor keluarga, faktor sekolah dan faktor masyarakat.<sup>32</sup> Dan faktor yang lain adalah sebagai berikut:

a. Lingkungan Sosial

Lingkungan sosial yang lebih banyak mempengaruhi kegiatan belajar siswa ialah orang tua dan keluarga siswa itu sendiri. Sifat-sifat orang tua, praktik pengelolaan keluarga, ketegangan keluarga, dan demografi keluarga (letak rumah),

---

<sup>32</sup> Slameto, *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya* ( Jakarta: PT Rineka Cipta, 2003) hlm. 54-60

semuanya dapat memberi dampak baik ataupun buruk terhadap kegiatan dan hasil yang dicapai siswa.<sup>33</sup>

b. Lingkungan Nonsosial

Faktor-faktor yang termasuk lingkungan non sosial ialah gedung sekolah dan letaknya, rumah tempat tinggal keluarga siswa dan letaknya, alat-alat belajar, keadaan cuaca dan waktu belajar yang digunakan siswa. Faktor-faktor ini dipandang turut menentukan tingkat keberhasilan belajar siswa.<sup>34</sup>

Selain faktor internal dan eksternal ada juga faktor yang mempengaruhi hasil belajar yaitu faktor pendekatan belajar, juga berpengaruh terhadap taraf keberhasilan proses belajar siswa tersebut.

d. Indikator Keberhasilan Siswa

Mengingat hasil belajar siswa yang diharapkan dimiliki peserta didik berupa kemampuan-kemampuan seperti tersirat dalam tujuan pembelajaran. Adapun sejumlah indikator yang dapat dijadikan tolak ukur untuk keberhasilan belajar peserta didik yaitu:<sup>35</sup>

- a. Anak didik menguasai bahan pengajaran yang telah dipelajarinya
- b. Anak didik menguasai tehnik dan cara mempelajari bahan pelajaran

---

<sup>33</sup> Muhibbin Syah, *Psikologi Belajar* (Jakarta: Rajawali Pers, 2012) hlm. 154

<sup>34</sup> *Ibid*, hlm. 155

<sup>35</sup> Syaiful Bahri Djamarah, *Guru dan Anak Didik dalam Interaksi Edukatif* (Jakarta: PT Rineka Cipta, 2000) hlm. 87

- c. Waktu yang diperlukan untuk menguasai bahan pelajaran relatif lebih singkat
- d. Tehnik dan cara belajar telah dikuasai dan dapat digunakan untuk mempelajari bahan pelajaran lain yang serupa
- e. Anak didik dapat mempelajari bahan pelajaran lain secara sendiri
- f. Timbulnya motivasi instrinsik (dorongan dari dalam diri anak didik) untuk belajar lebih lanjut
- g. Anak didik terampil memecahkan masalah yang dihadapinya
- h. Tumbuh kebiasaan dan keterampilan membina kerjasama dan hubungan sosial dengan orang lain
- i. Kesiediaan anak didik untuk menerima pandangan orang lain dan memberikan pendapat atau komentar terhadap gagasan orang lain.

## 5. **Aritmatika sosial**

### a. Pengertian Aritmatika sosial

Aritmatika sosial adalah materi yang dekat dengan kehidupan sehari-hari kita seperti, menghitung nilai keseluruhan, nilai per unit, dan nilai sebagian serta harga beli, harga jual, untung, rugi, diskon (rabat), bruto, tara dan netto.

Menyelesaikan masalah berkaitan dengan aritmetika sosial (penjualan, pembelian, potongan, keuntungan, kerugian, bungatunggal, persentase, bruto, neto, tara). Aritmetika sosial merupakan salah satu materi pokok SMP yang diajarkan di kelas VII. Dalam suatu

perdagangan, pedagang menjual barang dagangannya kepada konsumen. Jumlah uang yang diperoleh pedagang dari hasil penjualan orang itu dinamakan harga jual, sedangkan jumlah yang harus dibelanjakan atau dibayarkan (dikeluarkan) oleh pedagang untuk pengadaan barang itu dinamakan harga beli. Seorang pedagang dikatakan beruntung atau memiliki laba bila harga jualnya lebih besar dari harga belinya. Bila sebaliknya harga jualnya rendah dari harga belinya dikatakan merugi. Jika harga jualnya sama dengan harga belinya dinamakan pulang pokok atau impas (rugi tidak untung pun tidak).

b. Untung dan Rugi

Untung atau laba adalah hasil yang diperoleh penjual karena menjual barang dengan harga yang lebih tinggi dari harga pembelian.

$$\text{Untung} = \text{Harga Penjualan} - \text{Harga Pembelian.}$$

Rugi adalah hasil (negatif) yang diperoleh penjual karena menjual barang dengan harga yang lebih tinggi dari harga pembelian.

$$\text{Rugi} = \text{Harga Pembelian} - \text{Harga Penjualan}$$

c. Persentase Untung dan Rugi

Dalam proses perdagangan bebas selalu terjadi interaksi antara penjual dan pembeli tentang kecocokan harga. Pembeli menginginkan harga yang cukup murah atau terjangkau, sedangkan penjual



menginginkan untung yang sebesar-besarnya. Penentuan persentase untung dan rugi selalu dihitung dari harga beli.

$$\text{Persentase untung dari harga beli} = \frac{\text{keuntungan}}{\text{hargabeli}} \times 100\%$$

$$\text{Persentase rugi dari harga beli} = \frac{\text{kerugian}}{\text{hargabeli}} \times 100\%$$

d. Bruto, Tara dan Neto

Istilah Bruto diartikan sebagai berat dari suatu benda bersama pembungkusnya. Bruto juga dikenal dengan istilah berat kotor. Tara diartikan sebagai selisih antara bruto dengan neto. Neto diartikan sebagai berat dari suatu benda tanpa pembungkus benda tersebut. Neto juga dikenal dengan istilah berat bersih.<sup>36</sup>

Hubungan dari ketiganya dapat dituliskan sebagai berikut:

$$\text{Bruto} = \text{Neto} + \text{Tara}$$

$$\text{Netto} = \text{Bruto} - \text{Tara}$$

$$\text{Tara} = \text{Bruto} - \text{Neto}$$

$$\text{Tara} < \text{Neto} < \text{Bruto}^{37}$$

## B. Penelitian Terdahulu

1. Penelitian ini relevan dengan skripsi Nia Hairunnisa yang berjudul “Penerapan Metode *Role Playing* dalam Upaya Meningkatkan Keterampilan Belajar Siswa pada Materi Aritmetika Sosial Kelas VII-4 SMP Negeri 10

---

<sup>36</sup> Buku Matematika kelas VII kurikulum 2013, edisi Revisi Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2016, hlm.86

<sup>37</sup> Sukino dan Wilson Simangunsong, *Matematika untuk SMP kelas VII* (Jakarta: Erlangga, 2006), hlm. 144.

Padangsidempuan” yang ditulis oleh saudari Nia Khairunnisa. Persamaan dari penelitian ini adalah sama-sama menggunakan teknik bermain peran pada materi Aritmatika Sosial. Perbedaannya penelitian ini dilakukan di SMP N 8 Padangsidempuan, dan dilakukan untuk melihat hasil belajar siswa, sedangkan saudari Nia Khairunnisa meneliti di SMP N 10 Padangsidempuan dan dilakukan untuk meningkatkan keterampilan belajar siswa. Hasil penelitian menunjukkan terjadi peningkatan keterampilan belajar siswa dari siklus I pertemuan ke-1 yaitu 33,33%, siklus I pertemuan ke-2 yaitu 53,33%, pada siklus II pertemuan ke-1 yaitu 63,33% dan pada siklus II pertemuan ke-2 yaitu 76,67%. Maka jelas adanya peningkatan dari pertemuan-pertemuan sebelumnya.<sup>38</sup>

2. Ilmi Suciana (2016), dengan judul “Penerapan Strategi Belajar Tuntas (Mastery Learning) Untuk Pencapaian Standar Kompetensi Dalam Pelajaran Ekonomi Di SMA IT YAPIRA Medang Kabupaten Bogor”. Persamaan dari penelitian ini adalah sama-sama menggunakan strategi belajar tuntas (*mastery learning*). Perbedaannya terletak pada lokasi penelitiannya, jenis penelitian dan juga tujuan yang ingin dilihat. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa strategi belajar tuntas (*mastery learning*) untuk pencapaian standar kompetensi dalam pelajaran ekonomi dinyatakan berhasil. Keberhasilan tersebut dapat dilihat melalui peningkatan siklus ataupun pertemuan yang telah

---

<sup>38</sup>Nia Hairunnisa, “Penerapan Metode *Role Playing* dalam Upaya Meningkatkan Keterampilan Belajar Siswa pada Materi Aritmatika Sosial Kelas VII-4 SMPN 10 Padangsidempuan” (Skripsi, IAIN Padangsidempuan, 2014).

dilakukan. Pada siklus I hasil evaluasi pretest dan posttest dari analisis N-Gain dengan nilai rendah 62,5%. Sedangkan pada siklus II hasil evaluasi pretest dan posttest dari analisis N-Gain dengan nilai rendah 0%. Pengertiannya adalah bila adanya nilai N-Gain yang sedang dan tinggi mencapai 75% maka dikatakan strategi belajar tuntas (mastery learning) berhasil. Tidak adanya N-Gain rendah pada siklus II menyebabkan ketuntasan 100%.

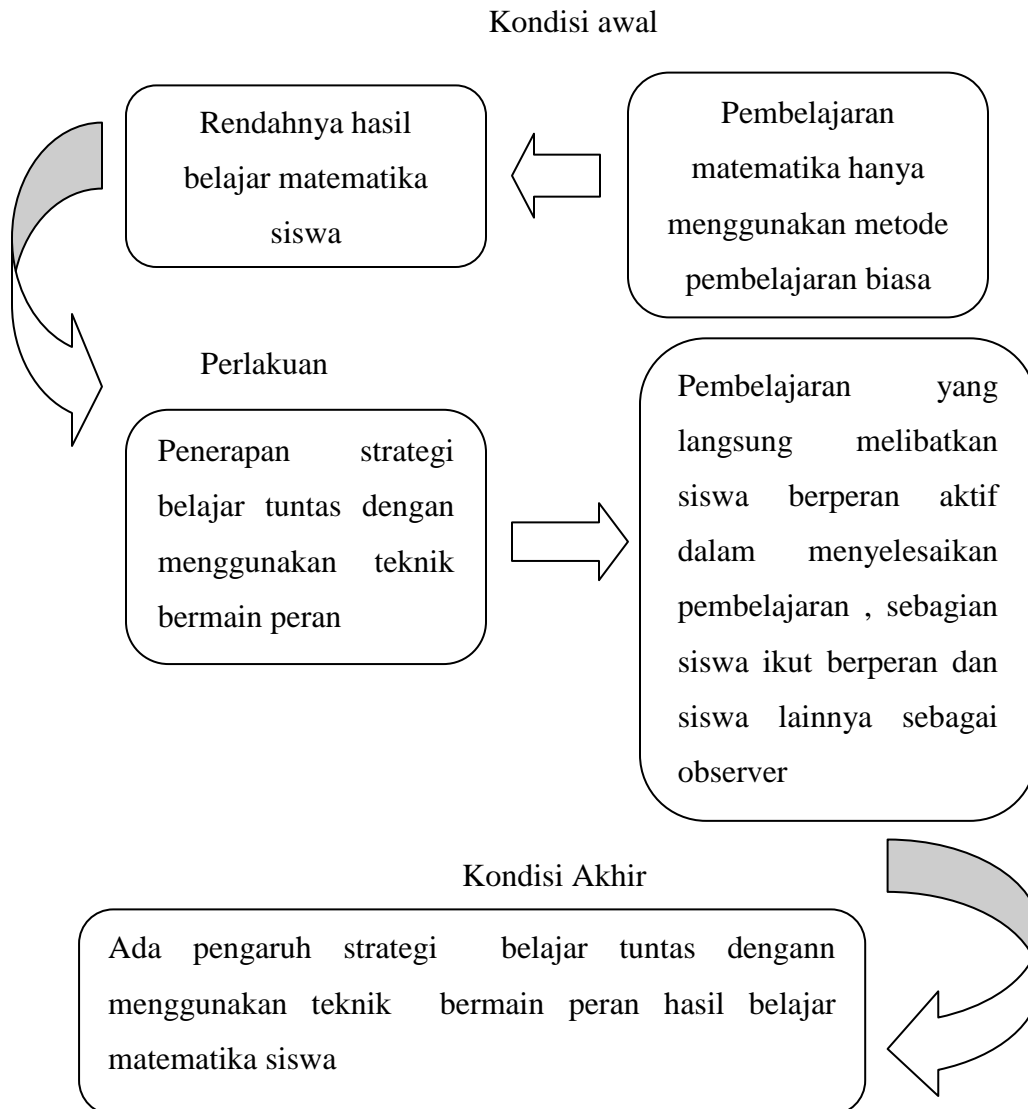
### **C. Kerangka Berpikir**

Berangkat dari rendahnya hasil belajar matematika siswa kelas VII<sup>1</sup> SMP Negeri 8 Padangsidempuan, disebabkan oleh kurang sukanya siswa belajar matematika, pelajaran matematika dianggap sebagai pelajaran yang membosankan dan pelajaran yang membuat sakit kepala. Jadi banyak siswa yang tidak mau mengerjakan tugas yang diberikan guru dengan alasan tidak mampu memecahkan persoalannya dan tidak mengerti. Siswa kurang aktif dalam mengikuti pembelajaran, siswa hanya diam dan mendengarkan apa yang ditransfer gurunya tanpa ada umpan balik dari siswa disebabkan oleh guru menyampaikan materi dengan metode ceramah saja.

Strategi belajar tuntas adalah suatu strategi atau upaya-upaya yang dilaksanakan oleh guru dalam mencapai ketuntasan pembelajaran. Dalam menuntaskan pembelajaran tersebut ada suatu teknik yang dilaksanakan, sehingga proses pembelajaran tercapai sesuai dengan ketuntasan yang diharapkan. Teknik yang sesuai dengan pembelajaran tersebut adalah teknik bermain peran.

Teknik pembelajaran bermain peran merupakan suatu teknik pembelajaran yang langsung melibatkan siswa berperan aktif, sebagian siswa ikut berperan dan sebagian siswa lain sebagai observer, dengan demikian siswa lebih mudah memahami materinya karena siswa yang mengalami sendiri, khususnya pada materi aritmatika sosial. Materi ini berkaitan dengan pekerjaan yang biasa dilakukan siswa dalam kehidupan sehari-hari dan materi ini juga dapat dilaksanakan dalam kehidupan nyata, sehingga siswa lebih mudah paham dan mampu memecahkan soal-soal yang terkait dengan materi aritmatika sosial.

Agar lebih mudah dalam memahami arah dan maksud dari penelitian ini, peneliti menjelaskan kerangka berfikir penelitian ini melalui skema dibawah ini:



**Gambar 1**

**Skema Penerapan strategi belajar tuntas menggunakan teknik bermain peran**

#### **D. Hipotesis**

Hipotesis adalah jawaban yang bersifat sementara terhadap permasalahan penelitian yang kebenarannya masih diuji sampai terbukti melalui data yang terkumpul.<sup>39</sup>

Sesuai dengan pendapat di atas, maka hipotesis adalah jawaban sementara yang dianggap besar kemungkinan menjadi jawaban yang benar dan hipotesis itu didasarkan pada teori yang kuat sehingga kedudukannya dalam suatu penelitian cukup kuat. Oleh karena itu peneliti menetapkan hipotesis penelitian adalah terdapat pengaruh yang signifikan antara strategi belajar tuntas dengan menggunakan teknik bermain peran terhadap hasil belajar Aritmatika Sosial pada siswa kelas VII di SMP N 8 Padangsidempuan.

---

<sup>39</sup>Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek* (Jakarta: PT. Rineka Cipta, 1993), hlm.62.

## **BAB III**

### **METODOLOGI PENELITIAN**

#### **A. Lokasi dan Waktu Penelitian**

Penelitian ini dilaksanakan di SMP Negeri 8 Padangsidempuan, tepatnya di desa Salambue terletak di Jalan Tengku Rizal Nurdin KM. 8 Pijorkoling, Kecamatan Padangsidempuan Tenggara Kota Padangsidempuan Provinsi Sumatera Utara. Waktu untuk melakukan penelitian ini dilaksanakan selama ± bulan Maret sampai dengan bulan Juni tahun 2018 (dalam lampiran 1). Waktu yang ditetapkan ini dipergunakan dalam rangka pengambilan data sampai kepada pengolahan data hasil penelitian kemudian pembuatan laporan. Alasan peneliti memilih sekolah ini sebagai lokasi penelitian dikarenakan sebelumnya peneliti melaksanakan pretek pengalaman lapangan (PPL) disekolah tersebut. Selain memudahkan peneliti dalam mengambil informasi tentang sekolah tersebut, peneliti juga mudah dalam melaksanakan penelitian.

#### **B. Jenis Penelitian**

Jenis penelitian yang digunakan oleh peneliti adalah jenis penelitian kuantitatif dengan menggunakan eksperimen. Metode penelitian kuantitatif adalah penelitian yang sarat dengan nuansa angka angka dalam tehnik pengumpulan data dilapangan.<sup>1</sup>

---

<sup>1</sup>Elvinaro Ardianto, *Metodologi Penelitian Untuk Public Relations Kuantitatif dan Kualitatif*(Bandung: Simbiosis Rekatama Media, 2010), Hlm 47.

Dalam kamus besar Webster eksperimen dipadankan dengan kata percobaan yang berarti suatu uji coba (trial) atau pengamatan khusus yang dibuat untuk menegasi atau membuktikan keadaan yang sebaliknya dari suatu yang meragukan, di bawah kondisi khusus yang ditentukan oleh peneliti.<sup>2</sup> Metode eksperimen adalah metode penelitian yang bertujuan untuk menjelaskan hubungan sebab akibat (kausalitas) antara satu variabel dengan variabel lainnya.

Beberapa jenis penelitian eksperimen, yaitu:

1. *Calasical experimental design* (satu kelompok eksperimen-satu kelompok pembanding).
2. *Pree experimental design*.
3. *Quasi experimental and special design*.<sup>3</sup>

Peneliti menggunakan *clasical experimental design* (satu kelompok eksperimen satu kelompok pembanding), tahapan yang dilakukan adalah membagi subjek kedalam dua kelompok, kelompok yang menggunakan strategi belajar tuntas disebut kelas eksperimen, sedangkan pada kelompok yang tetap menggunakan model yang digunakan sebelumnya disebut kelas control.

**Tabel 2.1**  
**Rancangan Eksperimen (*Pretest-Posttest control group design*)**

<b>Kelas</b>	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>
<b>Eksperimen</b>	<b>X</b>	✓

<sup>2</sup>Swanda, *Desain Eksperimen Untuk Penelitian Ilmiah* (Bandung: Alfabeta, 2011), Hlm.1.

<sup>3</sup>Bambang Prasetyo dan Lina Miftahul Jannah, *Prosedur Penelitian Pendekatan Praktek*, (Jakarta: Rineka Cipta 2003), Hlm 160-161



<b>Kontrol</b>	<b>X</b>	<b>X</b>
----------------	----------	----------

Keterangan:

X : Tidak diberi perlakuan strategi Belajar Tuntas dengan menggunakan teknik bermain peran.

✓ : Diberi perlakuan strategi Belajar Tuntas dengan menggunakan teknik bermain peran.

Penelitian ini termasuk penelitian kuantitatif yang bertujuan untuk mengetahui pengaruh strategi Belajar Tuntas dengan menggunakan teknik bermain peran terhadap hasil belajar siswa pada materi Aritmatika Sosial di SMP Negeri 8 Padangsidempuan.

### C. Populasi dan Sampel

#### 1. Populasi penelitian

Dalam melakukan suatu penelitian harus ada objek yang akan diteliti. Keseluruhan objek ini disebut populasi. Populasi adalah serumpun atau sekelompok objek yang menjadi sasaran penelitian.<sup>4</sup> Apabila seseorang ingin meneliti semua elemen yang ada dalam wilayah penelitian, maka penelitiannya merupakan penelitian populasi.

Adapun yang menjadi populasi dalam penelitian ini adalah keseluruhan siswa kelas VII SMP Negeri 8 Padangsidempuan T.P 2017/2018 yang terdiri

---

<sup>4</sup>*Ibid*, hlm.46.

dari 10 kelas sebanyak 239 orang sebagaimana dapat dilihat pada tabel berikut ini:

**Tabel 2.2**  
**Keadaan Populasi Siswa Kelas VII SMP Negeri 8 Padangsidimpuan**  
**Tahun Pelajaran 2017/2018<sup>5</sup>**

No	Kelas	Laki-laki	Perempuan	Jumlah
1	VII <sup>1</sup>	12	12	24
2	VII <sup>2</sup>	12	12	24
3	VII <sup>3</sup>	13	11	24
4	VII <sup>4</sup>	11	13	24
5	VII <sup>5</sup>	12	12	24
6	VII <sup>6</sup>	15	10	24
7	VII <sup>7</sup>	10	13	23
8	VII <sup>8</sup>	14	9	23
9	VII <sup>9</sup>	14	10	24
10	VII <sup>10</sup>	13	11	24
	Jumlah	126	113	239

## 2. Sampel

Sampel adalah sebagian dari seluruh individu yang menjadi objek penelitian.<sup>6</sup> Sampel merupakan bagian dari populasi yang akan diteliti oleh peneliti dalam penelitiannya. Penentuan sampel dari suatu populasi disebut penarikan sampel atau “*sampling*”.<sup>7</sup> Sampel yang secara nyata akan diteliti harus representatif dalam arti mewakili populasi baik dalam karakteristik maupun jumlahnya.<sup>8</sup> Dalam penelitian ini peneliti mengambil sampel dari populasi yang sudah ditetapkan yaitu seluruh siswa kelas VII di

<sup>5</sup>Jumlah Populasi ini Diperoleh Dari Dokumen Data siswa di SMP Negeri 8 Padangsidimpuan Tahun Ajaran 2017/2018.

<sup>6</sup>Mardalis, *Metode Penelitian* (Jakarta: Bumi Aksara, 2003), Hlm. 55.

<sup>7</sup>Nana Syaodih Sukmadinata, *Metode Penelitian Pendidikan* (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2010), Hlm. 251.

<sup>8</sup>*Ibid.*, Hlm. 252.

SMP N 8 Padangsidempuan dengan acuan *cluster sampling* dengan jenis *random* (sampel secara acak).<sup>9</sup> Alasan peneliti menggunakan teknik *random sampling*

karena populasinya homogen. Maka sampel penelitian ini diambil dua kelas saja dan di ambil secara undi, Kelas VII<sup>6</sup> dengan jumlah 24 siswa dijadikan sebagai kelas kontrol dan kelas VII<sup>1</sup> dengan jumlah 24 siswa dijadikan sebagai kelas eksperimen yang diberi perlakuan strategi belajar tuntas.

#### **D. Instrumen Pengumpulan Data**

Instrumen penelitian adalah alat atau fasilitas yang digunakan peneliti dalam mengumpulkan data agar pekerjaannya lebih mudah dan hasilnya lebih baik, dalam arti lebih cermat, lengkap dan sistematis sehingga lebih mudah diolah.<sup>10</sup> Instrumen penelitian yang peneliti gunakan dalam penelitian ini adalah data primer, yaitu data yang diperoleh langsung dari objek penelitian.

Instrumen pengumpulan data primer dilakukan dengan observasi dengan menggunakan tes, dimana dalam kegiatan observasi peneliti terjun langsung ke lapangan berhubungan langsung dengan siswa di lingkungan sekolah. Secara

---

<sup>9</sup>Suharsimi Arikunto, *Op. Cit.*, hlm 134

<sup>10</sup>Ibnu Hadjar, *Dasar-Dasar Metodologi Penelitian Kuantitatif Dalam Pendidikan* (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 1999), hlm. 61.

umum tes merupakan sekumpulan pertanyaan yang digunakan untuk melihat tingkat penguasaan peserta didik terhadap materi pelajaran yang disampaikan.

Menurut Webster's Collegiate, tes merupakan serangkaian pertanyaan atau latihan atau alat lain yang digunakan untuk mengukur keterampilan, pengetahuan, intelegensi, kemampuan atau bakat yang dimiliki oleh individu atau kelompok.<sup>11</sup>

Tes terbagi kepada dua kelompok, yaitu tes uraian (*essay*) dan tes obyektif. Tes uraian adalah pertanyaan yang menuntut siswa menjawabnya dalam bentuk menguraikan, menjelaskan, mendiskusikan, membandingkan, memberikan alasan dan bentuk lain yang sejenis sesuai dengan tuntutan pertanyaan dengan menggunakan kata-kata bahasa sendiri.<sup>12</sup>

Butir soal obyektif adalah butir soal yang keseluruhan informasi yang diperlukan untuk menjawab tes telah tersedia.<sup>13</sup> Peserta tes hanya memilih jawaban dari kemungkinan jawaban yang telah disediakan. Dalam penelitian ini, tes yang digunakan peneliti adalah tes pilihan ganda (*multiple choice*) yang terdiri dari 4 alternatif jawaban, yaitu a, b, c, dan d. Tes dilakukan pada awal dan akhir pembelajaran materi Aritmatika Sosial pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Soal yang disediakan sebanyak 15 soal, setiap jawaban yang benar diberi skor 1 dan jawaban salah di beri skor 0. Hal ini digunakan untuk mengetahui

---

<sup>11</sup>Purwanto, *Evaluasi Hasil Belajar* (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2014), Hlm. 64.

<sup>12</sup>Nana Sudjana, *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar* (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2001), Hlm. 35.

<sup>13</sup>Purwanto, *Op. Cit.*, Hlm. 72.

hasil belajar Matematika siswa pada materi Aritmatika Sosial. Adapun kisi-kisi tes pada materi Aritmatika sosial sebagai berikut:

**Tabel 2.3**  
**Kisi-kisi tes materi Aritmatika sosial**

Materi pokok	Aspek						Jumlah
	C <sub>1</sub>	C <sub>2</sub>	C <sub>3</sub>	C <sub>4</sub>	C <sub>5</sub>	C <sub>6</sub>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Menjelaskan istilah dalam jual beli</li> <li>• Menjelaskan harga penjualan, untung dan rugi</li> </ul>	1 2,3						3
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Menentukan harga penjualan, pembelian, untung dan rugi</li> </ul>		4,5,6 ,7,8					5
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Menghitung harga penjualan, pembelian, untung, dan rugi</li> </ul>			9,10, 11				3
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Memecahkan persentase untung dan rugi.</li> </ul>				12,13			2
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Menghitung harga penjualan /kg</li> </ul>					14		1
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Menentukan harga jual</li> </ul>						15	1
Jumlah							15

#### E. Uji Validitas dan Reliabilitas Instrumen

Dalam penelitian yang menggunakan metode kuantitatif, kualitas pengumpulan datanya sangat ditentukan oleh kualitas instrumen atau alat

pengumpulan data yang digunakan. Instrumen itu disebut berkualitas dan dapat dipertanggungjawabkan pemakaiannya apabila sudah terbukti validitas dan reliabilitasnya.<sup>14</sup>

#### 1. Validitas Tes

Validitas adalah ketepatan alat ukur terhadap konsep yang diukur, sehingga betul-betul mengukur apa yang seharusnya diukur. Berdasarkan instrumen yang digunakan penelitian ini maka peneliti melakukan uji validitas instrumen dengan rumus korelasi *product moment* dengan angka kasar. Jika  $r_{hitung} > r_{tabel}$  maka tes tersebut dikatakan valid, begitu juga jika  $r_{hitung} < r_{tabel}$  maka tes tersebut tidak valid. Perhitungan koefisien korelasi dapat dilakukan dengan *software* SPSS.

---

<sup>14</sup>Husaini Usman dan R. Purnomo Setiady Akbar, *Pengantar Statistika*(Jakarta: PT Bumi Aksara, 2012), hlm. 287

**Tabel2.4**  
**Hasil uji validitas instrumen tes**

Item soal	$r_{hitung}$	$r_{tabel}$	Keterangan
Item 1	0,740	Instrumen valid, jika $r_{hitung} > r_{tabel}$ pada taraf signifikansi 5%  Sebaliknya jika $r_{hitung} < r_{tabel}$ maka instrumen tersebut tidak valid	Valid
Item 2	0,208		Tidak Valid
Item 3	0,740		Valid
Item 4	0,659		Valid
Item 5	0,600		Valid
Item 6	0,105		Tidak Valid
Item 7	0,567		Valid
Item 8	0,452		Valid
Item 9	0,322		Tidak Valid
Item 10	0,691		Valid
Item 11	0,314		Tidak Valid
Item 12	0,173		Tidak Valid
Item 13	0,691		Valid
Item 14	0,567		Valid
Item 15	0,740		Valid

**Sumber: hasil Output SPSS versi 22(pada lampiran 2)**

## 2. Reliabilitas Tes

Reliabilitas menunjukkan pengertian bahwa suatu instrumen cukup dapat dipercaya untuk digunakan sebagai alat pengumpul data karena instrumen tersebut sudah baik. Salah satu ukuran reliabilitas *internal consistency* adalah koefisien *Alpha Cronbach*, dimana jika  $\alpha > 0,5$  menunjukkan instrumen tersebut reliabel. Perhitungan koefisien *Alpha Cronbach* dengan *software SPSS*. Berdasarkan lampiran 3 *reliability statistic* dapat disimpulkan bahwa variabel tes adalah reliabel. Hal ini dapat dilihat dari nilai Cronbach's Alpha  $> 0.50$  ( $0,718 > 0,50$ ).

### 3. Taraf Kesukaran

Taraf kesukaran soal dapat dipandang sebagai kesanggupan siswa menjawab soal, tidak dilihat dari segi kemampuan guru mendesain soal tersebut. Untuk mencari taraf kesukaran soal peneliti menggunakan rumus:<sup>15</sup>

$$P = \frac{B}{J}$$

Keterangan:

P : taraf kesukaran

B : siswa yang menjawab soal betul

J : banyaknya siswa yang mengerjakan tes

**Tabel 2.5**  
**Klasifikasi Tingkat Kesukaran<sup>16</sup>**

<b>Rentang Nilai</b>	<b>Kategori</b>
$0,00 \leq P < 0,30$	Sukar
$0,30 \leq P < 0,70$	Sedang
$0,70 \leq P < 1,00$	Mudah

---

<sup>15</sup>*Ibid*, Hlm. 62

<sup>16</sup>*Ibid*.



**Tabel2.6**  
**Taraf kesukaran soal tes**

No item soal	B	Js	$P = \frac{B}{Js}$	Kriteria
1	22	25	0,88	Mudah
2	17	25	0,68	Sedang
3	22	25	0,88	Mudah
4	18	25	0,72	Mudah
5	18	25	0,72	Mudah
6	21	25	0,84	Mudah
7	19	25	0,76	Mudah
8	16	25	0,64	Sedang
9	18	25	0,72	Mudah
10	19	25	0,76	Mudah
11	16	25	0,64	Sedang
12	17	25	0,64	Sedang
13	19	25	0,76	Mudah
14	19	25	0,76	Mudah
15	22	25	0,88	Mudah

#### 4. Daya Pembeda

Daya beda soal adalah kemampuan suatu butir soal dapat membedakan antara siswa yang telah menguasai materi yang ditanyakan dan siswa yang tidak/kurang/belum menguasai materi yang ditanyakan. Maka peneliti menggunakan rumus daya pembeda, yaitu:<sup>17</sup>

$$D = \frac{B_A}{J_A} - \frac{B_B}{J_B}$$

---

<sup>17</sup>*Ibid.*

Keterangan:

$D$  : daya pembeda butir soal

$B_A$  : banyaknya kelompok atas yang menjawab benar

$J_A$  : banyaknya siswa kelompok atas

$B_B$ : banyaknya siswa kelompok bawah yang menjawab benar

$J_B$  : banyaknya siswa kelompok bawah

**Tabel 2.7**  
**Klasifikasi Daya Pembeda<sup>18</sup>**

Angka	Interpretasi
$D < 0,00$	Semuanya tidak baik
$0,00 \leq D < 0,20$	Jelek
$0,20 \leq D < 0,40$	Cukup
$0,40 \leq D < 0,70$	Baik
$0,70 \leq D < 1,00$	Baik sekali

**Tabel 2.8**  
**hasil uji daya beda soal**

No item soal	$D = \frac{BA}{JA} - \frac{BB}{JB}$	Kriteria
1	0,25	Cukup
2	0,34	Cukup
3	0,25	Cukup
4	0,58	Baik
5	0,58	Baik
6	0,33	Cukup
7	0,33	Cukup
8	0,26	Cukup
9	0,26	Cukup
10	0,5	Baik
11	0,34	Cukup
12	0,19	Jelek
13	0,5	Baik

---

<sup>18</sup>*Ibid.*

14	0,33	Cukup
15	0,25	Cukup

## F. Teknik Analisis Data

Untuk analisis data diawal digunakan uji normalitas, homogenitas dan kesamaan rata-rata.

### a. Uji Normalitas

Uji normalitas digunakan untuk mengetahui kenormalan kelas eksperimen dan kelas kontrol. Untuk menghitung kenormalannya digunakan *software* SPSS Statistic Versi 22 pada test shapiro- *Wilk*

### b. Uji Homogenitas

Uji homogenitas varians digunakan untuk mengetahui apakah kedua kelas (kelas eksperimen dan kelas kontrol) mempunyai varians yang sama atau tidak. Jika kedua kelompok mempunyai varians yang sama maka kedua kelompok kelas tersebut dikatakan homogen. Uji statistiknya menggunakan perhitungan dengan *software* SPSS statistic Versi 22.

### c. Uji Kesamaan Rata-rata

Uji kesamaan rata-rata untuk membandingkan rata-rata kedua kelas yang digunakan dalam penelitian. Jika data kedua kelas berdistribusi normal dan kedua variansinya homogen. Untuk mengetahui kesamaan kedua rata-rata yaitu menggunakan *software* SPSS statistic Versi 22.

## BAB IV

### HASIL PENELITIAN

#### A. Deskripsi Data Penelitian

Untuk menguji data penelitian maka peneliti menggunakan *Software* SPSS statistic versi 22 sebagai berikut:

##### 1. Deskripsi data awal (*Pretest*)

Hasil penelitian terhadap hasil belajar matematika siswa pada nilai awal (*pretest*) di kelas kontrol dan kelas eksperimen pada kelas VII di SMP N 8 Padangsidempuan dapat dilihat pada tabel berikut:

**Tabel 3.1**

**Data hasil *pretest* terhadap hasil belajar matematika siswa materi pokok Aritmatika Sosial di kelas VII<sup>6</sup>(kelas kontrol) dan kelas VII<sup>1</sup> (kelas eksperimen)**

Siswa kelas kontrol	Nilai	Siswa kelas eksperimen	Nilai
Siswa 1	80	Siswa 1	80
Siswa 2	80	Siswa 2	80
Siswa 3	75	Siswa 3	80
Siswa 4	75	Siswa 4	75
Siswa 5	75	Siswa 5	70
Siswa 6	70	Siswa 6	70
Siswa 7	65	Siswa 7	70
Siswa 8	65	Siswa 8	65
Siswa 9	60	Siswa 9	65
Siswa 10	60	Siswa 10	65
Siswa 11	60	Siswa 11	60
Siswa 12	60	Siswa 12	60
Siswa 13	55	Siswa 13	55

Siswa 14	55	Siswa 14	55
Siswa 15	50	Siswa 15	50
Siswa 16	50	Siswa 16	50
Siswa 17	50	Siswa 17	50
Siswa 18	50	Siswa 18	50
Siswa 19	50	Siswa 19	45
Siswa 20	45	Siswa 20	45
Siswa 21	45	Siswa 21	45
Siswa 22	40	Siswa 22	45
Siswa 23	40	Siswa 23	40
Siswa 24	40	Siswa 24	40

Tabel diatas memperlihatkan perolehan nilai awal (*pretest*) hasil belajar matematika siswa pada kelas VII<sup>6</sup> (kelas kontrol) dan kelas VII<sup>1</sup> (kelas eksperimen). Deskripsi mengenai rata-rata nilai siswa, nilai perolehan terendah dan tertinggi serta standar deviasinya dideskripsikan dengan *software* SPSS Statistik Versi 22 (lampiran).

**Tabel 3.2**  
**Deskripsi Data**

	N	Jumlah nilai	Minimal	Maksimal	Mean	Standar deviasi
<i>Pretest</i> kelas kontrol	24	1395	40	80	58,13	12,753
<i>Pretest</i> kelas eksperimen	24	1410	40	80	58,75	13,043

Pada tabel diatas terlihat bahwa Hasil belajar matematika siswa pada materi pokok Aritmatika sosial pada dua kelas yaitu kelas VII<sup>6</sup>(kelas kontrol) dan kelas VII<sup>1</sup> (kelas eksperimen)dengan jumlah masing-masing siswa adalah 24 orang, diperoleh nilai terendah yang sama yaitu 40 dan

untuk nilai tertinggi juga sama yaitu 80. Jumlah nilai pada kelas kontrol adalah 1395 dan jumlah nilai pada kelas eksperimen adalah 1410. Rata-rata nilai siswa yaitu 58,13 pada kelas kontrol dan 58,75 pada kelas eksperimen. Standar deviasi kelas kontrol 12,753 dan kelas eksperimen adalah 13,043.

Dengan demikian hasil belajar matematika siswa pada kelas VII<sup>6</sup> (kontrol) dan VII<sup>1</sup> (eksperimen) sedikit berbeda yaitu masih berada dikulifikasi cukup artinya belum bisa dikualifikasikan baik. Berikut gambaran sebaran data untuk nilai *pretest* kelas VII<sup>6</sup> (kontrol) dan kelas VII<sup>1</sup> (eksperimen) SMP N 8 Padangsidempuan dalam bentuk tabel distribusi frekuensi beserta histogramnya.

**a. Tabel distribusi frekuensi *Pretest* kelas kontrol**

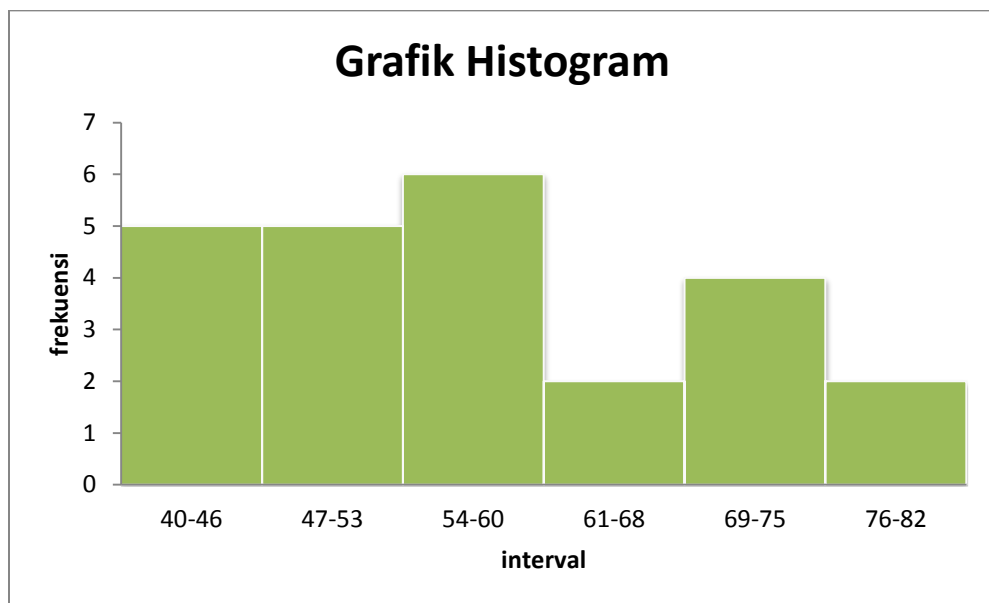
**Tabel 3.3**

**Distribusi frekuensi nilai *pretest* kelas kontrol**

<b>Rentang Nilai <i>Pretest</i> Kelas Kontrol</b>	<b>Frekuensi Absolut</b>	<b>Frekuensi Relatif (%)</b>
40-46	5	20,8
47-53	5	20,8
54-60	6	25,0
61-68	2	8,3
69-75	4	16,7
76-82	2	8,3
Jumlah		100

Dari tabel diatas dapat disimpulkan bahwa siswa yang memperoleh nilai 40-46 sebanyak 5 dengan persentase 20.8, nilai 47-53 sebanyak 5

dengan persentase 20.8, nilai 54-60 sebanyak 6 dengan persentase 25.0, nilai 61-68 sebanyak 2 dengan persentase 8.3, nilai 69-75 sebanyak 4 dengan persentase 16.7, nilai 76-82 sebanyak 2 dengan persentase 8.3. Data yang diperoleh dari *pretest* kelas kontrol tersebut digambarkan melalui grafik histogram dilihat pada gambar dibawah ini:



**Gambar 2**

**Histogram Nilai *Pretest* Kelas Kontrol**

**b. Tabel Distribusi frekuensi *Pretest* kelas eksperimen**

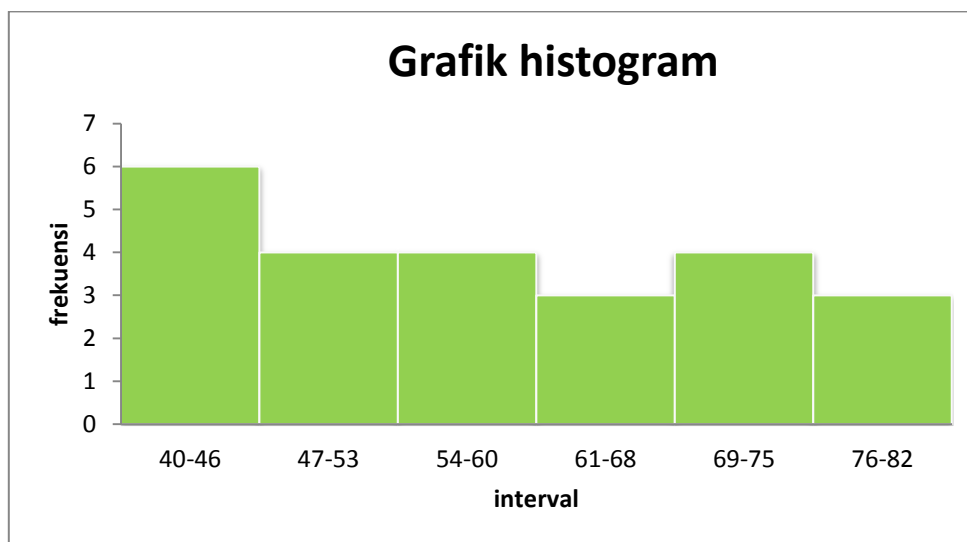
**Tabel 3.4**

**Distribusi frekuensi nilai *pretest* kelas eksperimen**

<b>Rentang Nilai <i>Pretest</i> Kelas Eksperimen</b>	<b>Frekuensi Absolut</b>	<b>Frekuensi Relatif (%)</b>
40-46	6	25,0
47-53	4	16,7

54-60	4	16,7
61-68	3	12,5
69-75	4	16,7
76-82	3	12,5
Jumlah		100

Dari tabel diatas terlihat bahwa siswa yang memperoleh nilai 40-46 sebanyak 6 dengan persentase 25.0, nilai 47-53 sebanyak 4 dengan persentase 16.7, nilai 54-60 sebanyak 4 dengan persentase 16.7, nilai 61-68 sebanyak 3 dengan persentase 12.5, nilai 69-75 sebanyak 4 dengan persentase 16.7, nilai 76-82 sebanyak 3 dengan persentase 12.5. Data yang diperoleh dari *pretest* kelas eksperimen di atas digambarkan melalui grafik histogram terlihat pada gambar dibawah ini:



**Gambar 3**  
**Histogram nilai *pretest* kelas eksperimen**



## 2. Deskripsi data akhir (*postest*)

Deskripsi dibawah ini adalah deskripsi mengenai data *postest*. Kelas VII<sup>6</sup> (kontrol) tidak diberikan perlakuan, artinya penelitian menggunakan model pembelajaran yang biasa dilakukan guru yaitu menjelaskan kemudian memberikan soal kepada siswa, sedangkan kelas eksperimen diberikan perlakuan yaitu menerapkan strategi belajar tuntas dengan menggunakan teknik bermain peran. Hasil penelitian terhadap hasil belajar matematika siswa pada nilai akhir (*postest*) di SMP N 8 Padangsidempuan dapat dilihat pada tabel berikut:

**Tabel 3.5**

**Data hasil *postest* terhadap hasil belajar matematika siswa pada materi Aritmatika sosial di kelas VII<sup>6</sup> (kontrol) dan kelas VII<sup>1</sup> (ekasperimen)**

Siswa kelas kontrol	Nilai	Siswa kelas eksperimen	Nilai
Siswa 1	90	Siswa 1	90
Siswa 2	80	Siswa 2	90
Siswa 3	80	Siswa 3	90
Siswa 4	80	Siswa 4	90
Siswa 5	80	Siswa 5	90
Siswa 6	80	Siswa 6	80
Siswa 7	70	Siswa 7	80
Siswa 8	70	Siswa 8	80
Siswa 9	70	Siswa 9	80
Siswa 10	70	Siswa 10	80
Siswa 11	70	Siswa 11	80
Siswa 12	70	Siswa 12	70
Siswa 13	60	Siswa 13	70
Siswa 14	60	Siswa 14	70
Siswa 15	60	Siswa 15	70
Siswa 16	60	Siswa 16	70

Siswa 17	50	Siswa 17	70
Siswa 18	50	Siswa 18	70
Siswa 19	40	Siswa 19	70
Siswa 20	40	Siswa 20	60
Siswa 21	40	Siswa 21	60
Siswa 22	40	Siswa 22	60
Siswa 23	40	Siswa 23	60
Siswa 24	40	Siswa 24	40

Tabel diatas memperlihatkan perolehan nilai akhir (*postest*) hasil belajar matematika siswa pada kelas VII<sup>6</sup> (kontrol) dan kelas VII<sup>1</sup> (eksperimen). Deskripsi mengenai rata-rata nilai siswa, nilai perolehan terendah dan tertinggi serta standar deviasinya bisa dilihat pada tabel dibawah ini:

**Tabel 3.6**  
**Deskripsi Data**

	N	Jumlah nilai	Minimal	Maksimal	Mean	Standar deviasi
<i>Postest</i> kelas kontrol	24	1565	40	90	65,21	16,049
<i>Postest</i> kelas eksperimen	24	1840	45	85	76,67	11,948

Hasil belajar pada materi Aritmatika Sosial pada dua kelas yaitu kelas VII<sup>6</sup> (kontrol) dan VII<sup>1</sup> (eksperimen) dengan jumlah siswa masing-masing 24 Orang diperoleh nilai terendah pada kelas kontrol 40 dan nilai tertinggi 90, sedangkan pada kelas eksperimen nilai terendah 45 dan nilai tertingginya 95. Jumlah nilai pada kelas kontrol adalah 1565 dan pada kelas eksperimen 1840. Rata-rata nilai siswa pada kelas kontrol

adalah 65,21, sedangkan pada kelas eksperimen adalah 76,67. Standar deviasi pada kelas kontrol adalah 16,049 dan kelas eksperimen adalah 11,948.

Dengan demikian hasil belajar matematika siswa pada kelas kontrol dan kelas eksperimen sudah terlihat berbeda, yaitu *postest* kelas VII<sup>6</sup> (kontrol) masih berada dikualifikasi cukup artinya belum bisa dikualifikasikan baik. Namun pada kelas VII<sup>1</sup> (eksperimen) sudah berada dikualifikasi baik, agar lebih jelasnya berikut gambaran sebaran data untuk nilai *postest* kelas VII<sup>6</sup> (kontrol) dan kelas VII<sup>1</sup> (eksperimen) SMP N 8 Padangsidimpuan dalam bentuk tabel distribusi frekuensi beserta histogramnya.

**a. Tabel distribusi frekuensi *postest* kelas kontrol**

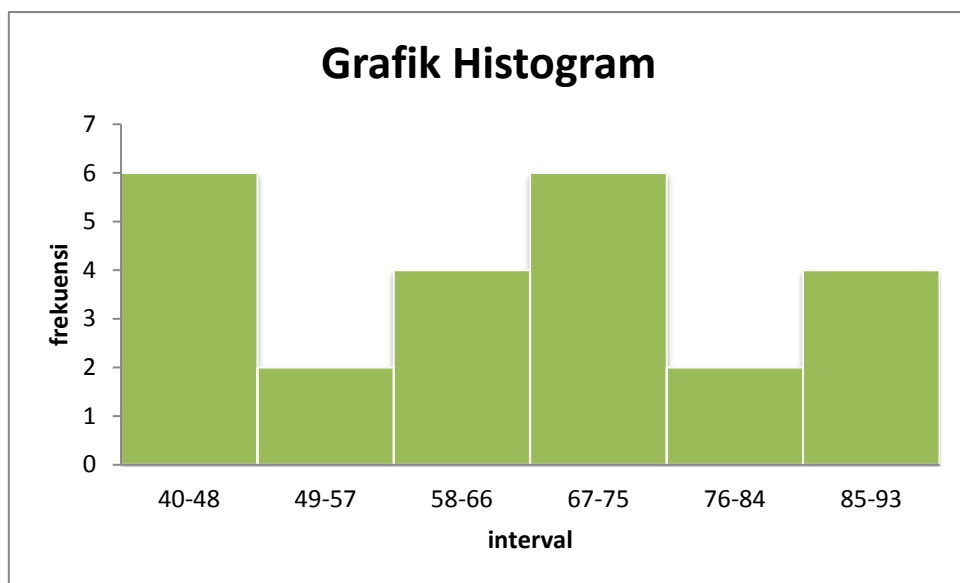
**Tabel 3.7**

**Distribusi frekuensi nilai *postest* kelas kontrol**

<b>Rentang Nilai <i>Postest</i> Kelas Kontrol</b>	<b>Frekuensi Absolut</b>	<b>Frekuensi Relatif</b>
40-48	6	25,0
49-57	2	8,3
58-66	4	16,7
67-75	6	25,0
76-84	2	8,3
85-93	4	16,7
Jumlah		100

Dari tabel diatas terlihat bahwa siswa yang memperoleh nilai 40-48 sebanyak 6 dengan persentase 25.0, nilai 49-57 sebanyak 2 dengan

persentase 8.3, nilai 58-66 sebanyak 4 dengan persentase 16.7, nilai 67-75 sebanyak 6 dengan persentase 25.0, nilai 76-84 sebanyak 2 dengan persentase 8.3, nilai 85-93 sebanyak 4 dengan persentase 16.7. Data yang diperoleh dari *postet* kelas kontrol di atas digambarkan melalui grafik histogram terlihat pada gambar dibawah ini:



**Gambar 4**  
**Histogram nilai *Posttest* kelas kontrol**

**b. Tabel distribusi Frekuensi *Posttest* kelas eksperimen**

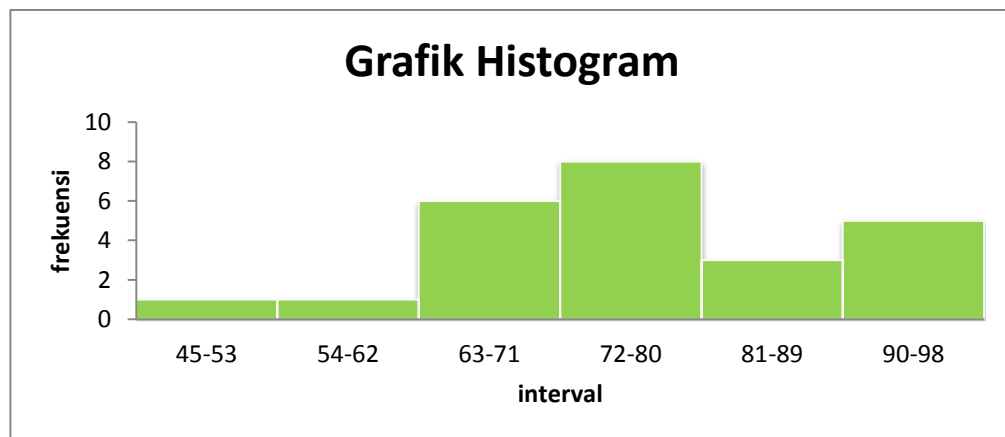
**Tabel 3.8**

**Distribusi frekuensi nilai *posttest* kelas eksperimen**

<b>Rentang Nilai <i>Posttest</i> Kelas Eksperimen</b>	<b>Frekuensi Absolut</b>	<b>Frekuensi Relatif (%)</b>
45-53	1	4,2
54-62	1	4,2
63-71	6	25,0
72-80	8	33,3

81-89	3	12,5
90-98	5	20,8
Jumlah		100

Dari tabel diatas dapat disimpulkan bahwa siswa yang memiliki nilai 45-53 sebanyak 1 dengan persentase 4.2, nilai 54-62 sebanyak 1 dengan persentase 4.2, nilai 63-71 sebanyak 6 dengan persentase 25.0, nilai 72-80 sebanyak 8 dengan persentase 33.3, nilai 81-89 sebanyak 3 dengan persentase 12.5, nilai 90-98 sebanyak 5 dengan persentase 20.8. Data yang diperoleh dari *postet* kelas eksperimen di atas digambarkan melalui grafik histogram dibawah ini:



**Gamabar 5**  
**Histogram nialai *postest* kelas eksperimen**

## B. Analisis Data

### 1. Analisis data awal (*pretest*)

#### a. Uji Normalitas

Uji normalitas ini dilakukan untuk melihat apakah data berdistribusi normal.

**Tabel 3.9**  
**Uji Normalitas**

Kelompok	Signifikansi	Predikat	
		Normal	Tidak Normal
<i>Pretest</i> kelas Kontrol	0.184	✓	-
<i>Pretest</i> kelas Eksperimen	0.084	✓	-

Dari tabel uji normalitas terlihat bahwa *test shapiro-wilk* didapat signifikansi yang diperoleh melalui *software SPSS statistic* versi 22 (pada lampiran 9 *Test of normality*) dibandingkan dengan *alpha* sebesar 0,05 karena tingkat kepercayaan yang diperoleh peneliti adalah 95%. Dari taraf signifikansi yang sudah dipilih, maka kaidah penetapan kenormalannya adalah jika signifikansi yang diperoleh  $>0,05$  maka data berdistribusi normal sedangkan signifikansi yang diperoleh  $<0,05$  maka data berdistribusi tidak normal. Karena  $0,118 > 0,05$  maka data yang diperoleh dari *pretest* kelas control berdistribusi normal begitu juga dengan kelas eksperimen datanya berdistribusi normal karena  $0.084 > 0,05$ .

### b. Uji Homogenitas

Uji homogenitas varians digunakan untuk mengetahui apakah varians antara kelas kontrol dengan kelas eksperimen sama (homogen) ataupun berbeda. Kaidah penetapan kehomogenan data sama dengan kaidah penetapan kenormalan suatu data yaitu jika signifikansi *based on mean* yang diperoleh  $> 0,05$  maka data homogen sedangkan signifikansi yang diperoleh *based on mean*  $< 0,05$  maka data tidak homogen.

**Tabel 3.10**  
**Uji Homogenitas *Pretest***

<i>Pretest</i>	Signifikansi	Predikat	
		Homogen	Tidak Homogen
Kelas Kontrol dan kelas Eksperimen	0.738	✓	-

Pada tabel diatas (*Test Homogeneity of varians Pretest* pada lampiran 9) terlihat bahwa nilai signifikansi yang diperoleh 0,738, dan  $0.738 > 0.05$  maka data yang diperoleh dari *pretest* kelas kontrol dan kelas eksperimen adalah homogen.

### c. Uji perbedaan dua rata-rata

Uji perbedaan dua rata-rata digunakan untuk melihat bahwa kedua kelas berangkat dari titik tolak hasil belajar matematika siswa yang sama. Kaidah penetapan tentang persamaan ataupun perbedaan dua rata-rata sama dengan kaidah penetapan kenormalan dan kehomogenan suatu

data yaitu membandingkan nilai signifikansi yang diperoleh dengan 0.05. jika signifikansi yang diperoleh  $> 0,05$  maka tidak terdapat perbedaan rata-rata yang signifikan sedangkan signifikansi yang diperoleh  $< 0,05$  maka terdapat perbedaan yang signifikan.

Pada lampiran 9 (*Independent Samples Test*) diperlihatkan tabel dari uji perbedaan dua rata-rata menggunakan uji *independent samples test* pada *Software SPSS Statistic* versi 22.

**Tabel 3.11**  
**Uji perbedaan dua Rata-rata**

<i>Pretest</i>	Signifikansi	Predikat	
		Memiliki perbedaan	Tidak memiliki perbedaan
Kelas kontrol dan kelas eksperimen	0.867	-	✓

Dari tabel di atas uji perbedaan dua rata-rata didapatkan nilai signifikansi sebesar 0,867 dan oleh karena  $0,867 > 0,05$  maka tidak terdapat perbedaan yang signifikan.

## 2. Analisis Data Akhir (*posttest*)

### a. Uji normalitas

Uji normalitas ini dilakukan untuk melihat apakah data *posttest* berdistribusi normal pada kelas VII<sup>6</sup> (kontrol) dan VII<sup>1</sup> (eksperimen). Dari tabel uji normalitas pada lampiran 10 (*Test of Normality Posttest*) terlihat pada test *shapiro-wilk*.



**Tabel 3.12**  
**Uji Normalitas**

Kelompok	Signifikansi	Predikat	
		Normal	Tidak Normal
<i>Postest</i> kelas Kontrol	0.060	✓	-
<i>Protest</i> kelas Eksperimen	0.361	✓	-

Diperoleh signifikansi pada kelas kontrol sebesar .060 yang berarti 0,060 dan kelas eksperimen .361 yang berarti 0,361. Signifikansi dihitung melalui *Software* SPSS Statistic versi 22 dibandingkan dengan *alpha* sebesar 0,05 karena tingkat kepercayaan yang dipilih peneliti adalah 95%. Dari signifikansi yang sudah dipilih, maka kaidah penetapan kenormalannya adalah jika signifikansi yang diperoleh  $> 0,05$  maka data berdistribusi normal sedangkan jika signifikansi yang di peroleh  $< 0,05$  maka data tidak berdistribusi normal. Karena  $0,060 > 0,05$  maka data yang diperoleh pada kelas kontrol berdistribusi normal begitu juga dengan kelas eksperimen datanya berdistribusi normal karena  $0,361 > 0,05$ .

**b. Uji Homogenitas**

Uji homogenitas varians digunakan untuk mengetahui varians antara kelas kontrol dengan kelas eksperimen sama (homogen) ataupun berbeda. Kaidah penetapan kehomogenan data sama dengan kaidah

penetapan kenormalan suatu data yaitu jika signifikansi pada *based on mean* yang diperoleh  $> 0,05$  maka data tersebut homogen sedangkan jika signifikansi yang diperoleh pada *based on mean*  $< 0,05$  maka data tidak homogen.

**Tabel 3.13**  
**Uji Homogenitas Pretest**

<i>Pretest</i>	Signifikansi	Predikat	
		Homogen	Tidak Homogen
Kelas Kontrol dan kelas Eksperimen	0.068	✓	-

Pada lampiran 10 (*Test of Homogeneity Variance Postest*) nilai signifikansi yang diperoleh 0.068, yang berarti  $0,068 > 0,05$  maka data yang diperoleh dari *pretest* kedua kelas adalah homogen.

### C. Uji Hipotesis

Uji hipotesis dilakukan untuk menentukan apakah hipotesis alternatif yang sudah ditentukan diterima atau tidak. Kaidah pengujian hipotesis adalah sebagai berikut :

- jika signifikansi yang diperoleh  $> 0,05$  maka terjadi penolakan  $H_a$  dan penerima  $H_0$ , (*sig.2-tailed*  $> 0,05$  maka  $H_a$  ditolak dan  $H_0$  diterima )
- sedangkan jika signifikansi yang diperoleh  $< 0,05$  maka terjadi penolakan  $H_0$  dan penerimaan  $H_a$ , (*sig.2-tailed*  $< 0,05$  maka  $H_a$  diterima dan  $H_0$  ditolak )

Keterangan:

$H_a$  : terdapat pengaruh strategi belajar tuntas menggunakan teknik bermain peran terhadap hasil belajar matematika siswa pada materi aritmatika sosial di kelas VII SMP N 8 Padangsidempuan.

$H_0$  : tidak terdapat pengaruh strategi belajar tuntas menggunakan teknik bermain peran terhadap hasil belajar matematika siswa materi pokok Aritmatika sosial di kelas VII SMP N 8 Padangsidempuan.

**Tabel 3.14**  
**Uji hipotesis**

Kelompok	signifikansi	Predikat	
		Berpengaruh	Tidak Berpengaruh
<i>Pretest dan Posttest</i>	0.000	✓	-

Dari tabel uji *paired samples test* pada lampiran 10 didapatkan nilai signifikansi sebesar 0,000 dan karena  $0,000 < 0,05$  maka dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh strategi belajar tuntas menggunakan teknik bermain peran terhadap hasil belajar matematika siswa pada materi pokok Aritmatika Sosial di kelas VII SMP N 8 Padangsidempuan. Hal ini dibuktikan dengan pengujian hipotesis berdasarkan nilai rata-rata siswa sebelum menggunakan strategi belajar tuntas melalui teknik bermain peran dan sesudah menggunakan strategi belajar tuntas dengan menggunakan teknik bermain peran yaitu:

$H_a : \mu_1 > \mu_2$ , artinya rata-rata hasil belajar siswa melalui strategi belajar tuntas dengan menggunakan teknik bermain peran lebih baik dari nilai rata-

rata hasil belajar siswa tidak menggunakan strategi belajar tuntas. Dari hasil uji SPSS statistic Versi 22 diperoleh :

$$H_a : 76,67 > 65,21$$

Keterangan :

$\mu_1$  : rata-rata nilai *Postest* kelas Eksperimen

$\mu_2$  : rata-rata nilai *Postest* kelas kontrol

#### **D. Pembahasan Penelitian**

Dalam penelitian ini, dilakukan terhadap dua kelas yaitu kelas VII<sup>1</sup> (kelas eksperimen) dan kelas VII<sup>6</sup> (kelas kontrol). Pada kelas eksperimen digunakan strategi pembelajaran tuntas dengan menggunakan teknik bermain peran sedangkan pada kelas kontrol digunakan strategi pembelajaran biasa. Sebelum diberikan perlakuan yang berbeda kepada kedua kelas terlebih dahulu diberikan tes awal (*pretest*) untuk mengetahui kemampuan awal siswa pada materi Aritmatika Sosial.

Setelah kedua kelas sampel diberikan *pretest* dan diadakan uji normalitas, uji homogenitas, pada kondisi awal materi pokok Aritmatika Sosial menunjukkan bahwa kedua kelas berdistribusi normal, homogen dan tidak memiliki perbedaan rata-rata yang signifikan. Dari hasil penelitian diperoleh nilai rata-rata *pretest* pada kelas eksperimen adalah 58,75 sedangkan pada kelas kontrol diperoleh nilai rata-rata 58,13. Berdasarkan hasil penelitian ini dapat dilihat bahwa tidak ada perbedaan yang signifikan mengenai hasil belajar matematika siswa pada *pretest*.

Kemudian kedua sampel diberikan perlakuan yang berbeda dan diberikan tes akhir (*postest*), kelas eksperimen menggunakan strategi belajar tuntas dengan menggunakan teknik bermaian peran sedangkan kelas kontrol tetap menggunakan strategi pembelajaran biasa. Proses pembelajaran pada kelas eksperimen dilakukan sesuai dengan tahap pelaksanaan pembelajaran pada strategi belajar tuntas dengan menggunakan teknik bermain peran , yaitu kelas dibagi menjadi beberapa kelompok kemudian guru mengatur tempat duduk sesuai dengan kelompok masing-masing agar para siswa tertib dan dapat bertukar pikiran. Kemudian guru memberikan tugas berupa permainan yaitu dengan bermain peran, kemudian tiap kelompok memilih partisipan (pemeran) untuk mempersentasikan perannya masing-masing untuk setiap kelompok. Tiapkelompok diberikan waktu untuk membaca dan menghapal perannya masing-masing. Setelah itu perwakilan kelompok maju kedepan mengambil undian untuk mngetahui kelompok mana yang pertama tampil, masing-masing kelompok saling kerja sama dan saling membantu untuk menciptakan hasil yang dapat mempengaruhi nilai siswa. Setelah itu kelompok pertama tampil didepan kelas dan memainkan peran sesuai dengan perannya masing-masing, sementara itu kelompok lain memeperhatikan kelompok yang tampil dan tiap kelompok tampil secara bergantian sesuai dengan waktu yang dibatasi oleh guru.

Setelah diberikan perlakuan pada kedua kelas maka kedua kelas diberikan tes akhir (*postest*). Dari hasil penelitian rata-rata *postest* terlihat

bahwa yang menggunakan strategi belajar tuntas dengan menggunakan teknik bermain peran memperoleh nilai rata-rata 76, 67 dan rata-rata kelas yang menggunakan pembelajaran biasa adalah 65, 21. Jadi terdapat perbedaan hasil belajar matematika siswa yang diajari dengan strategi belajar tuntas menggunakan teknik bermain peran dengan siswa yang diajari strategi pembelajaran biasa.

Hasil belajar *pretest* dan *posttest* nya dilakukan uji normalitas, uji homogenitas dan uji perbedaan dua rata rata yang khusus pada *pretest* dengan menggunakan bantuan *Software*SPSS Statistic dalam pengujiannya. Hasilnya menunjukkan bahwa data tes hasil belajar kedua kelas tersebut berdistribusi normal dan tidak terdapat perbedaan rata-rata yang signifikan pada *pretest*. Hal ini menunjukkan kedua kelas berangkat dari titik kemampuan yang sama. Pada tahap akhir dilakukan uji hipotesis dengan menggunakan uji *paired test* pada *Software*SPSS Statistic, diperoleh pada signifikansi (2-tailed) sebesar 0,000.  $0,000 < 0,05$ , terlihat bahwa nilai signifikansi  $0,000 < 0,05$  berarti  $H_a$  diterima dan  $H_0$  ditolak, dimana  $H_a$  yang sudah ditetapkan adalah terdapat pengaruh strategi belajar tuntas dengan menggunakan teknik bermain peran terhadap hasil belajar matematika siswa pada materi Aritmatika sosial pada kelas VIISMP Negeri 8 Padangsidimpuan.  $H_0$  yang sudah ditentukan yaitu tidak terdapat pengaruh strategi belajar tuntas dengan menggunakan teknik bermain peran terhadap hasil belajar matematika siswa

pada materi Aritmatika sosial pada kelas VII SMP Negeri 8 Padangsidempuan. Jadi karena  $H_a$  diterima, maka dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh strategi belajar tuntas terhadap hasil belajar matematika siswa pada materi Aritmatika sosial pada kelas VII SMP Negeri 8 Padangsidempuan.

#### **E. Keterbatasan Penelitian**

Seluruh rangkaian penelitian telah dilakukan sesuai dengan langkah-langkah yang telah diterapkan dalam metodologi penelitian. Hal ini, dimaksudkan hasil yang diperoleh benar-benar objektif dan sistematis. Namun untuk mendapat hasil yang sempurna dari penelitian sangat sulit karena berbagai keterbatasan. Keterbatasan tersebut antara lain:

1. Saat menerapkan strategi belajar tuntas menggunakan teknik bermain perandibutuhkan persiapan khusus untuk merancang pembelajaran, supaya penggunaan dan alokasi waktu belajar lebih efisien dan dapat mencapai tujuan pembelajaran secara optimal.
2. Konsep belajar tuntas yang sedemikian luas dan terstruktur membuat penelitian ini belum maksimal terutama tahap praktek terbimbing dimana siswa diberi kesempatan untuk memprektekkan perannya sendiri, namun dalam penerapannya siswa terlihat kesulitan dalam menuntaskan materi yang disampaikan karena mereka tidak terbiasa dengan pembelajaran yang bervariasi.

3. Peneliti hanya melihat ada atau tidaknya pengaruh strategi belajar tuntas dengan menggunakan teknik bermain peran terhadap hasil belajar Matematika siswa saja.

Untuk itu penelitian ini masih mempunyai peluang untuk diteliti ke tingkat selanjutnya yang lebih mengupas tentang variabel strategi belajar tuntas dengan menggunakan teknik bermain peran. Meskipun banyak hambatan dan tantangan yang dihadapi dalam melakukan penelitian ini, peneliti bersyukur bahwa penelitian ini dapat terselesaikan dengan lancar.



## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **A. Kesimpulan**

Berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh, peneliti dapat mengambil kesimpulan yang relevan dengan penelitian ini yaitu hasil belajar matematika siswa kelas VII di SMP N 8 Padangsidempuan bertambah setelah menggunakan strategi belajar tuntas. Hal ini dapat dilihat pada rata-rata kelas yang diperoleh sebelum dan setelah menggunakan Strategi belajar tuntas. Sebelum menggunakan strategi belajar tuntas melalui teknik bermain peran nilai rata-rata siswa pada kelas eksperimen adalah 58, 75 sedangkan pada kelas kontrol diperoleh nilai rata-rata 58, 13. Setelah menggunakan strategi belajar tuntas melalui teknik bermain peran nilai rata-ratanya adalah 76, 67 dan rata-rata kelas yang menggunakan pembelajaran biasa adalah 65, 21.

Hasil pengujian hipotesis menunjukkan bahwa ada pengaruh yang signifikan dalam pembelajaran melalui strategi belajar tuntas dengan menggunakan teknik bermain peran terhadap hasil belajar matematika siswa materi pokok Aritmatika Sosial pada kelas VII di SMP N 8 Padangsidempuan.

#### **B. Saran**

1. Kepada Guru, disarankan kepada guru bidang studi agar mengubah metode dan strategi/ pendekatan pembelajaran yang selama ini diterapkan di sekolah tersebut. Dalam hal ini, disarankan dapat menerapkan strategi belajar tuntas

denngann menggunakan teknik bermain peran untuk dapat meningkatkan hasil belajar serta mutu pendidikan di sekolah yang bersangkutan.

2. Kepada Siswa, disarankan kepada siswa untuk aktif dalam proses pembelajaran dan meningkatkan hasil belajar matematika siswa baik di dalam maupun di luar sekolah.
3. Kepada Kepala Sekolah, hendaknya sering memberikan informasi/ pembinaan kepada para guru agar mengembangkan cara mengajarnya. Dalam hal ini, kepala sekolah lebih memperhatikan sarana dan prasarana untuk menunjang tercapainya proses pembelajaran yang lebih efektif.
4. kepada peneliti selanjutnya disarankan untuk melanjutkan dalam menerapkan strategi belajar tuntas dengan menggunakan teknik bermain peran dengan aspek penelitian yang lain pada kajian yang lebih luas.

## DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad Sabri, *Strategi Belajar Mengajar dan Micro Teaching*, Jakarta : Quantum Teaching. 2005.
- Aunurrahman, *Belajar dan Pembelajaran*, Bandung: CV Alfabeta, 2013.
- Bambang Prasetyo dan Lina Miftahul Jannah, *Prosedur Penelitian Pendekatan Praktek*, Jakarta: Rineka Cipta 2003.
- Elvinaro Ardianto, *Metodologi Penelitian Untuk Public Relations Kuantitatif dan Kualitatif*, Bandung: Simbiosis Rekatama Media, 2010.
- E.Mulyasa, *Kurikulum Berbasis Kompetensi: Konsep, Karakteristik, Implementasi, dan inovasi*, Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2010.
- Hamzah B. Uno, *Model Pembelajaran Menciptakan Proses Belajar Mengajar yang Kreatif dan Efektif*, Jakarta: Bumi Aksara, 2008.
- Husaini Usman dan R. Purnomo Setiady Akbar, *Pengantar Statistika*, Jakarta: PT Bumi Aksara, 2012.
- Ibnu Hadjar, *Dasar-Dasar Metodologi Penelitian Kuantitatif Dalam Pendidikan*, Jakarta: Raja Grafindo Persada, 1999.
- Istarani, *58 Model Pembelajaran Inovatif*, Medan: Media Persada, 2011.
- \_\_\_\_\_, *kumpulan 40 metode pembelajaran*, Medan: Media Persada, 2012.
- Jasa Ungguh Muliawan, *Pendidikan Islam Integratif*, Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2005.
- Kunandar, *Guru Profesional: Implementasi Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) dan Sukses dalam Sertifikasi Guru*, Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2007.
- Leo Adhar Effendi, *Pembelajaran Matematika dengan Metode terbimbing untuk Meningkatkan Kemampuan Representasi dan pemecahan masalah Matematis Siswa SMP*, Vol.13 No. 2 Oktober 2012.
- Mardalis, *Metode Penelitian*, Jakarta: Bumi Aksara, 2003.

- Masnur Muslich, *KTSP Dasar Pemahaman Dan Pengembangan*, Jakarta : Bumi Aksara, 2011.
- Max Darsono, *Belajar Dan Pembelajaran*, Semarang: IKIP Semarang Press, 2000.
- Mohamad Ali, *Guru dalam Proses Belajar Mengajar*, Bandung: Sinar Baru Algensindo, 2000.
- Mulyono abdurrahman, *Anak Berkesulitan Belajar*, Jakarta: Rineka Cipta, 2012.
- Nana Sudjana, *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*, Bandung: Remaja Rosda Karya, 1999.
- Nana Syaodih Sukmadinata, *Metode Penelitian Pendidikan*, Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2010.
- Oemar Hamalik, *Meia Pendidikan*, Bandung : Citra Aditya Bakti, 1994.
- \_\_\_\_\_, *Proses Belajar Mengajar*, Jakarta: PT Bumi Aksara, 2011.
- Rostiyah NK, *Strategi belajar Mengajar*, Jakarta: Rineka Cipta, 2008.
- Sadirman, *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*, Jakarta: Pt Raja Grafindo Persada, 2003.
- S. Nasution, *berbagai Pendekatan dalam Proses Belajar mengajar*, jakarta : Bumi Aksara, 1982.
- Slameto, *Belajar Dan Faktor-Faktor Yang Mempengaruhinya*, Jakarta: Rineka Cipta, 2003.
- Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*, Jakarta: PT. Rineka Cipta, 1993.
- Sukiman, *Pengembangan Sistem Evaluasi*, Yogyakarta, Insan Madani , 2012.
- Sukino dan Wilson Simangunsong, *Matematika untuk SMP kelas VII*, Jakarta: Erlangga, 2006.
- Sumadi Suryabrata, *Psikologi Pendidikan*, Jakarta: PT Raja Grafindo Persada,2014.

- Syafaruddin dan Irwan Nasution, *manajemen Pembelajaran*, Jakarta: Quantum Teaching, 2005.
- Syamsu yusuf dan Nani m. Sugandhi, *Perkembangan Peserta Didik*, Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2011.
- Syaiful Sagala, *Konsep dan Makna Pembelajaran*, Bandung: Alfabeta, 2003.
- Swanda, *Desain Eksperimen Untuk Penelitian Ilmiah* (Bandung: Alfabeta, 2011.
- Udin S. Winataputra dkk. *Strategi Belajar Mengajar*, Universitas Terbuka: Depdiknas, 2005.
- Umar Tirtarahardja, *Pengantar Pendidikan*, Jakarta: Rineka Cipta, 2005.
- Purwanto, *Evaluasi Hasil Belajar*, Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2014.

## **DARTAR RIWAYAT HIDUP**

### **A. BIODATA DIRI SENDIRI**

1. Nama : NURJANNAH
2. Nim : 14 202 00108
3. Tempat / Tanggal Lahir : Maga Dolok, 08 Juli 1995
4. Alamat : Magadolok, Kecamatan Lembah Sorik Marapi,  
Kabupaten Mandailing Natal

### **B. PENDIDIKAN**

1. Tahun 2007, Tamat SD 142638 Maga Dolok
2. Tahun 2010, Tamat SMP Negeri 1 Lembah Sorik Marapi
3. Tahun 2013, Tamat SMK Negeri 1 Panyabungan

### **C. BIODATA ORANG TUA**

1. Nama Ayah : ASMARUDDIN BATUBARA
2. Nama Ibu : JAMILAH NASUTION
3. Pekerjaan : Petani
4. Alamat : Maga Dolok, Kecamatan Lembah  
Sorik marapi, Kbutaten Mandailing  
Natal

**Lampiran 1**

**Time schedule**

No	Kegiatan	Bulan								Thn
		Feb	Mar	Apr	Mei	Jun	Jul	Agust	sept	
1	Menyusun proposal									2 0 1 8
2	Bimbingan pembimbing II									
3	Bimbingan pembimbing I									
4	Seminar proposal									
5	Penelitian									
6	Bimbingan skripsi pemb.II									
7	Bimbingan skripsi pemb.I									
8	Sidang munaqosah									





	Sig. (2-tailed)	.002	.828	.002		.045	.828	.014	.184	.828	.183	.672	.863	.183	.014	.002	.000
	N	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25
item_5	Pearson Correlation	.318	.336	.318	.405 <sup>+</sup>	1	-.046	.067	.089	-.046	.693 <sup>**</sup>	.275	-.145	.693 <sup>**</sup>	.067	.318	.600 <sup>**</sup>
	Sig. (2-tailed)	.121	.100	.121	.045		.828	.751	.672	.828	.000	.184	.488	.000	.751	.121	.002
	N	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25
item_6	Pearson Correlation	-.253	.081	-.253	-.046	-.046	1	-.385	-.157	-.103	-.185	.379	-.210	-.185	-.385	-.253	-.105
	Sig. (2-tailed)	.222	.701	.222	.828	.828		.057	.453	.624	.377	.062	.314	.377	.057	.222	.618
	N	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25
item_7	Pearson Correlation	.369	.016	.369	.484 <sup>+</sup>	.067	-.385	1	.164	.217	.123	.164	.115	.123	1.000 <sup>**</sup>	.369	.567 <sup>**</sup>
	Sig. (2-tailed)	.070	.939	.070	.014	.751	.057		.434	.298	.559	.434	.585	.559	.000	.070	.003
	N	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25
item_8	Pearson Correlation	.492 <sup>+</sup>	-.157	.492 <sup>+</sup>	.275	.089	-.157	.164	1	.021	.164	.132	.068	.164	.164	.492 <sup>+</sup>	.452 <sup>+</sup>

	Sig. (2-tailed)	.012	.453	.012	.184	.672	.453	.434		.919	.434	.530	.747	.434	.434	.012	.023
	N	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25
item_9	Pearson Correlation	.011	-.103	.011	-.046	-.046	-.103	.217	.021	1	.217	.021	.490 <sup>+</sup>	.217	.217	.011	.322
	Sig. (2-tailed)	.960	.624	.960	.828	.828	.624	.298	.919		.298	.919	.013	.298	.298	.960	.116
	N	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25
item_10	Pearson Correlation	.369	.418 <sup>+</sup>	.369	.275	.693 <sup>**</sup>	-.185	.123	.164	.217	1	-.031	.115	1.000 <sup>**</sup>	.123	.369	.691 <sup>**</sup>
	Sig. (2-tailed)	.070	.038	.070	.183	.000	.377	.559	.434	.298		.882	.585	.000	.559	.070	.000
	N	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25
item_11	Pearson Correlation	.236	-.336	.236	.089	.275	.379	.164	.132	.021	-.031	1	-.272	-.031	.164	.236	.314
	Sig. (2-tailed)	.256	.101	.256	.672	.184	.062	.434	.530	.919	.882		.188	.882	.434	.256	.126
	N	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25
item_12	Pearson Correlation	-.050	-.210	-.050	.036	-.145	-.210	.115	.068	.490 <sup>+</sup>	.115	-.272	1	.115	.115	-.050	.173

	Sig. (2-tailed)	.811	.314	.811	.863	.488	.314	.585	.747	.013	.585	.188		.585	.585	.811	.407
	N	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25
item_13	Pearson Correlation	.369	.418 <sup>*</sup>	.369	.275	.693 <sup>**</sup>	-.185	.123	.164	.217	1.000 <sup>**</sup>	-.031	.115	1	.123	.369	.691 <sup>**</sup>
	Sig. (2-tailed)	.070	.038	.070	.183	.000	.377	.559	.434	.298	.000	.882	.585		.559	.070	.000
	N	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25
item_14	Pearson Correlation	.369	.016	.369	.484 <sup>*</sup>	.067	-.385	1.000 <sup>**</sup>	.164	.217	.123	.164	.115	.123	1	.369	.567 <sup>**</sup>
	Sig. (2-tailed)	.070	.939	.070	.014	.751	.057	.000	.434	.298	.559	.434	.585	.559		.070	.003
	N	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25
item_15	Pearson Correlation	1.000 <sup>**</sup>	.011	1.000 <sup>**</sup>	.592 <sup>**</sup>	.318	-.253	.369	.492 <sup>*</sup>	.011	.369	.236	-.050	.369	.369	1	.740 <sup>**</sup>
	Sig. (2-tailed)	.000	.960	.000	.002	.121	.222	.070	.012	.960	.070	.256	.811	.070	.070		.000
	N	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25
total	Pearson Correlation	.740 <sup>**</sup>	.208	.740 <sup>**</sup>	.659 <sup>**</sup>	.600 <sup>**</sup>	-.105	.567 <sup>**</sup>	.452 <sup>*</sup>	.322	.691 <sup>**</sup>	.314	.173	.691 <sup>**</sup>	.567 <sup>**</sup>	.740 <sup>**</sup>	1

Sig. (2-tailed)	.000	.318	.000	.000	.002	.618	.003	.023	.116	.000	.126	.407	.000	.003	.000
N	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25

\*\* . Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

\* . Correlation is significant at the 0.05 level (2-tailed).

### Lampiran 3

#### Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.718	16

Sumber: hasil Output *SPSS* Versi 22

**Lampiran 4****Skor nilai Postest**

No	Item soal										Jumlah
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	9
2	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	9
3	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	9
4	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	9
5	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	9
6	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	8
7	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	8
8	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	8
9	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	8
10	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	8
11	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	8
12	1	1	1	1	0	0	0	1	1	1	7
13	1	1	1	1	0	0	1	0	1	1	7
14	1	1	1	1	1	0	0	0	1	1	7
15	1	1	1	1	0	1	0	0	1	1	7
16	1	1	1	1	1	0	0	0	1	1	7
17	1	1	1	1	1	0	1	0	0	1	7
18	1	1	1	1	0	0	0	1	1	1	7
19	1	1	1	1	0	0	0	1	1	1	7
20	1	1	0	1	0	0	0	1	1	1	6
21	1	1	1	1	0	0	0	0	1	1	6
22	1	1	1	0	0	0	1	0	1	1	6
23	1	1	1	1	0	0	0	1	0	1	6
24	1	0	1	0	0	0	0	0	1	1	4

## Lampiran 5

### Descriptive Statistics

	N	Nilai terendah	Nilai tertinggi	Sum	Mean	Std. Deviation
<i>Pretest_Kelas_Kontrol</i>	24	40	80	1395	58.13	12.753
<i>Pretest_Klelas_Eksperimen</i>	24	40	80	1410	58.75	13.043
Valid N (listwise)	24					

Sember: hasil Output SPSS Versi 22

## Lampiran 6

### Nilai *Pretest* Kelas Kontrol

		frekuensi	Percent	Valid Persen	kumulatif Persen
Valid	76-82	2	8.3	8.3	8.3
	69-75	4	16.7	16.7	25.0
	61-68	2	8.3	8.3	33.3
	54-60	6	25.0	25.0	58.3
	47-53	5	20.8	20.8	79.2
	40-46	5	20.8	20.8	100.0
	Total	24	100.0	100.0	

Sumber: Hasil *Output* SPSS Versi 22

### Nilai *Pretest* Kelas Eksperimen

		Frekuensi	Persen	Valid Persen	kumulatif Persen
Valid	76-82	3	12.5	12.5	12.5
	69-75	4	16.7	16.7	29.2
	61-68	3	12.5	12.5	41.7
	54-60	4	16.7	16.7	58.3
	47-53	4	16.7	16.7	75.0
	40-46	6	25.0	25.0	100.0
	Total	24	100.0	100.0	

Sumber: Hasil *Output* SPSS Versi 22



## Lampiran 7

### Descriptive Statistics Data Akhir (*postest*)

	N	MIN	MAX	Sum	Mean	Std. Deviation
<i>Postest_Kelompok_Kontrol</i>	24	40	90	1565	65.21	16.049
<i>Postest_Kelompok_Eksperi men</i>	24	45	95	1840	76.67	11.948
Valid N (listwise)	24					

Sumber : Hasil Output SPSS Versi 22

## Lampiran 8

### Nilai *Postest* Kelas Kontrol

		Frekuensi	Persentase	Valid Percent	Persentase kumulatif
Valid	85-93	4	16.7	16.7	16.7
	76-84	2	8.3	8.3	25.0
	67-75	6	25.0	25.0	50.0
	58-66	4	16.7	16.7	66.7
	49-57	2	8.3	8.3	75.0
	40-48	6	25.0	25.0	100.0
	Total	24	100.0	100.0	

Sumber : Hasil *Output* SPSS Versi 22

### Nilai *Postest* Kelas Eksperimen

		Frekuensi	Persentase	Valid Percent	Persentase kumulatif
Valid	90-98	5	20.8	20.8	20.8
	81-89	3	12.5	12.5	33.3
	72-80	8	33.3	33.3	66.7
	63-71	6	25.0	25.0	91.7
	54-62	1	4.2	4.2	95.8
	45-53	1	4.2	4.2	100.0
	Total	24	100.0	100.0	

Sumber: hasil *Output* SPSS Versi 22

## Lampiran 9

### Test of Normality (*Pretest*)

	Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>			Shapiro-Wilk		
	Statistic	Df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Pretest_Kelas_Kontrol	.155	24	.142	.934	24	.118
Pretest_Klelas_Eksperimen	.166	24	.088	.927	24	.084

Sumber: Hasil *Output* SPSS Versi 22

### Test Homogeneity of varians *Pretest*

	Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Based on Mean	.113	1	46	.738
Based on Median	.110	1	46	.741
Based on Median and with adjusted df	.110	1	45.803	.741
Based on trimmed mean	.113	1	46	.738

Sumber: Hasil *Output* SPSS Versi 22

### Independent Samples Test

		Pretest	
		Equal Variances Assumed	Equal Variance not assumed
Levene's Test for Equality of Variances	F	.113	
	Sig.	.738	
t-test for Equality of Means	T	-.168	-.168
	Df	46	45.977
	Sig. (2-tailed)	.867	.867
	Mean Difference	-.625	-.625
	Std. Error Difference	3.723	3.723
	95% Confidence Interval of the Difference		
		Lower	-8.120
		Upper	6.870

Sumber: Hasil *Output* SPSS Versi 22

**Lampiran 10**

**Test of Normality *Postest***

	Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>			Shapiro-Wilk		
	Statistic	Df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Postest_Kelas_Kontrol	.146	24	.200*	.921	24	.060
Postest_Kelas_Eksperimen	.111	24	.200*	.956	24	.361

Sumber: hasil *Output SPSS Versi 22*

**Test of Homogeneity Variance *Postest***

		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Postest	Based on Mean	3.631	1	46	.063
	Based on Median	3.543	1	46	.066
	Based on Median and with adjusted df	3.543	1	45.490	.066
	Based on trimmed mean	3.563	1	46	.065

Sumber: Hasil *Output SPSS 22*

**Paired Samples Test**

		Pair 1	
		Postest - Uji_Hipotesis	
Paired Differences	Mean	-15.417	
	Std. Deviation	7.506	
	Std. Error Mean	1.532	
	95% Confidence Interval of the Difference	Lower Upper	-18.586 -12.247
	T		-10.062
Df		23	
Sig. (2-tailed)		.000	

Sumber: hasil output SPSS Versi 22

## Lampiran 11

### RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN Kelas eksperimen

<b>Satuan Pendidikan</b>	: SMPN 8 Padangsidempuan
<b>Mata Pelajaran</b>	: Matematika
<b>Kelas</b>	: VII (tujuh)
<b>Materi Pokok</b>	: Aritmatika Sosial
<b>Alokasi Waktu</b>	: Pertemuan pertama (2x40 menit)

#### A. Kompetensi Inti

1. Menghargai dan menghayati ajaran agama yang dianutnya.
2. Menghargai dan menghayati perilaku jujur, disiplin, tanggungjawab, peduli (toleransi, gotong royong), santun, percaya diri, dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam dalam jangkauan pergaulan dan keberadaannya
3. Memahami pengetahuan (faktual, konseptual, dan prosedural) berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya terkait fenomena dan kejadian tampak mata
4. Mencoba, mengolah, dan menyaji dalam ranah konkret (menggunakan, mengurai, merangkai, memodifikasi, dan membuat) dan ranah abstrak (menulis, membaca, menghitung, menggambar, dan mengarang) sesuai dengan yang dipelajari di sekolah dan sumber lain yang sama dalam sudut pandang/teori

#### B. Kompetensi Dasar

1. Menganalisis aritmetika sosial (penjualan, pembelian, potongan, keuntungan, kerugian, bunga tunggal, persentase, bruto, neto, tara) .
2. Menyelesaikan masalah berkaitan dengan aritmetika sosial (penjualan, pembelian, potongan, keuntungan, kerugian, bungatunggal, persentase, bruto, neto, tara).

#### C. Indikator Pencapaian

1. Memahami masalah aritmatika sosial.
2. Menyelesaikan masalah aritmatika sosial tentang untung dan rugi.

#### D. Tujuan pembelajaran

1. Siswa mampu memahami masalah soal aritmatika yang disajikan

2. Siswa mampu menyelesaikan masalah untung dan rugi sesuai langkah-langkah yang telah ditentukan.

### **E. Materi pembelajaran**

Aritmatika sosial adalah materi yang dekat dengan kehidupan sehari-hari kita seperti, menghitung nilai keseluruhan, nilai per unit, dan nilai sebagian serta harga beli, harga jual, untung, rugi, diskon (rabat), bruto, tra dan netto.

- a. Harga beli adalah harga barang dari pabrik, grosir, atau tempat lainnya. Harga beli sering disebut modal. Dalam situasi tertentu, modal adalah harga beli ditambah dengan ongkos atau biaya lainnya.
- b. Harga jual adalah harga barang yang ditetapkan oleh pedagang kepada pembeli.
- c. Untung atau laba adalah selisih antara harga penjualan dengan harga pembelian jika harga penjualan lebih dari harga pembelian.
- d. Rugi adalah selisih antara harga penjualan dengan harga pembelian jika harga penjualan kurang dari harga pembelian.

$$\text{Untung} = \text{Harga Penjualan} - \text{Harga Pembelian.}$$

$$\text{Rugi} = \text{Harga Pembelian} - \text{Harga Penjualan}$$

### **F. Metode**

1. Metode : Ceramah, tanya jawab, pemberian tugas, dan diskusi
2. Model : belajar Tuntas (teknik bermain peran)
3. Pendekatan : *Saintific*

### **G. Media**

1. Buku tulis, kalkulator, pulpen dll

### **H. Sumber belajar**

1. Buku Paket Matematika Siswa SMP/MTs Kelas VII Semester II Kurikulum 2013 Edisi Revisi 2014

### **I. Langkah-langkah Pembelajaran**

Langkah-langkah kegiatan	Kegiatan guru	Kegiatan siswa	Alokasi waktu
Pendahuluan	<p>Mengucapkan salam dan mengkondisikan siswa dalam situasi belajar.</p> <p>Menyampaikan tujuan pembelajaran.</p> <p>Memberikan apersepsi dengan menghubungkan materi dengan kehidupan sehari-hari siswa sehingga siswa termotivasi.</p> <p>Membentuk beberapa kelompok</p> <p>Menginformasikan cara belajar yang akan ditempuh (teknik bermain peran)</p>	<p>Menjawab salam dari guru dan merapikan tempat duduk</p> <p>Mendengarkan arahan guru</p> <p>Mendengarkan dengan seksama</p> <p>Membentuk kelompok</p> <p>Mendengarkan arahan</p>	10 Menit

<p>Kegiatan Inti</p>	<p>A. Fase Orientasi  a. Memotivasi Kelompok  1. Mengidentifikasi masalah  2. Menjelaskan masalah  3. Menginterpretasikan cerita, mengeksplorasi suatu peristiwa/masalah  4. Menjelaskan peran yang akan dimainkan</p> <p>B. Fase penyajian atau presentasi  a. Memilih pemeran  1. Menganalisis peran-peran  2. Memilih dan menetapkan pemeran</p> <p>C. Fase penstrukturan latihan praktek  a. Menyiapkan pengamat  1. Memutuskan apa yang akan dan perlu diamati  2. Menjelaskan tugas-tugas pengamat</p>	<p>Mendengarkan sambil mencermati arahan dari guru</p> <p>Melaksanakan apa yang disampaikan oleh guru dan mengingat peran masing-masing</p> <p>Mencatat apa yang disampaikan guru</p>	<p>6  5 menit</p>
----------------------	--	---	-----------------------



	<p>D. Fase praktek terbimbing</p> <p>a. Menyiapkan tahap-tahap peran</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Memerinci urutan peran</li> <li>2. Menjelaskan kembali peran-peran yang akan dimainkan</li> <li>3. Memasuki situasi masalah</li> </ol> <p>E. Fase praktek bebas</p> <p>a. Pemeranan</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Memulai bermain peran</li> <li>2. Meneruskan pemeranan</li> <li>3. Menghentikan pemeranan</li> </ol> <p>b. Diskusi dan Evaluasi</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Mengkaji ketepatan pemeranan</li> <li>2. Mendiskusikan fokus utama</li> <li>3. Mengembangkan pemeranan ulang</li> </ol> <p>c. Membagi pengalaman dan menarik generalisasi</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Menghubungkan situasi masalah matematika dengan pengalaman nyata</li> <li>2. Mengeksplorasi prinsip-prinsip umum tentang perilaku</li> </ol>	<p>Mempersiapkan permainan</p> <p>Memulai permainan dengan bermain peran</p> <p>Mendengarkan dan aktif dalam kelompok diskusi</p> <p>Mendengarkan arahan dan berdiskusi</p>	
PEN UTUP	<p>Siswa diberikan apresiasi karena telah mempresentasikan hasil kerja dan sudah menyelesaikan soal yang diberikan</p> <p>Mengarahkan siswa untuk membuat kesimpulan pembelajaran hari ini.</p> <p>Mengakhiri kegiatan belajar dengan menginformasikan materi untuk pertemuan selanjutnya dan menutup pembelajaran dengan berdoa bersama kemudian memberi salam.</p>	<p>Tepuk tangan untuk pembelajaran hari ini</p> <p>Mendengarkan dan menjawab salam dari siswa</p>	5 Menit
Jumla			8

h		0 menit
---	--	---------

## J. Penilaian Hasil Belajar

Penilaian hasil belajar dilakukan dengan tes tertulis yaitu soal *posttest* yang diberikan peneliti kepada siswa kelas eksperimen setelah 2x pertemuan memberikan perlakuan pada kelas eksperimen.

Padangsidempuan, Mei 2018

Mengetahui  
Guru Matematika,

Peneliti

Idamayanti Siagian, S.Pd  
NIP. 19780923 200801 2 002

Nurjannah  
Nim. 14 202 00108

## RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN Kelas Eksperimen

**Satuan Pendidikan** : SMP N 8 Padangsidempuan  
**Mata Pelajaran** : Matematika  
**Kelas/Semester** : VII (tujuh)/2(dua)  
**Materi Pokok** : Aritmatika Sosial  
**Alokasi Waktu** : Pertemuan kedua (2 x 40 menit)

### A. Kompetensi Inti

1. Menghargai dan menghayati ajaran agama yang dianutnya.

2. Menghargai dan menghayati perilaku jujur, disiplin, tanggungjawab, peduli (toleransi, gotong royong), santun, percaya diri, dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam dalam jangkauan pergaulan dan keberadaannya
3. Memahami pengetahuan (faktual, konseptual, dan prosedural) berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya terkait fenomena dan kejadian tampak mata
4. Mencoba, mengolah, dan menyaji dalam ranah konkret (menggunakan, mengurai, merangkai, memodifikasi, dan membuat) dan ranah abstrak (menulis, membaca, menghitung, menggambar, dan mengarang) sesuai dengan yang dipelajari di sekolah dan sumber lain yang sama dalam sudut pandang/teori

#### **B. Kompetensi Dasar**

1. Menganalisis aritmetika sosial (penjualan, pembelian, potongan, keuntungan, kerugian, bunga tunggal, persentase, bruto, neto, tara) .
2. Menyelesaikan masalah berkaitan dengan aritmetika sosial (penjualan, pembelian, potongan, keuntungan, kerugian, bungatunggal, persentase, bruto, neto, tara).

#### **C. Indikator Pencapaian**

1. Memahami persentase untung dan rugi
2. Menentukan langkah-langkah penyelesaian persentase keuntungan dan kerugian

#### **D. Tujuan pembelajaran**

1. Siswa mampu memahami persentase untung dan rugi
2. Siswa dapat menentukan langkah-langkah penyelesaian masalah persentase untung dan rugi

#### **E. Materi pembelajaran**

1. Persentase Untung dan Rugi

Dalam proses perdagangan bebas selalu terjadi interaksi antara penjual dan pembeli tentang kecocokan harga. Pembeli menginginkan harga yang cukup murah atau terjangkau, sedangkan penjual menginginkan untung yang sebesar-besarnya.

Penentuan persentase untung dan rugi selalu dihitung dari harga beli

$$\text{Persentase untung dari harga beli} = \frac{\text{keuntungan}}{\text{harga beli}} \times 100\%$$

$$\text{Persentase rugi dari harga beli} = \frac{\text{kerugian}}{\text{harga beli}} \times 100\%$$

## F. Metode

1. Metode : Ceramah, tanya jawab, pemberian tugas, dan diskusi
2. Model : belajar Tuntas (teknik bermain peran)
3. Pendekatan : *Saintific*

## G. Media

1. Buku tulis, penggaris, pulpen dll.

## H. Sumber belajar

1. Buku Paket Matematika Siswa SMP/MTs Kelas VII Semester II Kurikulum 2013 Edisi Revisi 2014

## I. Langkah-langkah Pembelajaran

Langkah-langkah kegiatan	Kegiatan guru	Alokasi waktu
Pendahuluan	<p>Mengucapkan salam dan mengkondisikan siswa dalam situasi belajar.</p> <p>Menyampaikan tujuan pembelajaran.</p> <p>Memberikan apersepsi dengan menghubungkan materi dengan kehidupan sehari-hari siswa sehingga siswa termotivasi.</p> <p>Menginformasikan cara belajar yang akan ditempuh (teknik bermain peran)</p>	10 Menit

<p>Inti Kegiatan</p>	<p>A. Fase Orietasi  a. Memotivasi Kelompok  1. Mengidentifikasi masalah  2. Menjelaskan masalah  3. Menginterpretasikan cerita, mengeksplorasi suatu peristiwa/masalah  4. Menjelaskan peran yang akan dimainkan</p> <p>B. Fase penyajian atau presentasi  a. Memilih pemeran  1. Menganalisis peran-peran  2. Memilih dan menetapkan pemeran</p> <p>C. Fase penstrukturan latihan praktek  a. Menyiapkan pengamat  1. Memutuskan apa yang akan dan perlu diamati  2. Menjelaskan tugas-tugas pengamat</p> <p>D. Fase praktek terbimbing  a. Menyiapkan tahap-tahap peran  1. Memerinci urutan peran  2. Menjelaskan kembali peran-peran yang akan dimainkan  3. Memasuki situasi masalah</p> <p>E. Fase praktek bebas  a. Pemeranan  1. Memulai bermain peran  2. Meneruskan pemeranan  3. Menghentikan pemeranan</p> <p>b. Diskusi dan Evaluasi  1. Mengkaji ketepatan pemeranan  2. Mendiskusikan fokus utama  3. Mengembangkan pemeranan ulang</p> <p>c. Membagi pengalaman dan menarikjeneralisasi  1. Menghubungkan situasi masalah matematika dengan pengalaman nyata  Mengeksplorasi prinsip-prinsip umum tentang perilaku</p>	<p>65 menit</p>
<p>PENUT UP</p>	<p>Siswa diberikan apresiasi karena telah mempresentasikan hasil kerja dan sudah menyelesaikan soal yang diberikan  Mengarahkan siswa untuk</p>	

	<p>membuat kesimpulan pembelajaran hari ini.</p> <p>Memberikan tugas PR untuk beberapa soal mengenai materi yang telah dipelajari.</p> <p>Mengakhiri kegiatan belajar dengan menginformasikan materi untuk pertemuan selanjutnya dan menutup pembelajaran dengan berdoa bersama kemudian memberi salam.</p>	5 Menit
Jumlah		80 menit

#### J. Penilaian Hasil Belajar

Penilaian hasil belajar dilakukan dengan tes tertulis yaitu soal *postest* yang diberikan peneliti kepada siswa kelas eksperimen setelah 2x pertemuan memberikan perlakuan pada kelas eksperimen.

Padangsidempuan, Mei 2018

Mengetahui  
Guru Matematika,

Peneliti

Idamayanti Siagian, S.Pd  
NIP. 19780923 200801 2 002.

Nurjannah  
Nim. 14 202 00108

## Lampiran 12

### TES HASIL BELAJAR

#### Soal *Pretest*

**Mata Pelajaran** : Matematika

**Materi Pokok** : Aritmatika Sosial

**Nama** :

**Kelas** : VII<sup>(....)</sup>

Pilihlah jawaban yang benar dan beri tanda X pada jawaban yang menurut Anda benar.

1. Pada zaman dahulu kala apabila seseorang ingin membeli suatu barang, maka ia harus menyediakan barang miliknya sebagai ganti atau penukar barang yang diinginkan tersebut. Pembelian dengan cara tukar menukar dikenal dengan istilah....
  - a. Tunai
  - b. Kredit
  - c. Barter
  - d. kontan
2. Bagaimana seseorang dikatakan rugi ?
  - a. Jika harga beli lebih besar dari harga jual
  - b. Jika harga beli lebih kecil dari harga jual
  - c. Jika harga beli sama dengan harga jual
  - d. Jika harga jual lebih besar dari harga beli
3. Bagaimana menghitung harga penjualan jika diketahui keuntungannya?
  - a. Harga penjualan = harga pembelian + untung
  - b. Harga penjualan = harga pembelian – untung
  - c. Harga penjualan = harga pembelian x untung
  - d. Harga penjualan = harga pembelian : untung
4. Jika harga pembelian lebih kecil dari harga jual, maka pedagang tersebut mengalami?
  - a. Untung
  - b. Rugi
  - c. Impas
  - d. Tidak ada jawaban yang benar





b. Rp. 17.986.000,00

d. Rp. 17.926.000,00

9. Seorang pedagang telur membeli telur sebanyak 72 butir dengan harga Rp. 1.500,00 tiap butir. Separuhnya dijual Rp. 1.750,00 tiap butir, dan sisanya dijual Rp. 1000 per butir. Tentukan kerugian dari pedagang tersebut.

a. Rp. 10.000,00

c. Rp. 9.500,00

b. Rp. 9.000,00

d. Rp. 8.000,00

10. Seorang pedagang ayam membeli ayam kampung sebanyak 100 ekor dengan harga Rp. 2.000.000,- Dalam perjalanan ternyata ada ayam yang mati sebanyak 15 ekor. 30 ekor ayam laku dijual dengan harga Rp.25.000 per ekor, sedangkan sisanya dengan harga Rp. 20.000,- Berapa besarnya keuntungan atau kerugiannya yang didapat ?

a. Untung Rp. 50.000,00

c. Untung Rp.55.000,00

b. Rugi Rp.50.000,00

d. Rugi Rp. 55.000,00

11. Untuk membiayai sekolahnya, Wawan berjualan koran. Pada suatu hari ia membeli 50 koran dari agen korannya dengan harga Rp. 2.000,00 tiap koran. Karena hari hujan, ia hanya dapat menjual 30 koran pada pagi hari. Koran yang tersisa dijualnya pada siang hari dengan harga Rp. 1.500,00. Setelah dihitung-hitung, ternyata Wawan menderita rugi sebesar Rp. 10.000,00. Berapa harga jual setiap Koran yang dijajakan Wawan pada pagi hari?

a. Rp. 1.000,00

c. Rp. 2.000,00

b. Rp. 1.500,00

d. Rp. 2.500,00

12. Seorang pedagang membeli sepeda seharga Rp.620.000,00. Setelah beberapa bulan sepeda itu dijual dengan harga Rp.607.800,00. Berapa persenkah ruginya?

a. 1,50 %

c. 1,97 %

b. 1,75 %

d. 2,0 %



## Lampiran 13

### TES HASIL BELAJAR

#### Soal *Postest*

**Mata Pelajaran** : Matematika

**Materi Pokok** : Aritmatika Sosial

**Nama** :

**Kelas** : VII<sup>(....)</sup>

Pilihlah jawaban yang benar dan beri tanda X pada jawaban yang menurut Anda benar.

16. Pada zaman dahulu kala apabila seseorang ingin membeli suatu barang, maka ia harus menyediakan barang miliknya sebagai ganti atau penukar barang yang diinginkan tersebut. Pembelian dengan cara tukar menukar dikenal dengan istilah....

- c. Tunai
- c. Barter
- d. Kredit
- d. kontan
- e. Jika harga jual lebih kecil dari harga beli

17. Jika harga pembelian lebih besar dari harga jual, maka pedagang tersebut mengalami?

- c. Untung
- c. Impas
- d. rugi
- d. Balik modal

18. Harga pembelian sebuah kalkulator Rp. 80.000,00. Setelah terjual ternyata pedagang itu mendapat untung Rp. 25.000,00. Tentukan harga penjualan itu!

- a. Rp. 100.000,-
- c. Rp. 110.000,-
- b. Rp. 105.000,-
- d. Rp. 150.000,-

19. Seorang pedagang membeli 1 kardus mie instan, di mana satu kardus berisi 40 bungkus, kemudian di jual kembali dengan harga Rp. 48.000,00. Jika dari penjualan itu dia mendapat untung Rp. 150,00 per bungkus, tentukanlah harga pembeliannya!

- a. Rp. 42.000,-
- b. Rp. 45.000,-
- a. Rp. 2.500.000,-
- c. Rp. 50.000,-
- d. Rp. 55.000,-
- d. Rp. 4.000.000,-

20. Seorang pedagang membeli beras dengan harga Rp.150.000,- per kuintal. Jika beras itu dijual dengan harga Rp.2.500,- per kilogram, berapakah besar keuntungan yang diperoleh pedagang tersebut.

- a. Rp. 30.000,-
- b. Rp. 40.000,-
- c. Rp. 50.000,-
- d. Rp. 60.000,-

21. Pak Dayat membeli buah jeruk sebanyak 650 buah. Ia menjual 350 buah jeruk dengan harga tiap buah Rp.500,00; 250 buah jeruk dengan harga Rp.300,00; dan sisanya busuk. Ternyata Pak Dayat memperoleh keuntungan sebesar Rp.25.000,-. Berapakah harga beli sebuah jeruk tersebut!

- a. Rp. 350,-
- b. Rp. 400,-
- c. Rp. 450,-
- d. Rp. 500,-

22. Pak Zaki, agen minyak tanah membeli 2 tangki minyak yang berisi 2.000 liter. Kemudian minyak itu dijual secara eceran dengan harga Rp.3000,-per liter. Keuntungan bersih yang diperoleh Pak Zaki setelah minyak itu terjual habis adalah Rp.250.000,-. Berapakah harga beli 1 tangki minyak tanah tersebut?

- a. Rp. 2.000.000,-
- b. Rp. 2.500.000,-
- c. Rp. 2.550.000,-
- d. Rp. 2.875.000,-

23. Pak Edi membeli mobil bekas, ternyata setelah dijual Pak Edi mengalami kerugian Rp500.000,00. Tentukan harga pembelian mobil tersebut, jika harga penjualan mobil tersebut sebesar Rp42.500.000,00!

- a. Rp. 43.000.000,-
- b. Rp. 50.000.000,-
- c. Rp. 55.000.000,-
- d. Rp. 64.000.000,-

24. Seorang pedagang membeli gula 5 kg dengan harga Rp. 35.000,00 kemudian dijual dengan harga Rp. 45.000,00. Berapakah besar persentase keuntungan pedagang tersebut?

a. 25,5 %

c. 29,7 %

b. 28,6 %

d. 30 %

25. Pak Hamzah membeli 10 kg kopi jenis pertama dengan harga Rp8.000,00 per kg dan 10 kg kopi jenis kedua seharga Rp12.000,00 per kg. Kemudian kedua jenis kopi itu dicampur dan dijual lagi. Bila Pak Hamzah menginginkan keuntungan 25%, maka dengan harga berapakah ia harus menjual per kg kopi campuran tersebut?

a. Rp. 20.000,-

c. Rp. 30.000,-

b. Rp. 25.000,-

d. Rp. 35.000,-

## Lampiran 14

### Kunci Jawaban

No	Pretest
1	C
2	A
3	A
4	A
5	C
6	A
7	A
8	C
9	B
10	B
11	C
12	C
13	B
14	C
15	D

No	Postest
1	C
2	B
3	B
4	A
5	C
6	A
7	A
8	B
9	A
10	B

## **RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)**

### **Kelas kontrol**

<b>Sekolah</b>	<b>: SMP NEGERI 8 PADANGSIDIMPUAN</b>
<b>Mata Pelajaran</b>	<b>: Matematika</b>
<b>Kelas</b>	<b>: VII//kontrol</b>
<b>Materi Pokok</b>	<b>: Aritmatika sosial</b>
<b>Alokasi Waktu</b>	<b>: Pertemuan pertama (2 x 40 menit)</b>

#### **A. Kompetensi Inti (KI):**

1. Menghargai dan menghayati ajaran agama yang dianutnya.
2. Menghargai dan menghayati perilaku jujur, disiplin, tanggungjawab, peduli (toleransi, gotongroyong), santun, percaya diri, dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan social dan alam dalam jangkauan pergaulan dan keberadaannya.
3. Memahami pengetahuan (faktual, konseptual, dan prosedural) berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya terkait fenomena dan kejadian tampak mata.
4. Mencoba, mengolah, dan menyaji dalam ranah konkret (menggunakan, mengurai, merangkai, modifikasi, dan membuat) dan ranah abstrak (menulis, membaca, menghitung, menggambar, dan mengarang) sesuai dengan yang dipelajari di sekolah dan sumber lain yang sama dalam sudut pandang/teori.

#### **B. Kompetensi Dasar**

3. Menganalisis aritmetika sosial (penjualan, pembelian, potongan, keuntungan, kerugian, bunga tunggal, persentase, bruto, neto, tara) .
4. Menyelesaikan masalah berkaitan dengan aritmetika sosial (penjualan, pembelian, potongan, keuntungan, kerugian, bunga tunggal, persentase, bruto, neto, tara).

### **C. Indikator Pencapaian**

3. Memahami masalah aritmatika sosial
4. Menyelesaikan masalah aritmatika sosial tentang harga pembelian dan harga penjualan untung dan rugi

### **D. Tujuan pembelajaran**

3. Siswa mampu memahami masalah soal aritmatika yang disajikan
4. Siswa mampu menyelesaikan masalah harga pembelian dan harga penjualan, untung dan rugi sesuai langkah-langkah yang telah ditentukan

### **E. Materi pembelajaran**

Aritmatika sosial adalah materi yang dekat dengan kehidupan sehari-hari kita seperti, menghitung nilai keseluruhan, nilai per unit, dan nilai sebagian serta harga beli, harga jual, untung, rugi, diskon (rabat), bruto, tra dan netto.

- e. Harga beli adalah harga barang dari pabrik, grosir, atau tempat lainnya. Harga beli sering disebut modal. Dalam situasi tertentu, modal adalah harga beli ditambah dengan ongkos atau biaya lainnya.
- f. Harga jual adalah harga barang yang ditetapkan oleh pedagang kepada pembeli.

Aritmatika sosial adalah materi yang dekat dengan kehidupan sehari-hari kita seperti, menghitung nilai keseluruhan, nilai per unit, dan nilai sebagian serta harga beli, harga jual, untung, rugi, diskon (rabat), bruto, tra dan netto.

- g. Harga beli adalah harga barang dari pabrik, grosir, atau tempat lainnya. Harga beli sering disebut modal. Dalam situasi tertentu, modal adalah harga beli ditambah dengan ongkos atau biaya lainnya.
- h. Harga jual adalah harga barang yang ditetapkan oleh pedagang kepada pembeli.
- i. Untung atau laba adalah selisih antara harga penjualan dengan harga pembelian jika harga penjualan lebih dari harga pembelian.



- j. Rugi adalah selisih antara harga penjualan dengan harga pembelian jika harga penjualan kurang dari harga pembelian.

$$\text{Untung} = \text{Harga Penjualan} - \text{Harga Pembelian.}$$

$$\text{Rugi} = \text{Harga Pembelian} - \text{Harga Penjualan}$$

## F. Metode Pembelajaran

1. Model : -
2. Pendekatan : -
3. Metode : Diskusi, Tanya jawab, ceramah, dan konfirmasi

## G. Sumber Pembelajaran

1. Sumber Belajar : Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. 2014.  
Matematika SMP Kelas 7. Jakarta

## H. Langkah-langkah Kegiatan Pembelajaran

No	Langkah-langkah kegiatan	Kegiatan guru	kegiatan siswa	Alokasi waktu
1	Pendahuluan	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Mengucapkan salam dan menyuruh ketua kelas untuk memimpin doa.</li> <li>2. Mengecek kehadiran siswa.</li> <li>3. Menyampaikan tujuan pembelajaran.</li> <li>4. Guru membagi siswa dalam bentuk kelompok.</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Menjawab salam dan berdo'a untuk memulai pelajaran.</li> <li>2. Siswa merespon kehadiran.</li> <li>3. Mendengarkan dan menyimak penjelasan guru</li> <li>4. Membentuk kelompok</li> </ol>	10 menit
2	Kegiatan inti	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Menjelaskan materi prasyarat Guru memberi satu contoh tentang harga penjualan dan pembelian</li> <li>2. Membagikan LAS kepada setiap kelompok.</li> <li>3. Guru membimbing siswa untuk mengerjakan LAS apabila siswa mengalami kesulitan.</li> <li>4. Mempersilakan siswa untuk</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Mengingat kembali tentang materi prasyarat.</li> <li>2. Memperhatikan, memahami dan menjawab soal yang ditulis guru</li> <li>3. Menerima dan mendiskusikan LAS yang disediakan.</li> </ol>	65 menit

		<p>mempersentasikan hasil diskusinya kedepan siswa lain.</p> <p>5. Guru bersama siswa memperhatikan tentang apa yang disampaikan siswa yang sedang mempersentasikan hasil diskusinya.</p> <p>6. Memberi kesempatan kepada siswa untuk berargument dan bertanya tentang apa yang disampaikan temannya.</p>	<p>4. Mengamati dan bekerjasama dengan siswa yang lain (kelompok) untuk mengumpulkan informasi dengan media yang disediakan</p> <p>5. Siswa berinteraksi dan mencoba merumuskan tentang harga jual dan harga beli</p> <p>6. Mengkomunikasikan hasil diskusi kepada teman yang lain</p> <p>7. Kelompok yang lain menanggapi dan memberikan pertanyaan kepada kelompok yang maju.</p>	
3	Penutup	<p>1. Guru menyuruh Peserta didik bersama-sama membuat kesimpulan tentang harga jual dan harga pembelian</p> <p>2. Memberikan tugas rumah kepada siswa</p> <p>3. Menutup pembelajaran dengan mengintruksikan ketua kelas untuk berdo'a</p> <p>4. Mengingatkan kembali siswa untuk mengerjakan tugas rumahnya</p> <p>5. Guru mengucapkan salam</p>	<p>1. Memberikan kesimpulan tentang harga penjualan dan harga pembelian</p> <p>2. Mencatat tugas yang diberikan.</p> <p>3. Melaksanakan intruksi guru dan berdo'a.</p> <p>4. Mendengarkan</p> <p>5. Merespon salam</p>	5 menit
4	Jumlah			80 menit

## **I. Penilaian Hasil Belajar**

Penilaian hasil belajar dilakukan dengan tes tertulis yaitu soal *postest* yang diberikan peneliti kepada siswa kelas control setelah 2x pertemuan tanpa memberikan perlakuan pada kelas kontrol.

Padangsidempuan, juli 2018

Mengetahui

Guru Matematika,

Peneliti,

Idamayanti Siagian, S.Pd  
NIP. 19780923 200801 2 002

Nurjannah  
Nim. 14 202 00108

## RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

### Kelas kontrol

<b>Sekolah</b>	<b>:SMP NEGERI 8 PADANGSIDIMPUAN</b>
<b>Mata Pelajaran</b>	<b>:Matematika</b>
<b>Kelas/Semester</b>	<b>:VII/kontrol</b>
<b>Materi Pokok</b>	<b>: Aritmatika sosial</b>
<b>Alokasi Waktu</b>	<b>: Pertemuan kedua (2 x 40 menit)</b>

#### K. Kompetensi Inti

5. Menghargai dan menghayati ajaran agama yang dianutnya.
6. Menghargai dan menghayati perilaku jujur, disiplin, tanggungjawab, peduli (toleransi, gotong royong), santun, percaya diri, dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan social dan alam dalam jangkauan pergaulan dan keberadaannya
7. Memahami pengetahuan (faktual, konseptual, dan prosedural) berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya terkait fenomena dan kejadian tampak mata
8. Mencoba, mengolah, dan menyaji dalam ranah konkret (menggunakan, mengurai, merangkai, memodifikasi, dan membuat) dan ranah abstrak (menulis, membaca, menghitung, menggambar, dan mengarang) sesuai dengan yang dipelajari di sekolah dan sumber lain yang sama dalam sudut pandang/teori

#### L. Kompetensi Dasar

5. Menganalisis aritmetika sosial (penjualan, pembelian, potongan, keuntungan, kerugian, bunga tunggal, persentase, bruto, neto, tara) .
6. Menyelesaikan masalah berkaitan dengan aritmetika sosial (penjualan, pembelian, potongan, keuntungan, kerugian, bunga tunggal, persentase, bruto, neto, tara).

#### M. Indikator Pencapaian

3. Memahami masalah persentase untung dan rugi
4. Menentukan langkah-langkah penyelesaian persentase keuntungan dan kerugian

#### N. Tujuan pembelajaran

3. Siswa mampu memahami masalah persentase untung dan rugi

4. Siswa mampu menyelesaikan masalah persentase untung dan rugi sesuai langkah-langkah yang telah ditentukan

### O. Materi pembelajaran

2. Persentase Untung dan Rugi

Dalam proses perdagangan bebas selalu terjadi interaksi antara penjual dan pembeli tentang kecocokan harga. Pembeli menginginkan harga yang cukup murah atau terjangkau, sedangkan penjual menginginkan untung yang sebesar-besarnya.

Penentuan persentase untung dan rugi selalu dihitung dari harga beli

$$\text{Persentase untung dari harga beli} = \frac{\text{keuntungan}}{\text{hargabeli}} \times 100\%$$

$$\text{Persentase rugi dari harga beli} = \frac{\text{kerugian}}{\text{hargabeli}} \times 100\%$$

### P. Metode Pembelajaran

4. Model : -  
 5. Pendekatan :-  
 6. Metode : Diskusi, Tanya jawab, ceramah, dan konfirmasi

### Q. Sumber Pembelajaran

2. Sumber Belajar : Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. 2014.

Matematika SMP Kelas 7. Jakarta

### R. Langkah-langkah Kegiatan Pembelajaran

No	Langkah-langkah kegiatan	Kegiatan guru	Kegiatan siswa	Alokasi waktu
1	Pendahuluan	5. Mengucapkan salam dan menyuruh ketua kelas untuk memimpin doa. 6. Mengecek kehadiran siswa. 7. Menyampaikan tujuan pembelajaran. 8. Guru membagi siswa dalam bentuk kelompok.	5. Menjawab salam dan berdo'a untuk memulai pelajaran. 6. Siswa merespon kehadiran. 7. Mendengarkan dan menyimak penjelasan guru 8. Membentuk kelompok	10 menit

2	Kegiatan inti	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Menjelaskan materi prasyarat</li> <li>2. Guru memberi satu contoh tentang persentase untung dan rugi</li> <li>3. Membagikan LAS kepada setiap kelompok.</li> <li>4. Guru membimbing siswa untuk mengerjakan LAS apabila siswa mengalami kesulitan.</li> <li>5. Mempersilakan siswa untuk mempersentasikan hasil diskusinya kedepan siswa lain</li> <li>6. Guru bersama siswa memperhatikan tentang apa yang disampaikan siswa yang sedang mempersentasikan hasil diskusinya.</li> <li>7. Memberi kesempatan kepada siswa untuk berargument dan bertanya tentang apa yang disampaikan temannya.</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>8. Mengingat kembali tentang materi prasyarat.</li> <li>9. Memperhatikan, memahami dan menjawab soal yang ditulis guru</li> <li>10. Menerima dan mendiskusikan LAS yang disediakan.</li> <li>11. Mengamati dan bekerjasama dengan siswa yang lain (kelompok) untuk mengumpulkan informasi dengan media yang disediakan</li> <li>12. Siswa berinteraksi dan mencoba merumuskan tentang persentase untung dan rugi</li> <li>13. Mengkomunikasikan hasil diskusi kepada teman yang lain</li> <li>14. Kelompok yang lain menanggapi dan memberikan pertanyaan kepada kelompok yang maju.</li> </ol>	65 menit
3	penutup	<ol style="list-style-type: none"> <li>6. Guru menyuruh Peserta didik bersama-sama membuat kesimpulan tentang persentase untung dan rugi</li> <li>7. Memberikan tugas rumah kepada siswa</li> <li>8. Menutup pembelajaran dengan mengintruksikan ketua kelas untuk berdo'a</li> <li>9. Mengingatkan kembali siswa untuk</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>6. Memberikan kesimpulan tentang harga penjualan dan harga pembelian</li> <li>7. Mencatat tugas yang diberikan.</li> <li>8. Melaksanakan intruksi guru dan berdo'a.</li> <li>9. Mendengarkan</li> <li>10. Merespon salam.</li> </ol>	5 menit

		mengerjakan tugas rumahnya 10. Guru mengucapkan salam		
4	jumlah			80 menit

### S. Penilaian Hasil Belajar

Penilaian hasil belajar dilakukan dengan tes tertulis yaitu soal *posttest* yang diberikan peneliti kepada siswa kelas control setelah 2x pertemuan tanpa memberikan perlakuan pada kelas kontrol.

Padangsidempuan, juli 2018

Mengetahui

Guru Matematika,

Peneliti,

Idamayanti Siagian, S.Pd  
NIP. 19780923 200801 2 002

Nurjannah  
Nim. 14 202 00108

## Lampiran 12

### Skenario Aritmatika Sosial

#### Untung dan rugi

##### 1. Pemeran

- |           |         |
|-----------|---------|
| a. Amelia | d. Joko |
| b. Rani   | e. rudi |
| c. Amirah |         |

##### 2. Sinopsis

Suatu hari rani dan amirah mengunjungi rumahnya joko

Rani:” tok..tok..tok..Assalamualaikum..joko???”

Joko:” Waalikumsalam...eh rani amira..ada apa ya??”

Rani:” ini joko amira baru ngerayain ulang tahun kemudian snack a banyak yang lebih, rani mau bagiin sama joko.”

Joko:” oh...amira lagi ulang tahun..selamat ualng tahun ya amira semoga panjang umur doanya yang terbaik la buat amira (sambil menjabat tangan amira).”

Amira:” amin..makasi ya joko.. ini snack a.”(sambil memberi snak kepada joko)”

Joko:” oh ia sama-sama amira..terimakasih juga buat snacknya ya...”

Amira:” ia joko”

Rani:” ya sudah kami permisi dulu ya..assalamualaikum...”

Joko:” walaikum salam”

Rani dan amira pergi meninggalkan rumah joko..dan kemudian joko masuk menghampiri rudi yang duduk di depan tv..

Rudi:” siapa yang datang joko???”

Joko:” rani sama amira..”

Rudi: ngapain mereka ko”

Joko :” ini ngasih snack..ini makan snack a..”

Rudi:” ga ah ko..udah kenyang banget..”

Joko:” jadi keg mana la snack a ini..”

Rudi:” gimana kalo kita jual aja..itung2 buat nambah uang jajan..kan lumayan ni ko...”

Joko:” ide bagus itu rud...kadang2 kamu pintar ya..ya sudah aku tanya harga nya dulu kewarung depan ya”

Beberapa menit kemudian

Joko:” udah saya tanya warung depan katanya..

Susu (setengah lusin) : Rp. 15.000

Bengbeng (6): Rp. 1.500/ bungkus x 6 : Rp. 9.000

Mie kremes (4) : Rp. 1.000/ bungkus x 4 : Rp. 4.000

Momogi (14): Rp. 500/ bungkus x 14 : Rp. 7.000

Jadi total modal kita semua adalah Rp. 35.000

Maka harga jual kita:

Susu : Rp. 20.000

Bengbeng : 6 x Rp.2000 : Rp. 12.000

Momogi : 14 x 1000 : Rp. 14.000



Mie kremes : 4 x 1500 : Rp.6.000

Jadi totalnya adalah Rp.52.000

“jadi kita untung berapa rudi???”

Rudi:” utung kita Rp.17.000 ko..”

Joko:” kamu betul rud..ayok kita jualan kedepan..”

Rudi:” ayok”

Joko dan rudi pun berjualan di teras rumah sudah satu jam belum ada jualan yang laku..kemudian joko pun tertidur dan sejam kemudian joko terbangun..

Joko:” ya amupun rudi...keg mana ini jualan kita tinggal segini”

Rudi:” maaf ko waktu kamu tidur aku kelaparan..jadi ku makan jualan kita..(sambil senyum)”

Amelia:” rudi joko ..kalian ngapain??”

Joko:” ini mel kita mau jualan..eh jualannya dimakan rudi semua tinggal ini la yang tersisa..”

Amelia:”ya udah sisanya biar aku aja yang beli”

Rudi:” kamu mau borong semua mel..”

Amelia:” ia rudi...bunngkus la.”

joko:” ini mel..susu: Rp.20.00, bengbeng(3) : Rp.6.000, momogi(2) : Rp.2.000, mie kremes(2) : Rp.3.000, jadi totalnya: Rp.31.000.

amelia:” ini uangnya..”

rudi:” makasi ya mel..”

amelia:” sama-sama rudi..”

joko:” ini rud..modal kita Rp.35.000, hasil jualan hanya Rp.31.000 jadi kita rugi Rp.4.000.dipikir dapat untung eh malah buntung..

rudi:” ga papa ko kan kita dapat ini dari amira juga..”

demikian cerita singkat untung dan rugi...bila ada kesalah kami mmohon maaf

**wassalamualaikum**



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA  
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PADANGSIDIMPUAN  
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN

Jalan T. Rizal Nurdin Km.4,5 Sihitang 22733  
Telephone (0634) 22080 Faximile (0634) 24022

Padangsidimpuan, November 2017

Nomor : 259/In.14/E.7/PP.009/11/2017  
Lamp :  
Perihal : Pengesahan Judul dan Pembimbing Skripsi  
Kepada yth. **1.NURSYAIDAH, M.Pd**  
**2.ALMIRA AMIR, M.SI**

**(Pembimbing I)**  
**(Pembimbing II)**

di  
Padangsidimpuan

*Assalamu'alaikum Wr.Wb*

Dengan hormat, disampaikan kepada Bapak/Ibu bahwa berdasarkan hasil Sidang Tim Pengkaji Kelayakan Judul Skripsi, telah ditetapkan Judul Skripsi Mahasiswa tersebut dibawah ini sebagai berikut :

Nama : **NURJANNAH**  
NIM : **14 202 00108**  
Sem/T.Akademik : **VII/ 2017**  
Fak./Jurusan : **FTIK/ Tadris Matematika**  
JudulSkripsi : **Pengaruh Strategi Belajar Tuntas Dengan Menggunakan Teknik Bermain Peran Terhadap Hasil Belajar Aritmatika Sosial Pada Siswa Kelas VII di SMP N 8 Padangsidimpuan.**

Seiring dengan hal tersebut, kami akan mengharapkan kesediaan Bapak/Ibu menjadi Pembimbing I dan Pembimbing II penelitian penulisan skripsi yang dimaksud.

Demikian kami sampaikan, atas kesediaan dan kerjasama yang baik dari Bapak/Ibu, kami ucapkan terima kasih.

KETUA JURUSAN TMM

SEKRETARIS JURUSAN TMM

  
Dr. AHMAD NIZAR RANGKUTI, M.Pd  
NIP. 19800413 200604 1 002

  
NURSYAIDAH, M.Pd  
NIP. 19770726 200312 2 001

Wakil Dekan Bidang Akademik  
Dan Pengembangan Lembaga

  
DR. LELY HUDA, M.Si  
NIP. 19720930 200003 2 002

**PERNYATAAN KESEDIAAN SEBAGAI PEMBIMBING**

BERSEDIA/TIDAK BERSEDIA  
PEMBIMBING I

BERSEDIA/TIDAK BERSEDIA  
PEMBIMBING II

  
NURSYAIDAH, M.Pd  
NIP. 19770726 200312 2 001

  
ALMIRA AMIR, M.SI  
NIP. 19730902 200801 2 006



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA**  
**INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PADANGSIDIMPUAN**  
**FAKULTAS TARBİYAH DAN ILMU KEGURUAN**  
Jalan T. Rizal Nurdin Km. 4,5 Sihitang 22733  
Telepon (0634) 22080 Faximile (0634) 24022

Nomor : B-1243 /In.14/E.4c/TL.00/07/2018  
Hal : Izin Penelitian  
Penyelesaian Skripsi.

13 Juli 2018

Yth. Kepala SMP N 8 Padangsidempuan  
Kota Padangsidempuan

Dengan hormat, Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri Padangsidempuan menerangkan bahwa :

Nama : Nurjannah  
NIM : 1420200108  
Fakultas/Jurusan : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan/TMM  
Alamat : Sihitang

adalah benar Mahasiswa iAIN Padangsidempuan yang sedang menyelesaikan Skripsi dengan Judul "**Pengaruh Strategi Belajar Tuntas dengan Menggunakan Teknik Bermain Peran terhadap Hasil Belajar Aritmatika Sosial pada Siswa Kelas VII di SMP N 8 Padangsidempuan**". Sehubungan dengan itu, kami mohon bantuan Bapak/Ibu untuk memberikan data dan informasi sesuai dengan maksud judul diatas.

Demikian disampaikan, atas kerja sama yang baik diucapkan terimakasih.

a.n. Dekan  
Wakil Dekan Bidang Akademik



Dr. Ahmad Nizar Rangkuti, S.Si., M.Pd  
NIP. 19800413 200604 1 002



PEMERINTAH KOTA PADANGSIDIMPUAN  
DINAS PENDIDIKAN  
**SMP NEGERI 8 PADANGSIDIMPUAN**

NSS : 201072005008 NIS : 200080 NPSN : 10212508 AKREDITASI A  
email [smpnegeri8padangsidempuan@gmail.com](mailto:smpnegeri8padangsidempuan@gmail.com)  
JL. TENGKU RIZAL NURDIN KM. 8 PIJORKOLING

**SURAT KETERANGAN PELAKSANAAN PENELITIAN**

Nomor : 424/163/SMP.N8/PSP/2018

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : **PARADA SAKTI, S.Pd**  
NIP : 19710924 200502 1 001  
Pangkat/Gol : Penata TK I/ III d  
Jabatan : Wakil Kepala Bidang Kurikulum  
Unit Kerja : SMP Negeri 8 Padangsidempuan

Menerangkan dengan sebenarnya bahwa :

Nama : **NURJANNAH**  
NIM : 1420200108  
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan  
Jurusan : TMM

Telah melaksanakan penelitian pada SMP Negeri 8 Padangsidempuan untuk menyelesaikan skripsi yang berjudul "**Pengaruh Strategi Belajar Tuntas dengan Menggunakan Teknik Bermain Peran terhadap Hasil Belajar Aritmatika Sosial pada Siswa Kelas VII di SMP N 8 Padangsidempuan**".

Demikian Surat Keterangan ini dibuat dengan sebenarnya untuk dapat dipergunakan sebagaimana perlunya.

Padangsidempuan, 31 Juli 2018

Wakil Kepala Sekolah  
Wakil Kepala Bidang Kurikulum



**PARADA SAKTI, S.Pd**  
NIP. 19710924 200502 1 001